

## **Griechische Götter- und Heldensagen**



# Griechische Götter- und Heldensagen

Nach den Quellen neu erzählt  
von Reiner Tetzner  
und Uwe Wittmeyer

Mit Stammtafeln der Götter und Helden,  
Anmerkungen und Register

Reclam



1992, 2015 Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG,  
Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen  
Umschlaggestaltung: Stefan Schmid Design  
Druck und buchbinderische Verarbeitung: GGP Media GmbH,  
Karl-Marx-Straße 24, 07381 Pöbneck  
Printed in Germany 2018  
RECLAM ist eine eingetragene Marke  
der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart  
ISBN 978-3-15-011047-8  
[www.reclam.de](http://www.reclam.de)

# Inhalt

*Die Geschichten werden in genealogischer Reihenfolge erzählt. Kursive Überschriften im Inhaltsverzeichnis bezeichnen Mythen, die inhaltlich, aber nicht genealogisch an diese Stelle gehören.*

## Göttersagen

### Die drei Göttergenerationen . . . . . 19

Die Welt entsteht 19 · Der Sohn entmannt den Vater 20 · Aphrodite wird geboren 21 · Pygmalion verlangt nach einer Statue 22 · Der begehrte Adonis 23 · Die Nachkommen der Nacht 23 · Schicksalsgöttinnen 24 · Die Nachkommen des Pontos 25 Galateia und Polyphem 26 · Die Titanen unter Kronos 27 · Zeus wird geboren 27 · Die Titanenschlacht 29 · Die Unterwelt 30

### Die Olympischen Götter . . . . . 32

Zeus herrscht 32 · Demeter trauert um Persephone 33 · Zeus und Hera – das göttliche Paar 35 · Hephaistos' und Athenas widernatürliche Zeugung 36 · Apollons langwierige Geburt 37 · Apollon erwählt Delphi 38 · Artemis und Kallisto 39 · Hermes wird geboren 42 · Als Säugling stiehlt Hermes Apollons Rinder 42 · Der ziegenfüßige Pan 44 · Athena erfindet die Flöte 45 · Marsyas und Apollon im Musenwettstreit 46 · Apollon liebt den Hyakinthos 46 · Daphne, die Lorbeerjungfer 47 · Asklepios' untreue Mutter 48 · Die Giganten greifen an 49 · Der Kampf mit dem Weltfeind Typhon 50

## Heroensagen

Prometheus und die Entstehung der Menschheit . . . . .	55
<p>Die vier Weltzeitalter 55 · Die große Flut 56 · Der Menschenfreund Prometheus 57 · Prometheus wird angeschmiedet 58 · Pandora bringt das Übel auf die Welt 59 · Die Abstammung der Heroengeschlechter 60</p>	
Das Geschlecht des Agenor . . . . .	62
<p>Zeus liebt Io und verwandelt sie in eine schöne Kuh 62 · Phaëthon begegnet seinem Vater Helios 63 · Phaëthon fährt den Sonnenwagen 65 · Die Kalydonische Jagd 65</p>	
Das minoische Kreta . . . . .	68
<p>Zeus verführt Europa 68 · Minos und das Monster Minotauros 69 · Ikaros fliegt sonnenwärts 70 · Byblis und Kaunos 71</p>	
Theben – die leidgeprüfte Stadt . . . . .	73
<p>Kadmos gründet Theben 73 · Aphrodite und Ares im Liebesakt gefesselt 73 · Hermaphroditos' Verweiblichung 75 · Die Hochzeit von Kadmos und Harmonia 76</p>	
Die Taten des Dionysos . . . . .	76
<p>Die Flammengeburt des Dionysos 76 · Zagreus, der erste Dionysos 77 · Dionysos bei Ino und Melikertes 78 · Dionysos bewährt sich 78 · Dionysos kehrt nach Theben zurück 79 · Dionysos und die Minyaden 80 · Seeräuber entführen Dionysos 81 · Dionysos wird im Olymp aufgenommen 82</p>	

Oidipus und Sieben gegen Theben . . . . .	83
<p>Aktaions unerlaubter Blick 83 · Das Schicksal des Oidipus 84 · Der erste Angriff auf Theben wird vorbereitet 88 · Oidipus' Ende 89 · Sieben gegen Theben 90 · Antigone 91 · Die Epigonen 93 · Wie Teiresias zum größten Seher wurde 94 · Narkissos und Echo 95</p>	
Die Nachkommen des Belos . . . . .	97
Perseus . . . . .	97
<p>Die blutige Hochzeit der Danaïden 97 · Danaë und der Goldregen 98 · Perseus enthauptet Medusa 98 · Perseus rettet Andromeda 100 · Perseus gründet Mykene 102</p>	
Herakles . . . . .	103
<p>Zeus zeugt mit Alkmene Herakles 103 · Herakles' Geburt 104 · Die zwölf Taten des Herakles: 1. <i>Der Nemäische Löwe</i>, 2. <i>Die Lernäische Hydra</i>, 3. <i>Die Kerynäische Hirschkuh</i>, 4. <i>Der Erymanthische Eber</i>, 5. <i>Die Ställe des Augias</i>, 6. <i>Die Stymphalischen Vögel</i>, 7. <i>Der Kretische Stier</i>, 8. <i>Die menschenfressenden Pferde</i>, 9. <i>Der Gürtel der Hippolyte</i>, 10. <i>Die Rinder des Geryoneus</i>, 11. <i>Die Äpfel der Hesperiden</i>, 12. <i>Der Höllenhund Kerberos</i> 106 · Herakles am Scheideweg 120 · Als Sklave bei Omphale 120 · Herakles erobert Troia 121 · Herakles und Deïaneira 122 · Herakles' Ende 123 · Die Rückkehr der Herakliden 125</p>	

## Die Nachkommen des Prometheus . . . . . 127

## Sisyphos und andere Gottesfrevler . . . . . 127

Hellen und seine Kinder 127 · Selene verliebt sich in Endymion 128 · Der goldene Widder 128 · Sisyphos überführt den Meister der Diebe 129 · Sisyphos überlistet den Tod 130 · Tod eines Wagenlenkers 132 · Bellerophon erlegt Chimaira 132 · Bellerophons Ruhm und Untergang 134 · Die Überhebung des Salmo-neus 135 · Tyros unglückliche Liebe 136 · Admets Freundschaft zu Apollon 137 · Herakles rettet Alkestis 138

## Iason und die Argonauten . . . . . 140

Der einsandalige Aioler 140 · Vorbereitung der Argonautenfahrt 141 · Bei den stinkenden Lemnierinnen 142 · Die Abenteuer in der Propontis: *Hero und Leander, Gastfreundschaft wird mit Tod vergolten, Die Wettfahrt der Helden, Eine Wassernymphe raubt Hylas, Polydeukes boxt gegen Amykos, Die Harpyien quälen Phineus* 143 · Die bedrohlichen Symplegaden 148 · Die Argonauten in Kolchis: *Empfang bei Aiëtes, Eros' Auftrag, Die feuerschnaubenden Stiere, Das Goldene Vlies wird geraubt, Rückkehr nach Iolkos, Orpheus und Eurydike in der Unterwelt, Pelias' Töchter kochen ihren Vater, Medeia ermordet ihre Kinder* 149 · Bias und Melampus 158 · Proitos' Töchter widersetzen sich Dionysos 159

## Die Nachkommen des Atlas . . . . . 161

## Die frühe Geschichte Troias . . . . . 161

Iasion zeugt mit Demeter den Reichtum 161 · Die Vorgeschichte Troias 162 · Ganymed wird Mund-schenk des Zeus 163 · Aphrodite vereint sich mit Anchises 164 · Die Gründung Troias 166 · Das Troia des Priamos 167



<b>Geschichten aus Kleinasien . . . . .</b>	<b>168</b>
Kybele und Attis 168 · Der eselsohrige Midas 169	
Philemon und Baukis 171 · Die Spinnerin Arachne 172 · Pyramos und Thisbe 174	
<b>Die Geschichte Spartas . . . . .</b>	<b>175</b>
Lakonien 175 · Die Feindschaft der Zwillingspaare: <i>Idas und Lynkeus, die messenischen Zwillinge, Leda und der Schwan, Die Dioskuren, Die Zwillingspaare im tödlichen Kampf, Die Vergöttlichung wahrer Bruderliebe</i> 176	
<b>Geschichten aus Böotien . . . . .</b>	<b>181</b>
Der große Jäger Orion 181 · Eos und Artemis verlieben sich in Orion 182 · Die verschollenen Kinder Antiope 183 · Amphion und Zethos erbauen Thebens Mauern 184 · Niobes Hochmut 185 · Das Ende von Amphion und Zethos 186 · Glaukos und Skylla 187	
<b>Die Nachkommen des Asopos . . . . .</b>	<b>189</b>
<b>Pelops und Tantalos . . . . .</b>	<b>189</b>
Die Töchter des Asopos 189 · Die Qualen des Tantalos 190 · Pelops' mörderisches Wagenrennen 191 · Pelops erobert seine Insel 192	
<b>Die frühe Geschichte Athens . . . . .</b>	<b>194</b>
Der Schlangemensch Kekrops gründet Athen 194	
Athena gewinnt ihre Stadt 194 · Hephaistos versucht Athena zu vergewaltigen 195 · Kekrops' Töchter behüten Erichthonios 196 · Athens verworrene Königsfolge 197 · Tereus verspeist seinen Sohn 198 · Eos raubt Kephalos 200 · Kephalos tötet seine Geliebte 201 · Kephalos hilft Amphitryon 202 · Der fromme Sünder Eumolpos 203 · Athenerinnen opfern sich fürs Vaterland 205 · Der verschollene Sohn Ion 206 · Athen versinkt in Intrigen, Kämpfen und Unruhen 209 · Aigeus' gefährdete Herrschaft 210	

<b>Die Taten des Theseus . . . . .</b>	<b>211</b>
Theseus' Kindheit 211 · Der Keulenmann Periphetes 212 · Der Fichtenmann Sinis 212 · Die Krommyonische Bache 213 · Der Klippenmann Skiron 213 · Der Ringer Kerkyon 214 · Das Bett des Prokrustes 215 · Der vergiftete Willkommenstrunk 216 · Theseus festigt Athens Herrschaft 217 · Unter schwarzen Segeln nach Kreta 218 · Im Labyrinth des Minotauros 220 · Ariadne auf Naxos 221 · Theseus schafft Recht und Ordnung 222 · Der Amazonenkrieg 223 · Hippolytos wird verflucht 224 · Ixion beehrt Hera 226 · Die Kentaurenschlacht 227 · Theseus in der Unterwelt 228 · Theseus' Ende 229	
<b>Die mykenische Blütezeit . . . . .</b>	<b>230</b>
Atreus wird Mykenes König 230 · Atreus' Versöhnungsfest 232 · Die Rache des Thyestes 233 · Der Ruhm der Atriden 235	
<b>Das Volk der Myrmidonen . . . . .</b>	<b>236</b>
Der mustergültige Herrscher Aiakos 236 · Telamon in Salamis 238 · Die Taten des Peleus 239	
<b>Das Vorspiel zum Troianischen Krieg . . . . .</b>	<b>240</b>
Die bedrohliche Braut Thetis 240 · Der goldene Apfel 242 · Das Parisurteil 243 · Troia nimmt sein Unheil an 244 · Der Raub der schönen Helena 246	

## Heldensagen

Der Troianische Krieg . . . . .	249
Die griechische Streitmacht wird aufgeboten . . . . .	249
Odysseus stellt sich wahnsinnig 249 · Achilleus in Frauenkleidern 250 · Iphigenie in Aulis 252 · Neun lange Jahre Krieg 253	
Der Groll des Achilleus – Die Ilias . . . . .	255
Achilleus verweigert den Kampf 256 · Zeus täuscht Agamemnon 257 · Paris und Menelaos im Zweikampf 259 · Eidbruch und Aufmarsch der Heere 261 · Diomedes verwundet Ares und Aphrodite 262 · Hektor tröstet seine Frau 265 · Aias und Hektor im Zweikampf 267 · Die Troer vertreiben die Achäer 268 · Agamemnon bietet Achilleus Buße 270 · Achäer und Troer senden Späher 272 · Agamemnon und Odysseus werden verwundet 273 · Die Troer stürmen gegen das Lager der Achäer 275 · Kampf um die Schiffe 276 · Hera täuscht Zeus 277 · Die Achäer werden hart bedrängt 279 · Patroklos wird getötet 280 · Die Griechen retten Patroklos' Leiche 282 · Hephaistos schmiedet neue Waffen 283 · Achilleus versöhnt sich mit Agamemnon 284 · Die Götter greifen ein 286 · Achilleus kämpft gegen den Flussgott 287 · Achilleus tötet Hektor 290 · Die Leichenfeier für Patroklos 293 · Priamos löst Hektors Leiche aus 294	
Das zehnte Kriegsjahr – Troia wird fallen . . . . .	296
Achilleus tötet Penthesilea 296 · Der Tod des Achilleus 297 · Der große Aias bringt sich um 299 · Paris' Tod 300 · Die Orakel für Troias Fall 301 · Das Troianische Pferd 302 · Troia wird zerstört 304	

Die Helden kehren heim . . . . .	306
Die Achäer büßen ihre Schuld . . . . .	306
Das Schicksal Agamemnons und seiner Familie . . . . .	308
Klytaimnestra erschlägt ihren Gatten 308 · Orests Muttermord 310 · Die Eumeniden 312 · Iphigenie bei den Taurern 314	
Die Irrfahrten des Odysseus . . . . .	317
Die Götter erbarmen sich 317 · Volksversammlung und Abfahrt 320 · Beim greisen Nestor 322 · Bei Helena und Menelaos 323 · Die Freier planen, Te- lemachos zu töten 325 · Odysseus verlässt Kalyp- so 326 · Odysseus und die schöne Nausikaa 328 Odysseus bei den Phäaken 330 · Im Land der Kikonen und Lotophagen 333 · Der Kyklop Polyphem wird ge- blendet 334 · Von den Winden des Aiolos zu den Laistrigonen 338 · Kirke verwandelt Odysseus' Ge- fährtin in Schweine 339 · Besuch in der Unter- welt 342 · Odysseus widersteht den Sirenen, Skylla und Charybdis 345 · Die Rinder des Helios 347 Odysseus landet in Ithaka 349 · Odysseus beim Schweinehirten 351 · Odysseus als Bettler bei den Freiern 353 · Odysseus begegnet seiner Frau 355 Odysseus siegt im Bogenkampf 356 · Die Freier wer- den getötet 359 · Penelope erkennt Odysseus 361 Die Versöhnung 362	

## Anhang

Nachwort . . . . .	367
Lateinische Entsprechungen wichtiger griechischer Götter	377
Stammtafeln . . . . .	378
Anmerkungen . . . . .	396
Literaturverzeichnis . . . . .	420
Namen- und Ortsregister . . . . .	423



## GRIECHISCHE GÖTTER- UND HELDENSAGEN

*Von Schöpfungen und Verfehlungen der Götter wie Zeus und Aphrodite, von Abenteuern und Verbrechen einmaliger Helden wie Herakles, Theseus und Achilleus und von Ungeheuern wie Minotauros und Medusa wird hier erzählt. Auch davon, wie die Olympischen Götter die Giganten und andere Feinde der Weltordnung besiegten, wie Prometheus den Menschen beistand, Sisyphos den Tod überlistete. Und davon, wie Paris die schöne Helena raubte und wie Liebe und Machtgier die Welt in den großen Troianischen Krieg stürzten, in den selbst die Götter hineingerissen und schuldig wurden, aber dennoch der Welt Ausgleich und Stabilität zu bewahren versuchten.*





## **Göttersagen**



# Die drei Göttergenerationen

## Die Welt entsteht

Am Anfang entstand das Chaos. Die einen nannten es Urgrund, den gähnenden Schlund; vergleichbar dem *Ginnungagap* im Germanischen, bei anderen hieß es »Ungeschieden, Vermischtes«. Aus dem Gemengten ordnete sich später der Kosmos.<sup>1</sup>

Aus dem Chaos wuchs alles: zuerst die breitbrüstige Gaia, die Erde als Urmutter aller Generationen und nie wankender Wohnsitz der Unsterblichen, nebst Eros, dem schönsten unter den Göttern und Urgottheit der geschlechtlichen Liebe. Er verwirrt alle Geschöpfe und treibt zu unablässiger Zeugung.<sup>2</sup> Alles Handeln entspringt dieser Quelle. Und führten die Griechen Krieg, kämpften sie angeblich nicht um Macht und Reichtum, sondern um die schönste der Frauen. Die Römer setzten Eros mit *Amor* gleich; beide gaben erotischen und amourösen Erlebnissen später sogar den Namen.

Weiter entstand aus dem Chaos die finstere Unterwelt, Erebos, als Ort der Toten längst nicht so tief in der Erde wie Tartaros, zu dem ein Amboss, der neun Tage vom Himmel bis zur Erde fällt, noch einmal so lange bis dort hinab braucht. Als das Unterirdische geschaffen war, entschwebte dem Chaos die dunkle Nacht, Nyx, die den Äther als das Überirdische aushauchte.

Nachdem diese beiden Hauptorte entstanden waren, erzeugte Gaia den riesigen Uranos, den sternenreichen Himmel, und bekehrte ihn. Auch um seine Aufmerksamkeit zu erringen, türmte Gaia mächtige Berge mit wilden Schluchten auf, ihrem Leib entsprudelten die rastlos wogenden und in der Brandung tosenden Meere, auch Pontos, die offene See, die Erde mit bläulichem Schimmer umstrahlend.

Somit war die ganze unbelebte Natur, wie wir sie kennen, bar jeder Liebe geschaffen. Doch die Schönheit der Erde entstand bereits aus Liebesverlangen, und Eros reizte auch Uranos, die weitwegige Erde ganz zu umhüllen.<sup>3</sup>

Die Erdgöttin Gaia und der Himmels Gott Uranos wurden nach Hesiod das Ur-Paar aller Götter. So sahen die Menschen vieler Länder ihre Welt. Bei den Römern hieß Gaia *Terra* oder *Tellus*. Auch

bei den alten Indern, den Chinesen, Japanern, Germanen, sogar den Mayas Yucatanen standen eine Erdgöttin und ein Himmelsgott am Anfang der Zeiten. Bei den alten Ägyptern ist die Erdgottheit *Geb* männlich und der Himmelsgott *Nut* weiblich.

Homer nennt als anderes Urpaar aller Götter Okeanos und Tethys.<sup>4</sup> Ein weiterer Schöpfungsbericht erzählt von einem Weltei am Anfang, gelegt von der Urnacht Nyx.

Nacht für Nacht umarmte Uranos seine Gattin. Und so gebar Gaia sechs göttliche Söhne und sechs Töchter, die Titanen, von denen verbanden sich zu Geschwisterehen die goldbekränzte Phoibe und Koios, die liebliche Tethys und der tiefaufgewirbelte Okeanos, sowie Theia und der glänzende Hyperion. Zuletzt gebar Gaia den hinterlistigen Kronos. Dieses schrecklichste aller Kinder hasste den gewaltigen Vater, eiferte aber anfangs seinen älteren Geschwistern nach, freite seine Schwester, die Erdgöttin Rhea, und zeugte mit ihr die Olympischen Götter.

Uranos' unermessliche Zeugungskraft erwies sich bald als bedrohlich. Maßlose Kinder, Brontes, Steropes und Arges, entstampften ihrem Bund. Weil ihnen nur ein einziges kreisrundes Auge auf der Stirn stierte, wurden sie Kyklopen genannt. Zwar waren sie stark wie die Götter, aber gewalttätig und arglistig.

Darin verwandt waren ihnen ihre drei anderen Brüder: Kottos, Briareos und Gyes, die hochmütigen Hekatoncheiren. Hundert Arme wirbelten an ihren wuchtigen Leibern, und jedem waren fünfzig Köpfe über den klobigen Schultern gewachsen.

Der Vater hasste diese riesenhaften Unholde von Anbeginn. Welch widerwärtiger Anblick auf dem Antlitz von Gaia, seiner Geliebten! Welche Missgeburten verunstalteten die lieblichen Täler, die azurnen Ufer des Pontos! Würden gar diese Ungeheuer bald stärker sein als er? Versuchte sich eines von ihnen der Mutter zu entwinden, stieß Uranos es voller Ekel zurück in Gaias Schoß, der davon immer unheilvoller aufquoll.

### Der Sohn entmannt den Vater<sup>5</sup>

Der Schmerz der bedrängten Mutter Erde wuchs von Tag zu Tag. Ihr schien es unmöglich, auch nur ein einziges neues Kind zu fassen. Und was wäre, bescherte ihr der unerbittliche Gatte noch blu-

tigere Geburten? Derart verbittert ersann sie eine böse List, bildete eilends aus hellem Stahl eine scharfzahnige Sichel und zeigte sie ermunternd ihren Söhnen:

»Euer frevelnder Vater brachte als erster das Unrecht auf die Welt, wollt ihr mir gehorchen, so rächt seine Schandtat!«

Alle Söhne flohen schauernd. Nur der hinterlistige Kronos erwiderte der besorgten Mutter:

»Ich verspreche die Rache, denn ich verachte einen Vater, der seine eigenen Kinder einkerkert.«

Gaia weihte den Jüngsten in ihren Plan ein, wies ihm sein Versteck zu und gab ihm die verderbliche Waffe.

Als Uranos, die Nacht herbeiführend, liebeslüstern stöhnte und Gaia umschlang, packte<sup>6</sup> Kronos mit der linken Hand das Geschlecht des Vaters, zückte mit der rechten die riesige Sichel und mähte dessen Männlichkeit ab.<sup>7</sup>

Kronos schleuderte das Gemächt im hohen Bogen samt der Sichel bei Kap Drepanon, dem Kap der Sichel, ins Meer. All das verflossene Blut nahm Gaia in ihrem fruchtbaren Leib auf und zeugte im Lauf der Jahre wilde Erinyen, weibliche Rachegeister, die erbarmungslos Recht erzwingen. Die Römer kannten sie unter dem Namen *Furien*. Auch die melischen Nymphen entstanden aus diesen Blutstropfen, wie die im Glanz ihrer Waffen strahlenden Giganten. Statt auf Beinen zu gehen, krochen die auf Schlangenschwänzen. Doch davon wird später zu berichten sein.

### Aphrodite wird geboren

Das Glied des kastrierten Vaters trieb wie ein Stamm durch die wogende See; weißlicher Schaum umquoll das unsterbliche Fleisch, bis eine herrliche Jungfrau aus ihm emporwuchs.<sup>8</sup> Zunächst näherte die Göttin sich dem heiligen Kythera, wandte sich dann zum ringsumflossenen Kypros und stieg dort ans Land.

Nach ihrer Herkunft nannte man sie Aphrodite, die »Schaumgeborene«. Unter ihren schlanken Füßen spross üppig Gras zu einem blumenübersäten Teppich. Eros und der schöne Himeros, das Liebesbegehren, folgen der berauschend Schönen. Sie versteht verführerisch zu plaudern und zu lächeln; gern zur Täuschung und zum Liebesgenuss aufgelegt, umgarnt sie alles, was da

kreucht und fleucht.<sup>9</sup> Später sollte sie den Troianischen Krieg mit verursachen.

Als Göttin der weiblichen Schönheit und der Liebe ist sie mit der sumerischen/akkadischen *Inanna/Ištar* verwandt, die aber noch über eine kriegerische Seite verfügte, die Aphrodite und ihre römische Schwester *Venus* verloren haben. In Griechenland wurde sie besonders in Zypern verehrt, vor allem in ihrem berühmtesten Heiligtum, dem späteren Paphos, wo sie erstmalig Land betrat.

### Pygmalion verlangt nach einer Statue

Wie Aphrodite unstillbar Liebe zu wecken vermochte, erfuhr später Pygmalion, Herrscher über Zypern, ein inbrünstiger Verehrer der Göttin sowie begnadeter Künstler. Er schnitzte aus Elfenbein eine so schöne Gestalt, wie sie ein geborenes Weib nicht zu erlangen vermag. Pygmalion glühte für sein eigenes Werk, berührte es oftmals mit der Hand, un schlüssig, ob es Fleisch oder Elfenbein sei, küsste, umarmte und beschenkte es. Nachts bettete er seine Lagergenossin auf purpurne Linnen, stützte ihren Nacken mit flaumigen Kissen, bedeckte sie mit kostbaren Stoffen, als ob sie Härte oder Kälte fühle.

Als wieder Aphrodites Fest gefeiert wurde, opferte Pygmalion, trat zum Altar und bat:

»Oh, mächtige Göttin, die du alles vermagst, schenke mir zur Gattin« – die elfenbeinerne Jungfrau wagte er nicht zu sagen – »eine, der elfenbeinernen ähnlich.«

Aphrodite verstand und sandte günstige Zeichen. Pygmalion eilte zurück und presste seine Lippen auf die der Statue, die sich zu erwärmen schienen. Sacht betastete er ihre Brüste, die an Starre verloren und seinen Fingern nachgaben. Während Pygmalion zweifelte, sich freute, sich zu täuschen fürchtete, prüfte er wieder und wieder das Pochen in ihren Adern, ihre zarte Haut, den Hauch ihrer Lippen.

Die Ehe zwischen Pygmalion und Galateia (II)<sup>10</sup>, wie die erweckte Statue später genannt wurde, war gesegnet. Galateia gebar nach neun Monaten Paphos, die der später von ihrem Sohn Kinyras gegründeten Stadt ihren Namen gab.

## Der begehrte Adonis

Aphrodite vermochte grausam zu sein. Kinyras, König auf Zypern, besaß mit Myrrha eine so liebevolle Tochter, dass seine Gattin sich verstieg, Myrrha hübscher noch als Aphrodite zu nennen. Die Göttin pflanzte im Zorn Myrrha unersättliches Verlangen nach ihrem Vater ein. Als gewöhnliches Mädchen verkleidet, täuschte Myrrha ihren Vater und lag ihm zwölf Nächte bei. Erst dann erkannte Kinyras sie. Myrrha floh vor seinem gezückten Schwert, bis sich die Götter erbarmten und sie in den Myrrhenbaum verwandelten.

Aber Myrrha hatte bereits einen Sohn von ihrem Vater empfangen, und nach abgelaufener Frist platzte der Myrrhenstamm auf und gab Adonis frei. Als Aphrodite die Schönheit des Knaben gewährte, verbarg sie ihn in einer Truhe, die sie Persephone übergab. Doch auch die Göttin der Unterwelt verliebte sich in Adonis und weigerte sich, ihn wieder herauszugeben. Ein Richterspruch entschied den Streit der Göttinnen derart: Adonis müsse ein Drittel des Jahres im Hades bei Persephone zubringen, ein weiteres Drittel Aphrodite zu Diensten sein und dürfe nur das letzte Drittel für sich leben.

Auch wenn Adonis sein freies Drittel mit Aphrodite verbrachte, freuten sich die beiden Liebenden nur kurze Zeit aneinander. Obwohl ihn Aphrodite inständig bat, nur ungefährliche Tiere zu jagen, hetzte Adonis einen Keiler und wurde von dessen Hauern zerfleischt. Die untröstliche Göttin ließ aus seinem Blut die rote Anemone sprießen, und alljährlich wird sein Hinscheiden betrauert. Auch in der orientalischen Tradition hat die große Liebesgöttin einen jüngeren Geliebten, der als Symbol der Fruchtbarkeit stirbt und wieder aufersteht.<sup>11</sup>

## Die Nachkommen der Nacht

Doch kommen wir zur Welt der Urgötter zurück. Nyx, die Göttin der finsternen Nacht, von den Römern *Nox* genannt, wurde nicht von Liebe berührt; und ungeliebte Kinder krochen aus ihrem unheilswangeren Leib: das Alter, der Tod Thanatos und sein Zwillingbruder Hypnos, der Schlaf, und mit ihm die wirren Geschlech-

ter der Träume, außerdem Betrug, Täuschung, Lügen, Verderben, Hunger, Mord, Schlachten und anderes Unheil.

Auch die schrecklichen Keren, Todesgeister, gehören dazu: Frauen mit Vogelkrallen und langen Zähnen, mit denen sie die Unglücklichen zerfleischen, dann dem Leichnam das Blut aussaugen und dem Hades überantworten. Erwähnt sei noch Eris, die Göttin der Zwietracht und des Streites. Später wird sie ungeladen auf Peleus' Hochzeit erscheinen und durch den Streit dreier Göttinnen den Troianischen Krieg veranlassen.

Ein einziges Mal gab sich die Nacht einem Manne hin. Mit dem finsternen Erebos zeugte Nyx die hellstrahlende Hemera, den Tag. Nur einen winzigen Augenblick, wenn abends die Nacht aus der Unterwelt aufsteigt oder morgens, wenn sie zu ihrem düsteren Haus zurückkehrt, begegnet sie ihrem leuchtenden Kind.

### Schicksalsgöttinnen

Auch die unerbittlichen Moiren galten als Töchter der Nyx. Nach anderer Überlieferung stammen sie von Zeus und Themis, der Göttin des Rechts, was angesichts ihrer Macht glaubhafter erscheint. Sie wohnen in einer Höhle des Himmels bei einem Teich mit weißem Wasser und spinnen den Lebensfaden der Menschen. Manchmal wird nur eine Moira genannt. In der Regel sind es ihrer drei: Klotho, die Spinnerin, als Geburtsmoira, Lachesis, die Zuteilerin des Loses, und die unabwendbare Atropos, die den Zwirn abschneidet, als die Todesmoira.

Selbst Zeus habe auf ihre Entscheidungen keinen Einfluss und sei, wie einige Quellen berichten, an das Schicksal gebunden, was die Macht der Olympischen Götter einschränkt. Die Römer kannten sie unter dem Namen *Parzen*, ursprünglich »Gebärerinnen«. Bei den Germanen hießen die drei Schicksalsflechterinnen *Nornen*, die über noch mehr Wissen verfügten als die Götter.



## Die Nachkommen des Pontos

Ob Gaia bereits früher ihren rechtmäßigen Gatten betrog oder ihm erst Hörner aufsetzte, nachdem ihm keines mehr wuchs, ist nicht überliefert. Gaia zeugte in Pontos' feuchtem Beilager neben dem starken Thaumas auch den mannhaften Phorkys, die schwängliche Keto, ein Meeresungeheuer, und Halia.

Phorkys und seine Schwester Keto hatten unheilvolle Kinder. Dazu zählen die Gorgonen – geflügelte Monster mit ehernen Händen und roten Zungen zwischen Zähnen, groß wie Hauer. Anstatt Haaren wanden sich Schlangen um ihre Köpfe, so hässlich und erschreckend, dass dem, der sie anblickte, das Blut gefror und er versteinerte. Von den dreien war nur Medusa sterblich, sie soll früher wunderschön gewesen sein, wovon wir erst berichten, wenn Perseus auf sie treffen wird.

Zur Brut des unheilvollen Paares gehört weiter die Chimaira (Chimäre). Das feuerschnaubende Scheusal hatte einen Löwenkopf, den Körper einer Ziege und einen Drachenschwanz – erst Bellerophon sollte es erlegen.

Aus dem Bauch der Keto kamen außer der Sphinx noch der Nemäische Löwe und Echidna, bis zur Hälfte ein äugelndes, schwängliches Mädchen, unten aber eine entsetzliche Schlange. Mit Echidna zeugte der Weltfeind Typhon gewaltbesessene Kinder: die Lernäische Hydra, die Krommyonische Bache und die beiden Hunde Orthos wie Kerberos, der mit seinen drei Köpfen die Unterwelt bewacht.

Von Thaumas und der Okeanostochter Elektra stammen die hurtige Iris, der Regenbogen, die als Botin der Götter tätig ist, und die Harpyien: Vogel- und Frauenkörper in einer Gestalt, die als rasende Windgeister über die Erde jagen.

Doch Gaia und Pontos gebaren auch den berühmten Nereus. Er galt als untrüglich, wahrhaftig und als Vertreter des Rechts. Der Greis vermochte nicht nur die Zukunft vorherzusehen, sondern sich auch in jede erdenkliche Gestalt zu verwandeln. Doris gebar dem Nereus liebliche Kinder wie die schönfüßige Amphitrite, die Thetis, deren Sohn Achilleus auch noch heute die Dichter besingen, die wohlgebildete Galateia und 47 weitere untadelige Töchter.

## **Germanische Götter- und Heldensagen**



# **Germanische Götter- und Heldensagen**

Nach den Quellen neu erzählt  
von Reiner Tetzner

Reclam



1992, 2015 Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG,  
Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen  
Umschlaggestaltung: Stefan Schmid Design  
Druck und buchbinderische Verarbeitung: GGP Media GmbH,  
Karl-Marx-Straße 24, 07381 Pöbneck  
Printed in Germany 2018  
RECLAM ist eine eingetragene Marke  
der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart  
ISBN 978-3-15-011047-8  
[www.reclam.de](http://www.reclam.de)

# Inhalt

## Göttersagen

Die Asen-Götter werden geboren und bauen die Welten . . . . .	13
Die Asen-Götter nehmen den Riesen Loki auf . . . . .	16
Der Weltenbaum . . . . .	20
Der Vanen-Gott Frey wirbt um die schöne Riesin Gerd . . . . .	22
Wie Knechte, Bauern und Könige entstehen . . . . .	26
Die Zwerge schmieden um die Wette . . . . .	30
Odin und der weise Riese Vafthrudnir wetten um ihren Kopf . . . . .	34
Der Krieg der zwei Göttergeschlechter . . . . .	38
Odin raubt den Dichtermet . . . . .	41
Die Götter betrügen den Baumeister . . . . .	44
Der Zweikampf zwischen Thor und dem Riesen Hrungnir . . . . .	47
Loki zeugt drei Weltfeinde . . . . .	51
Odin versammelt gefallene Krieger in Walhall . . . . .	55
Der besondere Freund Thors . . . . .	57
Die Göttin der ewigen Jugend wird geraubt . . . . .	60
Die Riesin Skadi wählt den Gott Njörd . . . . .	63
Odins Pflegesohn König Geirrod . . . . .	65
Thor holt seinen Hammer zurück . . . . .	70
Gefjon gewinnt die Insel Seeland . . . . .	75
Thor schadet dem Odinshelden Starkad . . . . .	76
Der Riese Geirrod versucht Thor zu töten . . . . .	78
Odin verweigert Thor die Überfahrt . . . . .	81

Ein Fluch liegt auf dem Goldschatz . . . . .	85
Der Riese Utgard-Loki narrt den Gewittergott . . . . .	91
Thor fischt nach der Midgardschlange . . . . .	99
Balder träumt Unheil . . . . .	105
Loki beschimpft die Götter . . . . .	107
Odins König Harald Kampfzahn . . . . .	113
Wie es zum Kampf zwischen Heimdall und Loki kam . . . . .	118
Thor überlistet den weisen Zwerg Alvis . . . . .	120
Balders Tod . . . . .	121
Hermod reitet ins Totenreich . . . . .	125
Lokis Bestrafung . . . . .	127
Odin verführt Rind . . . . .	129
Der Untergang der Götter . . . . .	131
Eine neue Welt . . . . .	135

## Heldensagen

Der Hort der Nibelungen . . . . .	139
Kriemhild am Hofe zu Worms . . . . .	139
Siegfrieds Herkunft . . . . .	140
Siegfried kommt nach Worms . . . . .	143
Kampf gegen die Sachsen . . . . .	148
Siegfried besiegt den Drachen und gewinnt den Hort . . . . .	153
Siegfried begegnet Kriemhild . . . . .	159
Gunter wirbt um Brünhild . . . . .	162
Brünhilds und Siegfrieds frühe Eide . . . . .	166
Gunter gewinnt Brünhild im Kampfspiel . . . . .	168
Siegfried fährt ins Nibelungenland . . . . .	174
Siegfried reitet als Bote nach Worms . . . . .	177

Gunter feiert mit Brünhild Hochzeit . . . . .	179
Siegfried fährt mit Kriemhild in sein Reich . . . . .	187
Gunter lädt Siegfried und Kriemhild nach Worms ein . . . . .	190
Die Fahrt zum Fest . . . . .	193
Brünhild und Kriemhild verfeinden sich . . . . .	194
Siegfried wird verraten . . . . .	200
Hagen durchbohrt Siegfried mit dem Speer . . . . .	203
Totenklage und Begräbnis Siegfrieds . . . . .	208
Brünhild wählt den Tod . . . . .	212
Der Nibelungenhort wird nach Worms gebracht . . . . .	215
Etzel lässt um Kriemhild werben . . . . .	219
Kriemhild fährt zu König Etzel . . . . .	226
Kriemhilds Empfang und Hochzeit . . . . .	227
Die Burgunden werden eingeladen . . . . .	230
Schwämmel und Wärbel überbringen die Botschaft . . . . .	232
Die Burgunden fahren zu den Hunnen . . . . .	236
Der Kampf in Bayern . . . . .	241
Empfang in Bechlaran . . . . .	244
Ankunft bei den Hunnen . . . . .	248
Kriemhild will Hagen töten lassen . . . . .	251
Hagen und Volker halten Schildwache . . . . .	254
Das Kampfspiel . . . . .	256
Die burgundischen Knappen werden überfallen . . . . .	261
Der Kampf im Saal . . . . .	263
Die Toten werden aus dem Saal geworfen . . . . .	266
Der Mordbrand . . . . .	270
Rüdeger fällt . . . . .	274



Der Kampf mit Dietrichs Recken . . . . .	280
Dietrich greift ein . . . . .	285
Gunters und Hagens Schicksal . . . . .	288
Kriemhilds Ende . . . . .	289
Wieland der Schmied . . . . .	292
Dietrich von Bern . . . . .	308
Hildebrant und Dietrich . . . . .	309
Heime kommt zu Dietrich und fordert ihn heraus . . .	311
Witege auf dem Wege nach Bern . . . . .	314
Dietrich und Witege im Zweikampf . . . . .	320
Ecke und Fasolt . . . . .	323
Dietleib . . . . .	326
Zwergenkönig Laurin . . . . .	332
Der Kampf gegen Herzog Rimstein . . . . .	341
Der Ratgeber Sifka treibt Ermrichs Söhne in den Tod . . . . .	342
Der Angriff auf die Harlungen . . . . .	344
Ermrich vertreibt Dietrich von Bern . . . . .	346
Dietrich bereitet eine Heerfahrt gegen Ermrich vor . . . . .	349
Die Schlacht . . . . .	354
Dietrich kehrt heim . . . . .	360
Hildebrant und Hadubrant . . . . .	363
Dietrich gewinnt sein Reich zurück . . . . .	366

## Anhang

Glossar . . . . .	373
Literaturhinweise . . . . .	388
Nachwort . . . . .	393



## **Göttersagen**



## Die Asen-Götter werden geboren und bauen die Welten

Am Anfang waren Kälte und Dunkel im Norden, Hitze und Helle im Süden und dazwischen Ginnungagap, die gähnende Schlucht. In dieser Urzeit gab es weder Himmel noch Erde, weder Götter noch ein Büschel Gras.

Die Eisgegend des Nordens heißt Nifflheim und war grimmig und voll Nebel. In ihrer Mitte sprudelte die Quelle Hvergelmir; diesem brausenden Kessel entsprangen elf Flüsse, die führten auch Salze und Giftiges mit und ergossen sich in den gähnenden Abgrund. Weit genug von der Urquelle entfernt stockten die Fluten und erstarrten zu Eis, und das wurde hart wie Stein. Gischt sprühte darüber und gefror mit dem Giftig-Fließenden. So schoben sich Eis und Reif in die Urschlucht und füllten sie im Norden auch mit Sturm und Schnee.

Aber im Süden, Muspellsheim genannt, loderte Feuer – das würde einst niemand aufhalten können –, und von dort stoben Funken in die Urschlucht und brachten Milde. Heiße Winde schmolzen das Eis und den Reif, es zischte und tropfte und sprühte. Und die fallenden Tropfen wurden lebendig durch die Kraft, die das Feuer sandte. So entstand ein Urwesen, das wurde Ymir genannt und war Mann und Frau zugleich.

Als das menschengestaltige Riesenwesen schlief, begann es zu schwitzen; da wuchsen unter seinem linken Arm ein Mann und eine Frau, und ein Fuß bekam mit dem anderen einen Sohn. Von diesen Nachkommen stammen alle Riesen, auch die Frostriesen und die gewalttätigen Bergriesen.

In der Hitze von Muspellsheim taute das Eis weiter; da entstand aus dem tropfenden Reif eine Kuh, die hieß Audumla. Diese hornlose Kuh war sehr milchreich. Vier fette Ströme flossen aus ihrem Euter, davon nährte sich Ymir und wuchs zu gewaltiger Größe.

Und die Urkuh Audumla nährte sich, da doch kein Gras wuchs, von den salzigen Eisblöcken. Als sie am ersten Tag das steinerne Eis beleckte, kam abends das Haar eines Mannes hervor, am zweiten Tag der Kopf, am dritten Tag der ganze Stammvater der Götter, Buri. Er war schön von Ansehen, groß und stark und zeugte einen Sohn, Burr. Der nahm Bestla, die Tochter eines Riesen, zur Frau.

Die Riesin Bestla gebar die ersten Götter, den ältesten Sohn Odin und seine Brüder Vili und Vé.

Die jungen Götter waren stark und klug und wollten etwas erbauen, die kahlen Orte der Riesen genügten ihnen nicht. Aber die Frostriesen ließen Flüsse aus der Urquelle frieren und schoben die Eisblöcke knirschend gegen Stätten, wo sich die drei Brüder zu behaupten versuchten. Auch Ymir lärmt und toste, und sein massiger Leib wuchs und wuchs und belegte immer mehr Plätze – da töteten die Götter Ymir. Aus seinen Wunden strömte so viel Blut, dass es eine Flut ergab, darin ertränkten die jungen Götter das ganze Geschlecht der Riesen. Nur der schlaue Riese Bergelmir bestieg mit seiner Frau und seinen Hausleuten einen starken ausgehöhlten Baumstamm und entkam. Von Bergelmir stammen alle neuen Geschlechter der Riesen und ihr späterer Hass gegen die Götter. Über die Taten und Untaten der Götter und die Kämpfe mit ihren Feinden soll hier erzählt werden.

Odin und seine Brüder schlepten den riesigen Leib Ymirs miten in die Urschlucht und bauten aus ihm die Welten. Aus seinem Fleisch machten sie die Erde, aus seinem Blut das Wasser und die Meere. Die Götter hoben Ymirs Schädel über die Erde und machten daraus den Himmel. Unter jede der vier Enden des Schädeldaches setzten sie dann einen Zwerg. Die heißen Vestri, Sudri, Austri und Nordri und tragen wie Säulen den Himmel. Die Götter hoben die Erde weiter aus dem Meer und festigten sie. Da spross das erste grüne Kraut. Das Meer liegt wie ein Ring um die Erde.

Aus Ymirs Gebeinen schufen die Götter die Berge, aus seinen Kinnbacken, Zähnen und zersplitterten Knochen die Steine. Die Bäume wirkten sie aus Ymirs Haaren und die Wolken aus seinem Hirn. Und dann schufen die Götter Midgard, die mächtige mittlere Welt, und machten ihre Bewohner, die Menschen – davon wird noch zu erzählen sein. Aus Ymirs Wimpfern bauten die Götter einen Wall um Midgard zum Schutz gegen die Welt außerhalb, die heißt Utgard und ist für Götter und Menschen unbewohnbar. In Utgard sind die Gebirge baumlos und eisig, der Urwald aus Bäumen wie Eisenstangen ist undurchdringlich, und die Moore sind gierig. Dort wiesen die Götter den Riesengeschlechtern, die von Bergelmir abstammen, Plätze zu. Auch Trolle und andere Unholde hausen an öden Stränden und in kahlen Gebirgen.

Erst als sie den Wall um die Menschenwelt genug aufgeschüt-

tet hatten, errichteten die Götter in deren Mitte ihre eigene Welt, bauten auf einem Berg eine befestigte Stätte, die in den Himmel ragt. Das von Odin abstammende Göttergeschlecht sind die Asen, deshalb heißt ihr Wohnort Asgard. Zu den Asen gehören Thor, der älteste Sohn Odins – er zeugte ihn mit Jörd, der Erde –, und andere Nachkommen.

Die jungen Götter gruben Erz, schmolzen das Metall aus dem tauben Gestein. Sie bauten Öfen mit Essen und starken Blasebälgen, machten sich Ambosse, Hämmer, Zangen und andere Werkzeuge. Sie schmiedeten neben Hausgerät Äxte, Schwerter und Speerspitzen; diese Waffen genügten in der Frühzeit. Und die Götter förderten goldreiches Gestein, verarbeiteten es, hämmerten kunstvolle Schüsseln, Becher und Geschmeide aus reinem Gold und verzierten Schilde und Schwerter. Nicht nur deshalb sprach man damals vom goldenen Zeitalter.

Die Götter bauten auch mit Holz und brachen Steine. Thor schleppte die schwersten Felsbrocken auf Asgard. Zuerst wurde die Halle für die Versammlung der Asen fertig. Halten die Götter Rat, sitzen sie dort auf ihren Hochsitzen. Kein Gebäude ist größer und besser als diese Wohnstätte für Odin. Sie heißt Freudeheim, und innen und außen glänzt vieles von rotem Gold. Auch Walhall, die Halle der Gefallenen, befindet sich hier.

Für die Göttinnen wurde ein eigener Saal errichtet und reich mit Gold und Silber ausgestattet. Auch für Odins Söhne wurden Wohnstätten gebaut, die für Thor heißt Kraftheim. Und der höchste Wohnort Asgards hat die stärksten Mauern und ist gegen jedes Feuer geschützt.

Die Asen-Götter hatten Midgard, Utgard und Asgard geschaffen und hielten die drei Welten für ewig. Und sie hatten die gewaltige Asenbrücke erbaut, die Götterburg und Menschenwelt verbindet. Diese Brücke heißt Bifröst, lodert in feurigem Rot, was die Bergriesen abschreckt, schimmert in vielen anderen Farben und wird Regenbogen genannt. Bifröst ist mit mehr Scharfsinn und Kunstfertigkeit gemacht als andere Gebilde, aber wird trotzdem brechen, wenn einst die Feinde angreifen werden. Scheint die Sonne bei Regen, leuchtet Bifröst für jeden sichtbar wie aus tausend mal tausend funkelnden Steinen in den Himmel gebaut. Hell glänzt auch der Ase Heimdall, der Wächter bei der Asenbrücke. Er wohnt in der Stätte Weitglanz am Rande der Götterburg. Heimdall



hat Zähne aus Gold und reitet das Pferd Goldzopf, und sein blinkendes Schwert leuchtet über die Welten.

Auf Odins Wohnstätte steht ein Aussichtsturm mit einem Platz am Fenster, das ist Odins Hochsitz Hlidskjalf; von ihm beobachtet er alle Welten und behält die Taten der Menschen im Gedächtnis. In dieser Frühzeit lebten die Asen mit den Riesen oft einträchtig nebeneinander; fast alle Bewohner von Utgard begnügten sich mit den Randorten. Doch einige Frostriesen und Bergriesen hassten die Menschen, weil die Götter denen die fruchtbaren Ebenen frei hielten, und traten Felsblöcke gegen Gehöfte der Menschen oder warfen Unwetter aus Sand oder Hagel gegen Midgard. Erspähte der Göttervater von Hlidskjalf derartige Friedensbrecher, gab er Thor Nachricht, und der schlug sie zurück.

Die Götter pflegten mit den Menschen Freundschaft, lehrten sie Lebensrunen und Freude bringende Runen. Die Gesichter der Asen und Menschen glänzten von Glück. In Midgard trugen die Felder so üppige Ernten, dass einigen Menschen von übermäßigem Essen die Bäuche platzten.

Odin zähmte die Raben Huginn und Muninn und lehrte sie klug zu sprechen. Morgens fliegen sie hinaus in die Welten, kehren abends zurück, setzen sich auf Odins Schultern und flüstern ihm Neuigkeiten ins Ohr. Der Göttervater sieht darauf, dass außer seiner Frau Frigg niemand Hlidskjalf betritt. Odin behauptet, anderen Göttern fehle die Weisheit, alles Beobachtete zu deuten, oder ihre Sinne würden von dem Gesehenen verwirrt. Wie rasch das geschehen konnte, wird bald zu erzählen sein.

Von seinem Hochsitz beobachtete Odin auch das zweite Göttergeschlecht, die Vanen in Vanenheim, über deren Herkunft nichts überliefert ist. Die Vanen lebten in größerem Wohlstand als die Asen. Und die Raben Huginn und Muninn flüsterten Odin zu, die Vanen besäßen mehr und reineres Gold als die Asen.

### Die Asen-Götter nehmen den Riesen Loki auf

Manchmal steigt Odin von Hlidskjalf, wirft seinen blauen Wolkenmantel über, setzt seinen breitkrepfigen Hut auf und sieht in den Welten selber nach dem Rechten. Zuweilen kehrt er in Midgard bei schönen Mädchen und anmutigen Frauen ein.

Odin ist hochgewachsen und der vornehmste aller Götter. Jeder, der ihn ansieht, freut sich über seine stattliche Erscheinung. Er spricht so gewandt und eindringlich, dass alle Zuhörer meinen, allein er sage die Wahrheit. Und durch seine Zauberkunde kann er nach Belieben Aussehen und Gestalt wechseln, von einem Augenblick zum anderen in ferne Länder fahren, durch Worte Feuer löschen, Stürme besänftigen, Winde drehen, nach welcher Seite er will. Und er versteht Krankheiten zu heilen und Unheil abzuwenden. Aber er kann auch jemandem Kraft und Verstand rauben und anderen verleihen oder gar Krankheiten, Unglück und Tod verhängen, über wen und wie er es will. Auch setzt er sich unter Gehenkte nieder und weckt andere Tote auf.

So erfahren und weise Odin auch ist, allein kann und will er nicht herrschen. Das vollziehen die Götter gemeinsam im Rat; dort treffen sie sich täglich, halten Gericht und besprechen, wie die Welten zu erhalten sind. Auch die Göttinnen gehören zum Rat und werden für ebenso mächtig gehalten wie die Götter.

Odins Frau Frigg ist die angesehenste Asin, sie besitzt ein Falkengewand und fliegt damit häufig nach Midgard. Die Menschen verehren sie als Göttin der Familie und der Frauen. Ihre Wohnstätte heißt Meer-Säle. Die Asin Fulla hütet ihre Schatzkiste, bewahrt ihre Schuhe auf und kennt Friggs Geheimnisse. Die Jungfrau Fulla trägt ihr Haar offen und ein Goldband um die Stirn.

Odin und Frigg vertreten bei Streitfällen der Menschen oft verfeindete Parteien und suchen einander zu hintergehen, aber sonst führen beide, wie es heißt, eine gute Ehe. Frigg kränkt, dass Odin manchmal Mädchen verführt, doch auch ihr werden Liebesabenteuer nachgesagt. Odin und Frigg verbindet vor allem die Liebe zu ihrem Sohn Balder.

Die Menschen verehren, auch durch Opfer, am meisten Odins ersten Sohn Thor, den stärksten Gott und Herrn des Gewitters. Thor trägt einen wallenden roten Bart, braust mit seinem Bocksgespänn über die Wolken, schickt milde Gewitter und warme Regen für Saaten und Weiden oder sendet Blitze gegen Feinde aus Utgard.

In der Frühzeit hielten die Asen nach dem Rat fröhliche Gelage, speisten von goldenen Schüsseln, tranken Bier und Met aus kostbaren Trinkhörnern; funkelnde Steine zierten ihr Tischgerät; die lärmige Halle schimmerte im Feuer des Goldes.

Odin trinkt Wein, das ist zugleich seine Speise. Als größter Esser und Trinker wird Thor gerühmt; Lachs schmeckt ihm am besten; zu mancher Mahlzeit verspeist er einen ganzen Ochsen. Es heißt, der hemmungslose Appetit Thors, des Sohnes von Jörd, der Erde, sei Zeichen seiner Kraft.

Die Göttinnen und Götter feierten das Geschaffene, ihre Befreiung von der rauhen Welt der Riesen. Sie liebten das Brettspiel mit den goldenen Figuren. Häufig saß der Ase Balder neben dem blinden Asen Höd, reichte ihm Speisen und füllte ihm das Trinkhorn, führte ihn durch Wohnstätten auf Asgard oder zu Spaziergängen ins Freie. Mehrmals kamen schöne Riesinnen zu Gelagen und übergaben Goldklumpen. Heimdall warnte: Geschenke von Riesen bedeuten Gefahr. Doch Odin und die Asinnen nahmen das Gold an.

Die Asin Idun verwahrt in einer Truhe die goldschimmernden Äpfel der Jugend und reicht den Asen davon täglich nach dem Mahl. Kein Ase meinte, die Früchte könnten einmal ausbleiben. Und da die Götter nicht alterten, glaubten sie an ihre Unsterblichkeit. Die Frauen lobten Odins kraftvolle Lenden, er warf den Speer weiter als in seiner Jugend.

Die Asen hielten täglich Rat, wie die Welten weiter zu bauen seien, und befanden auch über die Lichtalfen. Die kleinen anmutigen Wesen sind schöner als die Sonne, wohnen in Alfenheim westlich von Asgard, wurden zu Gefährten der Götter bestimmt und angehalten, den Menschen wohlgesinnt zu sein.

Und die Asen entschieden auch über die Maden, die im Fleische des Ymir gewachsen waren, sich zahlreich im Speichel des riesischen Urwesens und in seinem Blut vermehrt hatten, das aus seinen Wunden schwappte und gerann. Die Götter verliehen diesen Maden Gestalt und Verstand der Menschen und bestimmten, sie sollten in der Erde und in den Steinen wohnen. So entstanden die Zwerge, auch Schwarzalfen genannt. Die meisten sind schwärzer als Pech. Einige heißen Schrumpfhaut, Trotzig, Hügelspürer, Lauerwolf, Hornbohrer. Viele Zwerge sind kunstfertige Handwerker und verstehen bessere Schmuckstücke, Werkzeuge und Waffen zu fertigen als die Götter, was denen Unglück bringen sollte. So hatten die Asen Schwarzalfenheim geschaffen und meinten, auch diese Welt habe für immer Bestand.

Eines Tages stieg ein kleiner Riese nach Asgard, riet wohl zu geschickterem Bauen und offenbarte Anschläge von Trollen gegen Midgard. Da gerieten die Asen in heftigen Streit. Die Ratschläge des Riesen bewährten sich, und er kam häufiger. Thor mochte diesen redegewandten Jungen mit Namen Loki und wählte ihn gern als Begleiter auf seinen Fahrten. Dieser zu lustigen Streichen aufgelegte Bursche suchte die Nähe von Odin, fühlte sich ihm wesensverwandt und bat ihn, dessen Wunschsohn zu werden. Thor sprach im Rat dafür. Und die Asin Idun scherzte, ob Loki nur wegen ihrer Äpfel zu den Asen gehören wolle.

Der Wächter Heimdall misstraute Loki. Heimdall ist von neun Schwestern geboren, er braucht weniger Schlaf als ein Vogel, sieht Tag und Nacht hundert Meilen weit, und er hört nicht nur das Gras auf dem Boden, sondern auch die Wolle auf den Schafen wachsen. Der Späher neben Bifröst warnte, ein junger Riese in Asgard berge Gefahr: sein Scharfsinn könne leicht zur Tücke, seine List zur Hinterlist werden, er verwirre die Asinnen durch schöne Worte und stifte im Rat Unheil.

Odin stieg auf Hlidskjalf und bedachte die Einwände des Wächters von Asgard; Heimdall wurde der hellste Ase genannt.

Aber Balder sprach offenbar im Rat für Loki. Balder galt als der Beste, alle Götter lobten ihn. Er war schön und glänzte so, dass ein Leuchten von ihm ausging. Die Menschen verehrten Balder auch als Gott der Sonne und des Lichtes. Er gehörte zu den Klügsten, redete geschickt wie Odin und war der Versöhnlichste und Gerechteste. Damals wurden Balders Ratschläge noch befolgt: Nähmen die Asen einen jungen Riesen auf, stärke das ihre Gemeinschaft und versöhne Götter und Riesen. Keiner ahnte die Folgen dieses Vertrauens.

Odin witterte anscheinend in Loki Blut von seinem Blut und Fleisch von seinem Fleisch, er pries seine Schlaueit und sein schönes Antlitz; und Loki besitze besondere Schuhe, die ihn überall hintrügen und den Asen nützen könnten. So überredete der Göttervater die Zweifler im Rat, mischte mit Loki sein Blut und erhob ihn zum Wahlsohn. Seitdem wurde auch Loki Ase genannt. Vielleicht ahnte Odin, der Friede zwischen Göttern und Riesen breche bald, und keiner durchschaue die Heimtücke der Riesen besser als ein Übergetreter. Die Aufnahme Lokis in Asgard sollte den Göttern und Menschen zum Verhängnis werden.

## Der Weltenbaum

Die Götter treffen sich zum täglichen Rat auch beim Weltenbaum, der Esche Yggdrasill. Er ist der größte und beste aller Bäume, breitet seine Äste über alle Welten aus und schützt Midgard. Seine Krone stützt den Himmel. Der Lebensbaum steht immergrün; verdorrt ein Zweig, sprießen am nächsten Tag neue Blätter. Drei starke Wurzeln greifen weit aus und halten Yggdrasill aufrecht. Die erste Wurzel reicht zu den Göttern und Menschen, die zweite zu den Riesen, die dritte nach Niflheim. Unter jeder Wurzel entspringt eine Quelle.

Wie alle Stätten, wo Rat gehalten wird, ist auch diese bei der Weltenesche unverletzlich, also heilig. Die Götter reiten zu ihr über die Asenbrücke Bifröst. Nur Thor geht zu Fuß und durchwaltet zahlreiche Flüsse.

Auf der Spitze des Weltenbaumes wacht ein Hahn, er glänzt von Gold und leuchtet in der Sonne. In den Zweigen der Esche sitzt ein weiser Adler und hält Ausschau nach möglichen Feinden. Zwischen den Augen des Adlers sitzt ein Habicht und macht das Wetter. Der Habicht heißt Der im Sturm Zerzauste.

Vier Hirsche laufen außen um die Esche, fressen mit zurückgebogenen Hälsen Blätter und beißen frische Knospen ab. Aber je emsiger in der Frühzeit die Tiere weideten, desto mehr neue Zweige trieb Yggdrasill. Kein kahler Ast stach aus dem dichten Laubwerk.

Unter der Eschenwurzel, die über Niflheim liegt, hausen mehr Schlangen, als eine Zunge zählen kann, und knabbern an den Wurzeln von Yggdrasill. Einige Schlangen heißen Höhlenwölfin, Graurücken, Aufhetzerin. Inmitten dieser Ottern liegt der Drache Nidhögg, der grimmig Hackende, und zerbeißt Pfahlwurzeln. Die Untiere nagen und mühen sich, den Stamm zu lockern, doch Yggdrasill senkt neue Wurzeln in die Erde. In der Frühzeit galt den Asen der Baum als unfällbar, obwohl oben an den Zweigen Hirsche fraßen, die Seiten des Baumes faulten und unten Nidhögg nagte.

Zwischen dem Drachen Nidhögg und dem Adler eilt das Eichhörnchen Ratatosk, was Nagezahn heißt, am Stamm der Weltenesche auf und nieder. Es ist flink, neugierig und geschwätzig. Das Eichhörnchen tuschelt mit dem Adler über den Drachen und mit dem Drachen über den Adler, es flüstert, damit Worte missverstan-

den werden. Nagezahn verrät dem Adler die Schmähungen von Nidhögg und jenem die Vorwürfe des Adlers. So entsteht Streit zwischen dem Adler als Vertrautem der Götter und dem Drachen, bis daraus Feindschaft erwächst.

Unter der Wurzel bei Niflheim, wo Nidhögg und die Schlangen nagen, liegt Hvergelmir, der brausende Kessel. Bei der Wurzel, die zu den Frostriesen führt, befindet sich der Brunnen des Mimir. Dieser Mann ist voller Weisheit; in dem Brunnen, den er hegte, liegen Verstand und Scharfsinn. Und solange er den Brunnen behütete, trank er von dem Wasser täglich mit dem Gjallarhorn, das er für Heimdall verwahrte. Der Wächter von Asgard würde dieses lauttönende Horn erst vom Brunnen holen und darauf blasen, wenn für die Welten Gefahr drohe.

Unter jener Wurzel der Weltenesche, die zu den Menschen reicht, liegt der Brunnen der Norne Urd. In einem prächtigen Saal wohnen hier drei Nornen, die Schicksalsfrauen. Täglich schöpfen sie Wasser aus dem Brunnen und besprengen die Esche, damit die Zweige nicht vertrocknen. Und mit dem Lehm im Wasser düngen sie Yggdrasill. Das Wasser ist so heilig, dass alle Dinge, die damit benetzt werden, sich weiß färben wie die innere Eihaut. Tau fällt von der Esche und feuchtet die Erde. Er heißt Honigtau, weil sich davon die Bienen nähren. Auch zwei Schwäne, die im Urd-Brunnen leben, trinken davon. Von beiden stammt das ganze Geschlecht der Schwäne.

Die Nornen messen allen Wesen ihr Schicksal zu; das tut die Norne Urd für die Vergangenheit, die Norne Verdandi für die Gegenwart und die Norne Skuld für die Zukunft.

Es gibt auch andere Nornen, sie weben ebenfalls am künftigen Geschick. Einige Nornen stammen von den Asen ab, andere von den Lichtalfen oder von den Zwergen. Es heißt, Nornen aus gutem Geschlecht teilen Gutes zu, solche von böser Herkunft verhängen Unheil. Manchen Menschen werden Wohlleben und Macht beschert, andere bekommen weder Vorteil noch Ruhm: der Lebensfaden wird verschieden lang gesponnen. Jeder Mensch, wird erzählt, habe von Geburt an eine Norne, die begleite ihn sein Leben lang. Einigen Nornen wird Hilfe bei der Geburt zugeschrieben.

Auch die Götter greifen in das Schicksal der Menschen ein; aber den Asen bliebe ihr eigenes verborgen, behaupteten die Nornen und verkündeten: Wir weben die Zukunft der Götter, nur wir

kennen ihr Schicksal; einst wird der Weltenbaum verdorren, und von Muspellsheim, der heißen Gegend im Süden, kommt deren Anführer, der Feuerriese Surt, und brennt mit seinem Flammenschwert alle Welten nieder, Yggdrasill wird lodernd zusammenstürzen.

Balder und Höd lachten vermutlich über diese Prophezeiung.

Thor vertraute seiner Kraft und der Macht und der Weisheit der Götter.

Heimdall spähte nach Weltfeinden.

Odin stieg, von Ahnungen getrieben, auf Hlidskjalf.

### Der Vanen-Gott Frey wirbt um die schöne Riesin Gerd

Der Vater der Asen beobachtete von seinem Hochsitz oft das Reich der Vanen. Im goldenen Zeitalter besuchten sich die Angesehensten der beiden Göttergeschlechter häufig in ihren Wohnstätten. Die Vanen meiden Streit, halten sich nicht für klüger als andere und sind wegen ihrer Fröhlichkeit bei den Asen beliebt. Viele Vanen sind der Sinnesfreude zugetan. Der bedeutendste Vane ist Frey. Die Menschen rufen ihn nicht nur an, weil er Frieden und Wohlstand, sondern auch, weil er reiche Ernten gewährt.

Einmal weilten Frey und sein Vater Njörd in der Halle Odins. Als der Vater der Asen nach reichlich Wein eine Rede in Versen hielt, schlich sich der junge Frey aus der Halle und stieg auf Hlidskjalf, was verboten war. Ihn trieb Neugier. Von Hlidskjalf schaute Frey, wie sonst nur der Göttervater, über alle Welten. Er sah die Menschen Langhäuser bauen und sich mit Ochsen gespannen vor Holzpflügen mühen. Riesen tummelten sich auf kargen Hängen. Er sah drei- und sechsköpfige Riesen, Fünf- und Siebenhänder. Die bössartigen Riesen werden Thursen genannt. Dann gewahrte Frey im Norden Riesenheims ein prächtig umzäuntes Gebäude. Vor dem ging ein Mädchen über den Hof. Das Bild wahrte nicht länger als der Schein eines Sonnenstrahls.

Frey stieg wieder zur Festhalle hinab, sprach kein Wort mehr, wies sogar Met zurück, was noch nie vorgekommen war. Das Mädchen vor dem umzäunten Gebäude heißt Gerd und ist die Tochter des gefürchteten Bergriesen Gymir. Rächte sich so Freys Vermessenheit, Odins Verbot übertreten zu haben?

Als Gott des Genusses und der Liebesfreude ist Frey sehr frauenkundig. Nach den harten, eisigen Wintern fährt er festlich auf mit Kühen bespannten Wagen über Land und bringt Fruchtbarkeit für Saat und Weiden; da geben sich ihm die schönsten Frauen und Mädchen hin. In der Halle Odins verstand niemand Freys Schweißen. Keiner wagte ein Wort an ihn zu richten.

Njörd sorgte sich um seinen Sohn, rief dessen Gefährten Skirnir, den Strahlenden, und bat ihn, Frey zum Reden zu bringen und auszuforschen, warum er so bedrückt im Saal hocke.

Skirnir ging widerwillig, weil er von Frey eine schroffe Antwort befürchtete. Auf eine Frage erwiderte Frey:

»Wie könntest du meinen Schmerz fassen! Die Sonne scheint für jedes Büschel Gras, aber nicht für meine Liebe.«

»Die kann so mächtig nicht sein«, erwiderte Skirnir, »wie oft saßen wir nebeneinander beim Gelage, da war kein Platz für Verschlossenheit.« Und er erinnerte Frey an dessen Liebschaften, die keiner zählen könne.

Frey pries das Mädchen in Gymirs Hof: »Als sie die Hand hob, die Tür zu öffnen, leuchteten von ihren Armen Himmel und Meer, und die Welt strahlte wider von ihrem Glanz. Wann liebte je ein Jüngling so ein Mädchen! Wenn ich sie nicht bekomme, will ich nicht länger leben.«

Nach Skirnirs Bericht begriff Njörd, wie ernst es Frey war, und bat den Gefährten seines Sohnes, dessen Bitte zu erfüllen und um Gerd zu werben. Die Verbindung eines Gottes und einer Riesin fördere zudem den Zusammenhalt der Welten.

Skirnir wollte um Gerd werben, wenn Frey ihm sein Schwert gebe. Das focht von selbst, und dessen Träger galt als unbezwingbar. Frey gab ihm auch sein Pferd, das vermochte die Waberlohe, den schützenden Feuerwall, um Gymirs Hof zu überspringen.

Skirnir ritt nach Riesenheim, wohlgerüstet und mit Geschenken. Die Nacht war finster. Feucht glitzerte das Felsengebirge im Morgenschimmer.

Da sprach Skirnir zu dem Pferd: »Entweder führen wir Gerd heim, oder der grimmige Gymir zerschmettert uns.« Die meisten Riesen waren gutmütig und friedfertig. Aber Gerds Vater gehörte zu den streitsüchtigsten und boshaftesten Bergriesen.

Auf einem Hügel beim Hofe Gymirs saß ein Wächter und hielt Ausschau. Vom Zaun des Hofes kläfften bissige Hunde.



Skirnir sprach zu dem Wächter: »Ich habe eine Botschaft für Gerd, aber die Hundemeute wütet.«

»Du wirst die Schöne nie sehen!«, rief der Wächter. »Eher wirst du sterben. Oder sitzt schon ein Toter im Sattel?«

Weder Wächter noch kläffende Hunde hielten Skirnir von seinem Auftrag ab. Und Skirnir meinte, den letzten Tag seines Lebens bestimme ohnehin nicht er, gab dem Pferd die Sporen und setzte mit einem gewaltigen Sprung über die Waberlohe.

Im Hofe griff ihn Gerd's Bruder an, brüllend, ein wütiger Riese, der bei seiner Schwester wachte, wenn der Vater unterwegs war. Skirnir wollte ihn schonen, denn das Blut des Bruders würde Gerd abschrecken. Der Riese hieb auf Skirnir ein, spaltete seinen Schild, haute ihn kleiner. Um nicht zu fallen, musste Skirnir das gefürchtete Schwert ziehen. Die Klinge suchte sich die Blößen des Gegners und fällte den Bergriesen.

Das Krachen der Schwerter klang bis in die Halle Gerd's. Die Schöne fragte ihre Magd: »Was ist das für ein Lärm? Der Saalboden zittert, der ganze Gymirhof bebt.«

Die Magd sah nach und berichtete, ein Mann sei vom Pferd gestiegen und lasse es grasen, er trage ein schmales Schwert und wirke überaus entschlossen.

»Lass ihn in die Halle treten«, sagte Gerd, »biete ihm Met an.«  
Skirnir trat in den Saal.

Gerd fragte den Fremden, ob er ein Ase oder ein Vane sei. »Und warum rittest du allein durch die flackernde Waberlohe?«

Skirnir verneinte göttliche Abkunft, er sei nur ein Bote des Vanen Frey, der sende ihr goldene Äpfel der Verjüngung. Skirnir zeigte Gerd die elf Äpfel und sagte: »Die schenke ich dir, Gerd, als Zeichen für Freys Liebe und damit du ihm deine bekennt.«

Gerd wies die Äpfel wütend zurück und rief: »Nie beuge ich mich einem Werber, nie werde ich in Freys Halle sitzen, solange ich lebe!«

Skirnir bot ihr den kostbarsten aller Ringe.

Auch den wehrte Gerd ab. Ihr fehle es weder an Gold noch kostbaren Steinen. Der Riese Gymir hatte für seine Tochter drei Höhlen voller Schätze gehortet.

Wie sein Herr war Skirnir Feind von Unterwerfung und Gewalt. Aber er fürchtete für das Leben Freys. Widerstand die stör-

rische Gerd aus Stolz und riesischem Eigensinn? Verzehrte sie sich heimlich wie manche Riesin nach dem schönen Frey? Sträubte sie sich aus Furcht vor ihrem Vater, oder weil ihr Bruder fiel? Also drohte Skirnir mit dem Äußersten:

»Sieh dieses scharfe Schwert. Die Ornamente auf seiner Klinge brenn ich dir ein. Den schönen Kopf hau ich dir vom Halse, wenn du nicht einwilligst!«

Gerd erwiderte noch trotziger: »Nie beuge ich mich Zwang und Männerliebe! Gleich wird mein Vater in die Halle stürmen und dich niederstrecken.«

Skirnir zückte das Schwert und hielt es in Richtung der Tür: »Das fällt auch den Alten.«

Gerd blieb kalt wie draußen der Fels.

Da zog Skirnir das Zauberreis und sprach zur Widerspenstigen: »Zähmen wird dich mein Wille, Weib. Hocken sollst du auf einer steilen Felsklippe, nur Adlern zugänglich. Sollst dich ekeln vor jeder Speise, mehr als die Menschen vor der giftigsten Schlange. Wahnsinn und Neid, Enttäuschung und Ungeduld treiben dich zu Tränen. Tag für Tag quälen dich Trolle. Tag für Tag sollst du dich vor Hunger hinschleppen in die Halle der Frostriesen. Statt der Freude sättige dich Leid. Bei dreiköpfigen Thursen sollst du hausen oder unvermählt alt und krumm werden. Begierde schüttle dich. Sehnsucht versenge dich. Wie eine Distel sollst du verdorren am Wegrand. Odin zürnt dir. Hört, ihr Asen und Vanen, ich banne von der Anmutigsten allen Mannesgenuss!«

Skirnir sah, wie eine winzige Falte neben Gerds Mund sich unter seinen Verwünschungen tiefer in die Haut grub. Der Gefährte Freys verwünschte die Eingeschüchterte weiter:

»Hrimgrinnir, das scheußlichste Ungeheuer, soll dir täglich zwischen die Schenkel gehen, am Tor zum Totenreich. Trolle werden dir Ziegenpisse einflößen. Jeder andere Trank wird verweigert. Das tust du dir an, Mädchen. Das zwing ich dir auf. Gleich ritz ich die Runen, ein Zeichen für den Thursen. Und in drei Stäbe schneid ich Geilheit, Leid und Liebesrasen!«

Langsam setzte Skirnir das Messer an, um den Runenzauber wirken zu lassen. Da nahm Gerd rasch den gefüllten Kristallkelch und rief:

»Hier, trink den Met. Nie hätte ich geahnt, den stattlichen Frey zu wählen!«