

Mythologie

Eugen Mogk







*von dem Prof. Dr. Weinholt
in Beobachtung und der
Lektüre
v. Weinf.*

GRUNDRISS

DER

GERMANISCHEN PHILOLOGIE

UNTER MITWIRKUNG VON

K. VON AMIRA, W. ARNDT, O. BEHAGHEL, A. BRANDL, B. TEN BRINK,
H. JELLINGHAUS, K. TH. VON INAMA-STERNEGG, KR. KÅLUND, FR. KAUFF-
MANN, F. KLUGE, R. KÖGEL, R. VON LILIENCRON, K. LUICK, A.
LUNDELL, J. MEIER, E. MOGK, A. NOREEN, J. SCHIPPER, H. SCHÜCK,
A. SCHULTZ, TH. SIEBS, E. SIEVERS, B. SYMONS, F. VOGT, PH.
WEGENER, J. TE WINKEL, J. WRIGHT

HERAUSGEGEBEN

VON

HERMANN PAUL

ORD. PROFESSOR DER DEUTSCHEN SPRACHE U. LITERATUR AN DER UNIVERSITÄT FREIBURG I. B.

VI. ABSCHNITT:

MYTHOLOGIE.

VON

E. MOGK.



STRASSBURG.

KARL J. TRÜBNER.

1891.

B4 760
M63

VI. ABSCHNITT.
MYTHOLOGIE

VON
E. MOGK.

KAPITEL I.
BEGRIFF UND AUFGABE DER MYTHOLOGIE.

§ 1. Die germanische Mythologie umfasst die Lehre von dem Dämonen- und Götterglauben und dem eng damit verbundenen Kulte unserer Vorfahren. Jener ist, wie bei allen Naturvölkern, in seiner Wurzel das Erzeugnis der Phantasie des denkenden Geistes, geweckt und gross gezogen von dem, was diesen bedrückt und erfreut, namentlich durch die täglich und periodisch wiederkehrenden Erscheinungen in der Natur, die menschlich aufgefasst und in menschliches Gewand gehüllt wurden. Allein man blieb bei diesen ältesten Auffassungen nicht stehen; man löste sie mit der Zeit von ihrer natürlichen Wurzel los und zog die zunächst durch die objektive Phantasie geschaffenen Gestalten in den Kreis der subjektiven: man bildete dieselben immer menschlicher aus und legte ihnen Handlungsweise und Eigenschaften bei, die sich aus dem natürlichen Hintergrunde nicht erklären lassen. Solche Erzeugnisse sind demnach nichts anderes als die älteste Poesie unseres Volkes, und die Überlieferung ihrer Niederschläge muss wie die Dichtung behandelt werden: die Quellen sind kritisch zu sichten, das Junge ist vom Alten zu trennen und das letztere auf seinen Kern hin zu prüfen.

§ 2. Daneben ist jedoch festzuhalten, dass die mythenzeugende Kraft der Natur und der Vorgänge im menschlichen Leben durchaus eine fortdauernde ist; diese Kraft ist nicht einmal gebrochen worden, als das Christentum dem Heidentum ein Ende machte: sie dauerte fort und erzeugte noch in christlicher Zeit neue Mythen nach Analogie der alten, wie auch diese selbst teilweise in unveränderter Frische fortbestanden. Im Hinblick hierauf müssen wir zwei Hauptgattungen von Mythen unterscheiden, die wir nach W. Schwartz Vorgänge (Der heutige Volksglaube S. 7, Prähist. anthrop. Studien S. 7) niedere und höhere Mythen zu nennen pflegen. Jene haben ihre Wurzel in dem, was von aussen auf das menschliche Gemüt einwirkt, diese in dem menschlichen Geiste und seinem Triebe, sich Ideale zu schaffen. Dort gilt es dem Forscher in erster Linie die Natur und die Bodenbeschaffenheit des Landes ins Auge zu fassen, wo sich der Mythos findet, überhaupt dasjenige,

unter dessen Einfluss alle Menschen, insbesondere die natürlichen Menschen stehen; hier ist vor allem auf den Bildungsgrad des Stammes zu achten, bei dem der Mythos sich findet; seine Geschichte, seine Kulturgeschichte, die fremden Einflüsse, denen er ausgesetzt gewesen ist, müssen dem Forschenden jederzeit gegenwärtig sein. Oft entspringt der höhere Mythos aus dem niederen oder ist in Anlehnung an diesen entstanden, aber nicht immer ist das der Fall. Es ist ebenso verwerflich, alle Mythen als Naturmythen zu erklären, wie die Berechtigung der natürlichen Deutung eines grossen Teiles strikte in Abrede zu stellen und alle Mythen als literaturhistorische — sei es gestattet von diesem Anachronismus Gebrauch zu machen — oder historische Erzeugnisse aufzufassen. Es ist die Aufgabe der Forschung, die Thatsache des doppelten Ursprungs der Mythen jederzeit im Auge zu haben, den Zusammenhang der beiden Gattungen untereinander klar zu legen, und, wo es nötig ist, sie scharf von einander zu scheiden. Dabei ist aber in dem einen wie anderen Falle, mögen wir die elementaren oder die künstlerisch ausgebildeten Mythen der Kritik unterwerfen, an dem von Müllenhoff (Mannhardt, *Mythol. Forschungen*, Vorrede S. X f.) klar ausgesprochenen Grundsatz festzuhalten, dass der Mythos nicht von der Stelle zu verrücken ist, an die die Überlieferung ihn setzt. Von hier aus müssen wir jeden Mythos prüfen; von hier aus müssen wir ihn Schritt für Schritt zeitlich zurück verfolgen, bis wir auf seine Quelle stossen. Es ist namentlich hierin so viel gestündigt worden: von den Anhängern J. Grimms, namentlich J. F. Wolf und Simrock, dass sie das gesamte mythologische Material in einen Topf warfen und durch kühne Phantasien einen altgermanischen Götterhimmel aufbauten, den es nie gegeben hat, von W. Schwartz aber und seinen Anhängern, dass sie die Volksüberlieferung namentlich der Gegenwart zu allgemein als die älteste Quelle unserer Mythologie hinstellten. Gewiss kann dieselbe unter Umständen alt, sehr alt sein, allein es ist zunächst die Frage aufzuwerfen, ob sie nicht jung sein muss.

§ 3. Ist nun durch kritische Sichtung des Materials die mythische Verwandtschaft verschiedener Überlieferungen festgestellt, so hat als weitere Aufgabe der Mythologen die Gruppierung der Quellen unter allgemeineren Gesichtspunkten zu erfolgen: erst dann kann der mythentreibenden Wurzel nachgegangen werden. Nur wenn diese auf solchem Wege, den man als einen analytischen bezeichnen kann, gefunden ist, darf die Darstellung der mythischen Vorstellungen unseres Volkes beginnen. Dabei wird sich dann herausstellen, dass die Einheit derselben bei den germanischen Stämmen zum grossen Teil auf anderem Felde zu suchen ist, als man sie nach J. Grimms Vorgange gewohnt ist, und dass dieselbe überhaupt nicht so bedeutend ist, wie die Kombinationschwärmer als Anhänger des von Snorri und Wolf gebildeten Götterstaates immer noch nachschwätzen. Vielmehr hat sich ein grosser Teil Mythen ausschliesslich bei einzelnen germanischen Stämmen entwickelt, und hier sind sie ausgebildeter, je später der Stamm zum Christentum übergegangen ist, je mehr bei ihm die Dichtung geblüht, je enger er mit anderen Völkern in Verkehr getreten und eine je grössere weltgeschichtliche Rolle er selbst gespielt hat.

Kuhn, *Über die Entwicklungsstufen der Mythenbildung*. Berl. Akad. der Wissensch. 1873. 123 ff. M. Müller, *Vergleichende Mythologie. Essays*. II. 1 ff. Schwartz, *Der Ursprung der Mythologie* 1 ff. Mannhardt, *Antike Wald- und Feldkulte*, Vorwort. Wilh. Grimm, HS. S. 388 ff. Müllenhoff im Vorwort zu *Mannhardts Mythologischen Forschungen*. Gruppe, *Die griechischen Kulte*. Einleitung. Beer, *Germ. XXXIII*. 1 ff. W. Müller, *Zur Mythologie der griech. und deutschen Heldensage*. Heilbr. 1889.

KAPITEL II.

DIE QUELLEN DER GERMANISCHEN MYTHOLOGIE.

§ 4. Nach den im vorigen Kapitel dargelegten Grundsätzen hat der Mythologe seine erste Hauptaufgabe in der Kritik der mythologischen Quellen zu suchen. Von dem Resultate dieser allein hängt es ab, ob sich und wie weit sich eine germanische Götterlehre aufbauen lässt. Deshalb muss man mit der Geschichte und dem Werte der Quellen vertraut sein und dies umso mehr, je näher die Überlieferung dem Heidentume liegt, vor allem aber mit den Werken, die während des Heidentums selbst entstanden sind.

Leider sind die Quellen unserer Mythologie in älterer Zeit ziemlich dürftig. Einen Homer oder Hesiod besitzt der Germane, selbst der Nordgermane nicht, denn die undurchdringliche Wolke, die noch immer vor der eddischen Mythologie lagert, hat noch kein Wolkeuschieber zu bewegen vermocht. Im Hinblick auf die Zeit ihres Ursprungs zerfallen unsere mythologischen Quellen in solche, die aus der heidnischen Zeit, in solche, die aus der ältesten christlichen Zeit, wo Christentum und Heidentum miteinander rangen, und endlich in solche, die aus dem Mittelalter und der Neuzeit stammen.¹

§ 5. Die Quellen aus der germanisch-heidnischen Zeit. Diese sind teils unmittelbare teils mittelbare: jenes sind Äusserungen der Germanen selbst über ihre religiösen Anschauungen, dieses Berichte fremder Männer, namentlich römischer über dieselben. Zu den unmittelbaren Quellen gehören zunächst wenige literarische Denkmäler, so vor allem die Merseburger Sprüche², ferner Inschriften, die von germanischen Soldaten herrühren, die in römischem Sold standen,³ darunter die am Hadrianswall gefundenen,⁴ weitere Funde, die auf den Kult unserer Vorfahren schliessen lassen, von denen der eine, die grössere Nordendorfer Spange, uns sogar Götternamen erhalten hat,⁵ endlich die Personen- und Ortsnamen,⁶ die zum Teil im lebendigen Mythos und Kultus ihre Wurzel haben. Etwas reichhaltiger sind die mythologischen Quellen aus der Heidenzeit im skandinavischen Norden. Hier sind dieselben zwar etwas jünger, aber ergiebiger. Die Funde und Inschriften, die auf Götterglauben und Götterkult Bezug haben, sind von H. Petersen trefflich zusammengestellt und verarbeitet.⁷ Neben diesen bieten reiches Material die nordischen Dichter, die Skalden. Ihre Gedichte sind uns bald ohne, bald mit Verfasseramen überliefert. Jene pflegen wir Eddalieder zu nennen; über die Zeit und den Ort ihrer Entstehung herrscht noch Dunkel (vgl. Abschnitt VIII. 2. A. § 3 ff.). Festeren Grund geben uns die Gedichte, deren Verfasser wir zeitlich und örtlich bestimmen können. Von ihnen kommt zweierlei in Betracht: die Lieder mythologischen Inhalts und die dichterischen Umschreibungen in den Liedern, die *kenningar*. Letztere setzen die Bekanntschaft des Mythos bei den Zuhörern des Gedichtes voraus. Durch sie lernen wir nordische Mythen vom Anfang des 9. Jahrhs., zu welcher Zeit der erste geschichtlich nachweisbare Skalde gelebt hat, bis zur Einführung des Christentums. Mythische Stoffe in Gedichten behandelten Bragi, Þjóðólf aus Hvín, Eilíf Gúðrunarson, Ulf Uggason.⁸ Ausser den poetischen Quellen haben aber auch die prosaischen, die isländischen Sögur, für unsere Mythologie grosse Bedeutung. Und zwar kommen hier fast alle Sagas in Betracht, die im Norden spielen, sowohl die historischen als auch die mythischen. Wohl sind dieselben erst vom 13. Jahr. an aufgezeichnet, allein sie spielen zum grössten Teil noch in der heidnischen Zeit und schildern den alten Götterglauben noch in mannigfaltigen Farben. Von ihnen hat eigentlich eine nordische Mythologie auszugehen. (Über die Sögur vgl. Abschnitt VIII. 2. A. § 19 ff.). Neben diesen unmittelbaren

Quellen kommen für die älteste Zeit die mittelbaren in Betracht, das sind römische Schriftsteller, denen wir Berichte über die Götterverehrung unserer Vorfahren verdanken. Bei ihnen ist stets ins Auge zu fassen, wann und wo, zu welchem Zwecke und nach welchen Quellen der Schriftsteller geschrieben hat: von der Beantwortung dieser Fragen ist dann auch der Wert des Schriftstellers als mythologische Quelle abhängig. Hierher gehören besonders Caesar (*bell. Gall.* VI. c. 21), Tacitus (*Germ.* c. 9. 39. 40. 43. Ann. I. 51. II. 12. XIII. 55. 57. *Hist.* IV. 14. 22. 61. 65. 73. V. 22 ff.), Plutarch (*vita Marii* und die *vita Caesaris*), Strabo (namentlich das 7. Buch), Sueton, Ammianus Marcellinus, Agathias, Procopius. Über die skandinavischen Völker aus der heidnischen Zeit berichtet Adam von Bremen (*Mon. Germ. Script.* VII. 267 ff.).

§ 6. Die Quellen aus der frühesten Zeit des Christentums. Fast auf gleicher Stufe wie diese Schriftsteller und die nordischen Sagas stehen diejenigen, die als Christen die Vorgeschichte ihres Volkes oder eines anderen germanischen Stammes aus früher Zeit schrieben. Auch in ihren Werken findet sich manches aus dem Heidentum, was der Volksmund Jahrhunderte hindurch fortgepflanzt hat. Hierher gehören: Jordanes (*Romana et Getica* hrsg. von Th. Mommsen *Mon. Germ. Auct.* V. 1 1882), *Gregor von Tours* (*Historia Francorum* *Mon. Germ. SS. Meroving.* I. 1. 1884.) und die Fortsetzung des Werkes, die dem Scholasticus *Fredegar* zugeschrieben wird (lib. 1—4 in der ed. Basn. II. 154 ff. 5—6 in Ruinarts Ausgabe des Gregor von Tours), Paulus Diaconus (hrsg. von Waitz, *Script. rer. Langobardorum* 1877), Widukind (*Mon. Germ. SS.* III. 408 ff.), Beda (*Historia ecclesiastica gentis Anglorum* hrsg. von Alfr. Holder, Freiburg 1882 und seine *Opuscula Scientifica* hrsg. von J. A. Giles, London 1843). Von besonderer Wichtigkeit für die angelsächsische Mythologie sind ferner die ags. Stammtafeln, die sich bei den ags. Chronisten von Beda bis hinab ins 13. Jahrh. finden. (Vergl. J. Grimm, *Myth.* 4. III. 377 ff.) Diese berühren sich oft mit den isländischen Quellen. Eine Fülle mythologischen Stoffes der nordischen Völker bieten die ersten 9 Bücher des *Saxo grammaticus*. (*Historia Danica*. ed. v. Müller et Velschow, Havniae 1838. 58. von A. Holder, Strassb. 1885.)

§ 7. Ein lebhaftes, bisher zu wenig beachtetes Bild der heidnischen Zustände kurz vor Einführung des Christentums gewähren weiter die Lebensbeschreibungen der alten Heidenbekehrer. Sie schildern, mit welchen Schwierigkeiten diese Leute zu kämpfen hatten und bieten dadurch den Verfassern oft Gelegenheit, der heidnischen Gewohnheiten zu gedenken. Es kommen besonders in Betracht: für die Alemannen die *vita Columbani* des Jonas von Bobio (*Mabilion Act. Sanct.* s. II. 5) und die *vita St. Galli* eines unbekannteren Alemannen (*Mon. Germ. Script.* II. 1 ff.). Unzuverlässig sind die Nachrichten über die Heidenbekehrer unter den Bayern, da sie durchweg aus späterer Zeit stammen. Für Mitteldeutschland (Hessen, Ostfranken, auch einen Teil Frieslands) von Bedeutung sind die *vita Bonifatii* des Priesters Willihald (*Mon. Germ. Script.* III. 331 ff.), die zum Teil auf den authentischen Bericht des Lullus, Bonifatius' Schüler, zurückgeht, und die *Briefe des Bonifatius* (Jaffé, *Bibl. rerum Germ.* III. 8 ff.). Das Heidentum unter den alten Friesen erörtern am eingehendsten die *vita Liudgeri* des Altfrið und die fälschlicherweise dem Anskar zugeschriebene *vita Willehadi* (*Mon. Germ.* II. 378 ff.).⁹ Die heidnischen Zustände der nordischen Völker, der Dänen und Schweden, berührt mehrfach die *vita Anskarii* des Rimbert (*Mon. Germ.* II. 683 ff.). — Zu diesen Lebensbeschreibungen gesellen sich die Verordnungen der Fürsten und Geistlichen, Gesetze gegen altheidnische Gebräuche, die Abschwörungsformeln, die Bussordnungen, die *Homilia de sacrilegiis*, der

Indiculus superstitionum et paganiarum, d. s. 30 Überschriften von Kapiteln, die über das noch fortlebende Heidentum in sächsischen Landen gehandelt haben; dieselben sind aller Wahrscheinlichkeit nach z. Z. Karls des Grossen entstanden und gehörten der Sachsenmission an.¹⁰

Als mythologische Quellen aus jener Zeit kommen endlich noch in Betracht die altgermanischen Segen- und Zaubersprüche, wenn diese auch schon christliches Gewand angenommen haben, und Gedichte aus der frühchristlichen Zeit, aus denen noch die Anschauungsweise des alten Heidentums, spricht. Hierher gehören namentlich der *Heliant* und *Beowulf*.¹¹ Nicht als Quelle germanischer Mythologie, soweit es Göttersage und Kult betrifft, vermag ich die Gedichte der Heldensage anzuerkennen. Nur in Nebenzügen gewähren sie hin und wieder einen mythischen Zug; dass aber die Haupthelden in menschliche Sphäre gezogene Götter wären, lässt sich weder beweisen noch wahrscheinlich machen. Vielmehr sind die Gestalten der Heldensage selbständige dichterische Erzeugnisse, auf die wohl hier und da die objektive Phantasie eingewirkt hat, die aber meist eben so alt sind wie die Göttergestalten, aus denen sie hervorgegangen sein sollen.

§ 8. Die dritte Quelle unserer Mythologie ist endlich die Volksüberlieferung des Mittelalters und der Gegenwart. Auf sie baut namentlich die niedere Mythologie auf. Allein die Forschung begeht dabei nicht selten den Fehler, dass sie diese nicht nur für die Mythologie in weitestem Sinne, sondern auch für die altgermanische Religion zu sehr ausbeutet. Ist doch ein Teil dieser Quellen nachweisbar weiter nichts als Übertragung aus anderen nicht germanischen Gegenden. Man hilft sich dabei mit dem Grundsatz, dass die jüngste Quelle im Hinblick auf den mythischen Inhalt alt sein kann, meidet dagegen die Beantwortung der Frage, ob sie nicht jung sein muss. Der grösste Fehler ist auf diesem Gebiete dadurch gemacht worden, dass man fast nur die Volksüberlieferung der Gegenwart berücksichtigt hat. Allein wir besitzen aus den verschiedenen Jahrhunderten bis ins Mittelalter hinauf Schriftsteller, aus denen wir Volksglaube und Volksbrauch kennen lernen. Erst wenn dies Material durchforscht ist, wird von einer historischen Volkskunde die Rede sein können, erst dann wird unsere Volksüberlieferung auch für germanisches Heidentum besseren Gewinn bringen. Bei der Volksüberlieferung ist aber wieder scharf zu scheiden zwischen Volkssitte und -brauch und Volkspoese. Jenes ist das festere, das was mit dem ganzen Volkscharakter gewissermassen verwachsen ist, dies das flüchtigere Element der Volksüberlieferung, das ungleich leichter vergessen und verändert wird. Daher steckt im Volksbrauch ungleich mehr Altertümliches, ja Heidentum; die Volkspoese dagegen, das Märchen, die Sage, das Volklied ist nur zu oft erst spät in diesen oder jenen Gau eingewandert. Die Literatur über Volkspoese und Volkssitte der Gegenwart findet sich in besonderen Abschnitten; auf Schriftsteller der früheren Zeit, die hierin noch der Untersuchung bedürfen, verweist schon J. Grimm (Myth. 4 II. Vorrede IX); es sei weiter hingewiesen auf Gervasius von Tilbury's *Otia Imperialia* (Anfang des 12. Jahrs.), auf Caesar von Heisterbachs *Dialogus Miraculorum* (13. Jahrs.), auf die *Zimmersche Chronik* (16. Jahrs.), auf die Werke des Praetorius (17. Jahrs.) und die *gestriegelte Roekenphilosophie* (18. Jahrs.).¹² Manches enthalten die Predigten, manches die Werke Luthers. Erst wenn hierin historisch aufgearbeitet ist, wird die Volksüberlieferung der Gegenwart in ihrer Bedeutung für das germanische Heidentum in das wahre Licht treten.

¹ Myth. 4 II. S. X ff. W. Müller, *Geschichte und System der altdeutschen Religion* 2 ff. Thorpe, *Northern Mythology* I. 223 ff. — ² MSD 2 S. 9. J. Grimm Kl. Schr. II. 1 ff. Kauffmann PBB XV. 207 ff. — ³ Brambach, *Corpus Inscriptionum Rhen.*, 1867. Vieles findet sich zerstreut in der *Westdeutschen Zeitschrift für Geschichte und Kunst*

und dem Korrespondenzblatte dazu. — ⁴ Westd. Zsch. für Gesch. u. K. III. 120 ff. 292 f. Dazu Scherer, Sitzungsber. der Akad. der Wissensch. zu Berlin 1884. 571 ff. Weinhold, ZföPh XXI. 1 ff.; Jäkel, Ebd. XXII. 257 ff.; Pleyte, Verslagen en Mededeelingen der Kgl. Academie der Wetenschappen. IV. 2. 109 ff., u. Hoffory, Eddastudien 148 ff. — ⁵ Henning, *Die deutschen Runendenkmäler*. Strassburg 1880. — ⁶ Förstemann, *Alteutsches Namenbuch*. 1. B. *Personennamen*. Nordhausen 1854. 2. B. *Ortsnamen*. N. Aufl. 1872. F. Stark, *Die Kosenamen der Germanen*, Wien 1868. Eine weitere Quelle sind die Verbrüderungsbücher. Vgl. Ebner, *Die klösterlichen Gebetsverbrüderungen bis zum Ausgange des Karolingischen Zeitalters*. Regensburg 1800. — ⁷ Henry Petersen, *Om Nordboernes Gudedyrkelse og Gudetro i Hedenold*. Kjøbh. 1876. — ⁸ All diese Dichter finden sich im *Corpus poeticum boreale*, 2 Bde. hrsg. von G. Vigfússon und York Powell. Oxford 1883. — ⁹ Das gesamte Material, welches jene Zeit schildert, ist vortrefflich verarbeitet von Rettberg, *Kirchengeschichte Deutschlands* (bis zum Tode Karls des Grossen), 2 Bde. Göttingen 1846/8. Friedrich, *Kirchengeschichte Deutschlands*, (bis zu den Merovingern), 2 Bde. 1867. 69. Hauck, *Kirchengeschichte Deutschlands*. 1. B. (bis zum Tode des Bonifazius). Leipzig 1887. 2. B. (Die fränk. Kirche als Reichskirche.) Lpz. 1889/90. Die Nachrichten über das Heidentum unter den Friesen sind vorzüglich zusammengestellt und verarbeitet von v. Richt-hofen, *Untersuchungen über friesische Rechtsgeschichte*. II. 348 ff., über die Angelsachsen von Kemble, *Die Sachsen in England* (übersetzt von Brandes) I. 268 ff. — ¹⁰ Vgl. Hefele, *Koncilien-geschichte*. Die Kapitularien der fränk. Könige, namentlich Karls d. Gr. Mon. Germ. Leg. I. Die nordischen Bestimmungen gegen heidnische Gebräuche finden sich in den Gesetzsammlungen. (Absch. VIII. 2. A. § 23. B.) — Massmann, *Die alt. Abschwörungs-, Glaubens-, Beicht- und Betformeln*, Leipzig u. Quedlinburg 1839; MSD No. 51. 52 — Wasserschleben, *Die Bussordnungen der abendländischen Kirche*. Halle 1851. — Regino, *De synodalibus causis et disciplinis ecclesiasticis* hrsg. von Wasserschleben. Leipzig 1840. Burchard von Worms in seinen *Dekreten*. Myth. III. 404 ff. vgl. Friedberg, *Aus deutschen Bussbüchern*. Halle 1868. Caspari, *Kirchenhistorische Anekdoten*. Christiania 1883; ders. Martin von Bracarac Schrift *De correctione rusticorum*. Ebd. 1883. Caspari, *Eine Augustin fälschlich beigelegte Homilia de sacrolegis*. Christiania 1886 (mit Kommentar); das 1. mal hrsg. in der ZfdA XXIII. 313 ff. *Indiculus superst.* Myth. III. 403 f. Mon. Germ. III. 19 ff. Rettberg I. 328 f. (Übersetzung), Hauck II. 357 ff. u. öft. — ¹¹ MSD No. IV. 3 ff. Diese Segen- und Zaubersprüche haben sich bis zur Gegenwart erhalten, sie finden sich in jüngerer Form fast in allen Sagensammlungen. — Vilmar, *Deutsche Altertümer im Heland*. 2. Aufl. Marburg 1862. Leo, *Über Beowulf* S. 18 ff. Köhler, *Altertümer im Beowulf* Germ. XIII. 129 ff. K. Müllenhoff, ZfdA VII. 410 ff. *Beowulf*, Untersuchungen. Berlin 1889. 1 ff. — ¹² Gervasius von Tilbury, *Otia Imperialia* hrsg. von Liebrecht, Hannover 1856. — Caesar von Heisterbach, *Dialogus Miraculorum* hrsg. von Strange, Kollenz 1851. Vgl. Kaufmann, *Caesar v. H. Ein Beitrag zur Kulturgeschichte*. 2. Ausg. Köln 1862. Vgl. Meyer, *Der Aberglaube im Mittelalter und der nächstfolgenden Jahrhunderte*. Basel 1884. Soldan, *Geschichte der Hexenprozesse*. 2. Aufl. Stuttg. 1880. — *Zimmerische Chronik*. 4 Bde. 2. Aufl. Freiburg i/Br. 1881/82. — Praetorius, *Saturnalia d. i. Weihnachtsfratzen*. Leipzig 1603; *Anthropodemus plutonicus d. i. eine neue Weltbeschreibung von allerlei wunderbaren Menschen*, Magdeburg 1666; *Blockesberges Verriichtung*. Lpz. 1668; *Daemologia Rubenzalii* Lpz. 1662; *Der abenteuerliche Glückstoff* 1669; *Ein Aushand von Wünschel-Ruthen* 1667. — *Die gestrigelte Rokenphilosophia oder Aufrichtige Untersuchung derer von vielen super-klugen Weibern hochgehaltenen Aberglauben*. 4 Hunderte. Chemnitz 1706.

KAPITEL III.

GESCHICHTE DER GERMANISCHEN MYTHOLOGIE.

Mannhardt, *Die Götter der deutschen und nordischen Völker*. 1. Teil. Berlin 1860 S. 82 ff. Ebenders, *Antike Wald- und Feldkulte*. Berlin 1877. S. VII ff. — E. H. Meyer, AfdA XI. 141 ff. — Müllenhoff und Scherer, *Vorrede zu Mannhardts mythologischen Forschungen*. Strassh. 1884. — J. Scherer, *Jacob Grimm*. 2. Aufl. Berl. 1884. — Otto Gruppe, *Die griechischen Götter und Mythen in ihren Beziehungen zu den orientalischen Religionen*. I. B. Lpz. 1887. S. 59 ff. — Köppen, *Literarische Einleitung in die nord. Mythologie*. Berl. 1837. S. 157 ff.

§ 9. Bei wenigen Wissenschaften ist es so nötig wie bei der Mythologie, die Geschichte ihrer Entwicklung zu kennen; durch ihre Kenntnis allein werden die Fehler der Vorgänger gemieden. Von den germanischen Stämmen gebührt den Deutschen der Löwenanteil an der Entwicklung dieser Wissenschaft; der Nordgermane hat sich fast ausschliesslich auf dem Boden der nordischen Mythologie bewegt, der Engländer dagegen hat seine Hauptstärke darin gesucht, in das Wesen der Mythen und der Religionen aller Völker, namentlich der Naturvölker, einzudringen.

Der Gründer der deutschen Mythologie als Wissenschaft ist Jacob Grimm. Was vor ihm auf diesem Gebiete gearbeitet worden ist, hat wissenschaftlich keinen Wert (vergl. Abschnitt II. § 24). Grimm gebührt unstreitig des Verdienst, aus den zerstreuten Quellen zuerst den altgermanischen Götterglauben und Kult aufgebaut zu haben. Zwei umfangreichere Werke, die wenige Jahre vor J. Grimm dasselbe Gebiet behandelten, Mones *Geschichte des Heidentums im nördlichen Europa* (5. und 6. Teil von Creuzers Symbolik und Mythologie, Leipzig und Darmstadt 1822/23) und Finnur Magnússon's *Lexicon mythologicum* (Kopenhagen 1828) scheiterten an den verfehlten Deutungsversuchen der Mythen; gleichwohl sind es noch heute treffliche Materialsammlungen, die jedoch mit Kritik und Vorsicht zu benutzen sind. J. Grimm war der erste, der in den Sprachgesetzen die einzig sichere Grundlage für das Verständnis der Mythen erkannte. Seine *deutsche Mythologie* erschien zuerst 1835.¹ Es sollte eine deutsche Mythologie sein, die zunächst die umfangreichere nordische ausschliesse. Gleichwohl wurde auch diese nur zu oft herangezogen, soweit sie die deutsche zu bestätigen schien oder fühlbare Lücken ergänzte. Die wichtigsten Quellen waren Grimm die Schrittteller des Altertums, die nordischen Edden, die alt- und mittelhochdeutsche Dichtung, die Volksüberlieferung (Märchen, Sagen, Gebräuche), vor allem aber die Sprache nicht nur der Germanen, sondern auch der Nachbarstämme, wie er überhaupt gern Kultur und Mythologie aller Völker gelegentlich heranzog. Aus der Heldensage mythische Wurzeln zu ziehen hat er nicht versucht. Auf die Deutung der Mythen legte Grimm keinen besonderen Wert; er hat in grossen Umrissen das Gebiet des mythischen Begriffes gezeigt; er hat Andeutungen gegeben, wie dieser oder jener Mythos weiter zu verfolgen sei. Vor allem hat er durch das ihm eigene feine Gefühl für Poesie und Sprache der Kombination Thor und Riegel geöffnet. Aus der Schule der Romantik hervorgegangen verband er diese mit der von ihm gegründeten exakten Forschung. Allein Grimm schießt nicht selten über das Ziel hinaus; er sucht namentlich in der Poesie der Sprache nur zu oft mythischen Hintergrund, wo er nicht zu finden ist; er verbindet oft, wo zu trennen ist; er geht von einem angenommenen fertigen Mythos aus und verfolgt ihn zu wenig in seiner historischen Entwicklung. Grimms Werk ist nicht für den Laien; nur mit Hilfe der Kritik wird es die reichste Fundstätte mythischen Stoffes, der Belehrung und vielseitiger Anregung.

Auf J. Grimms Schultern stehen mehr oder weniger die meisten Forscher, die sich seitdem mit mythologischen Dingen beschäftigten. Ein Teil derselben fand neue Mittel und Wege zum Verständnis des Glaubens unserer Vorfahren, ein Teil dagegen eignete sich namentlich die Fehler des Meisters an und hielt es für seine Pflicht, dieselben unter die grosse Menge zu bringen, die sie zur Zeit noch beherrschen. In der Vorrede zur 2. Auflage (S. IX) schliesst J. Grimm seine Betrachtung der nordischen und deutschen Quellen mit der Mahnung, dass man daran festhalten müsse, »dass die nordische Mythologie echt sei, folglich auch die deutsche, und dass die deutsche alt sei, folglich auch die nordische«. Infolge dieses Trugschlusses hat man das

nordische Göttersystem aus christlicher Zeit, wie es namentlich in der überarbeiteten Fassung der Snorra Edda systematisch geordnet vorliegt, für ein gemeingermanisches gehalten und hat an der Hand dieser Grundlage überall in Deutschland nach entsprechenden Mythen gefahndet. Da aber ältere Quellen fehlten, so mussten Märchen und Volkssagen herhalten, ein dem nordischen ähnliches System auch für Altdeutschland zu erweisen; oft genügte ein ganz nebensächlicher Zug, die Übereinstimmung als feste Thatsache hinzustellen. So entstanden in allen Gauen Deutschlands und ausserdeutscher Länder Sammlungen von Märchen, Sagen, Sitten und Gebräuchen, in denen J. Grimm Entartung des alten Götterglaubens und die letzten Ausläufer des Heidentums gefunden hatte. Als Sammlungen der Erzeugnisse des Volksgeistes haben diese zweifelsohne dauernden Wert, als Beiträge zur deutschen Mythologie (d. h. Mythologie in der Grimmschen Auffassung), wie sie sich oft nennen, sind sie mit grösster Vorsicht zu benutzen.

Der gläubigste Anhänger Grimmscher Methode, der ihre Resultate zum äussersten ausbeutete und unter die grosse Menge brachte, ist Joh. Wilh. Wolf (1817—1855). Er war ein idealer Schwärmer, der namentlich in Mitteldeutschland und den Niederlanden das Volk besuchte und die Bibliotheken durchstöberte. Die von ihm gegründete *Zeitschrift für deutsche Mythologie und Sittenkunde* (4 Bde. 1853—1859) ist der Mittelpunkt jener Bestrebungen.² In demselben Fahrwasser segelt auch Simrocks *Handbuch der deutschen Mythologie* (6. Aufl. Bonn 1887).

Eine rühmliche Ausnahme und zweifelsohne noch das beste, was wir aus jener Zeit neben J. Grimms Mythologie Zusammenhängendes über altdeutsche Religion besitzen, ist W. Müllers, *Geschichte und System der altdeutschen Religion* (Göttingen 1844), ein Werk, das durch J. Grimms ungerechte Verurteilung (Berliner Jahrbücher für wissenschaftliche Kritik 1844, no. 91—92) nicht die Anerkennung gefunden hat, die ihm gebührt.

§ 10. Zu den eifrigsten Sagensammlern gehört A. Kuhn, der auf diesem Gebiete geradezu bahnbrechend genannt werden muss. Ihm stand auf seinen Forschungsreisen sein Schwager W. Schwartz treu zur Seite. Beide sind für die Geschichte unserer Mythologie von Bedeutung. Aus der Beschäftigung mit volkstümlichen Sitten und Sagen der Gegenwart hatte Schwartz erkannt, dass hier ein mythischer Grundstock vorliege, der unstreitig älter ist als die Mythen, von denen die nordischen Lieder singen, da er sich in gleicher Form bei fast allen Völkern wiederfindet. Er legte diesen wichtigen und im Kerne unanfechtbaren Satz in dem Programme *Der heutige Volksglaube und das alte Heidentum* (Berlin 1849) nieder. In einer Menge grösserer und kleinerer Abhandlungen verfolgte Schwartz später diesen Gedanken weiter, indem er sich hauptsächlich an die griechische und deutsche Überlieferung hielt.³ So wurde Schwartz der Bahnbrecher der 'niederen' Mythologie, wie er den Kern der Volksdichtung im Gegensatz zu den eddischen Dichtungen ('höhere Mythologie') nannte. Diese aber führte ihn weiter zur prähistorischen Mythologie, ja zu dem Ursprung aller mythologischen Auffassung. Den letzteren fand er in den Erscheinungen in der Luft, namentlich im Gewitter und Sturm. Diese Urmythen suchte er dann auf rein deduktivem Wege durch die Quellen zu erhäten, wobei er diese freilich ohne historische Kritik ganz nach Gutdünken ausbeutete und zustützte. Die jüngste Volkssage konnte für ihn nicht nur uralten mythischen Gehalt haben, sondern hatte ihn auch. Auf diese Weise brachte Schwartz eine vollständige Verschiebung der mythologischen Quellen zu Stande; die Volksüberlieferung sollte den Kern derselben bilden, zu dem nur frühere künstliche Erzeugnisse wie die Eddalieder hinzutreten. Die Methode, mit welcher er dabei arbeitete, war die alte Grimm'sche Combinationsmethode;

der Fortschritt, den durch ihn die Mythologie gemacht hat, besteht darin, dass das Suchen nach nordischen Göttern in der Volksdichtung endlich aufhörte. Allein Schwartz' Ansichten sollten noch nach anderer Richtung hin fruchtbringend wirken. Indem er dem Urquell des mythischen Denkens nachging, wurde er mit Waitz der Gründer der Anthropologie. Durch diese aber hat unsere Mythologie eine bisher noch lange nicht genügend gewürdigte Hilfswissenschaft erlangt, die mehr als jede andere geeignet ist, der Kuhn'schen vergleichenden Mythologie den Boden zu entziehen.⁴

Ungleich kritischer als Schwartz ging A. Kuhn in seinen mythologischen Forschungen zu Werke. Das Studium der vergleichenden Sprachwissenschaft hatte ihn zu den Liedern des Veda geführt. Hier glaubte er eine so rein natürliche Phantasie zu finden, dass diese geradezu oft den von Schwartz entziferten Urmythus zeigte. So ging er bei seinen Forschungen vom Veda aus. Er griff hier einen Mythos oder Kult heraus, untersuchte ihn sachlich und sprachlich in seinem ganzen Umfange und verfolgte ihn dann mit Scharfsinn und feinem Gefühle für mythische Dinge und Naturpoesie bei den übrigen indogermanischen Völkern. An der Spitze seiner Arbeiten auf diesem Felde steht die *'Herabkunft des Feuers und des Göttertranks'* (1859, 2. Aufl. Gütersloh 1886); das Buch wurde der Kanon der vergleichenden Mythologie. Dabei wurde vergleichend im Sinne der vergleichenden Sprachwissenschaft aufgefasst: man hoffte durch Vergleichung der Mythen aller indogermanischen Völker die indogermanischen Mythen, die Urreligion der ungetheilten Indogermanen zu finden. In der Deutung der Mythen ging Kuhn mit Schwartz Hand in Hand. Beide standen hierin im Gegensatz zu dem anderen Begründer der vergleichenden Mythologie, zu Max Müller, der Sonne und Himmel in den Mittelpunkt aller mythischen Anschauung der Indogermanen stellt und seine Theorie selbst als die 'solare' gegenüber der 'meteorischen' Kuhns und seiner Anhänger bezeichnet (Wissenschaft der Sprache, II. 476). Auf der anderen Seite nähert sich dagegen Kuhn mehr Max Müller. Er findet nämlich wie dieser auf sprachlichem Gebiete die Grundlage der Mythen und bezeichnet mit ihm Polyonymie und Homonymie als die wesentlichsten Factoren derselben (Entwicklungsstufen der Mythenbildung S. 123 ff.): das einer Naturerscheinung, einem Elemente, einem verehrten Gegenstande beigelegte Attribut hat sich von diesem losgetrennt und ist als neues Substantivum ein mythisches Wesen geworden, das je nach der Eigenschaft, die in dem Attribute lag, bald als böses, bald als gutes Wesen erscheint. Während aber Müller die Entstehung der Mythen in Anlehnung an die solaren Erscheinungen in der Natur durch die sprachliche Metapher in eine proethnische Zeit verlegt, lässt Kuhn die Mythenbildung erst eintreten, als eine spätere Periode das Verständnis für die Sprache der früheren verloren hatte. Obgleich Kuhn und M. Müller unseren Blick für mythische Dinge offenbar erweitert haben, so legen sie doch zu viel Gewicht auf die vedischen Mythen, die im Mittelpunkt ihrer Forschungen stehen. Sie betrachten diese gewissermassen als Wurzeln der Mythen anderer indogermanischer Völker und spähen von hier aus nach den sprachlichen Früchten, wobei freilich der Inhalt der Mythe nicht selten die etymologische Deutung des Wortes stark beeinflusst hat. Fast alle mythischen Parallelen, die von den vergleichenden Mythologen Kuhn-Müller'scher Richtung aufgestellt wurden, sind mehr oder weniger haltlos und setzen eine proethnische Kulturstufe der Indogermanen voraus, die höchst unwahrscheinlich ist. Inhaltlich ähnliche Mythen aber finden sich auch bei nicht indogermanischen Völkern.

§ 11. Diese Thatsache nachdrücklichst in unserer Mythologie hervorgehoben zu haben ist das Verdienst W. Mannhardt's, der hierin offenbar

unter dem Einflusse Tylors stand. Mannhardt war von Haus aus Märchenmytholog, ein Schüler J. Grimms und Nachfolger und Nacheifer Wolfs, nach dessen Tode er auch die Redaktion der Zeitschrift für deutsche Mythologie übernahm. Bald finden wir ihn als Anhänger von Kuhn und Schwartz. In seinem ersten grösseren Werke, den *Germanischen Mythen* (Berlin 1858), vertritt er ihre Gedanken, indem er die Parallele zwischen dem vedischen Indra und dem nordischen Thor zieht und die Holda und die Nornen überall im Volkslied und der Sage wiederzufinden glaubt. Er selbst geisselt im Vorwort zu seinen Antiken Wald- und Feldkulten diese Verirrungen. Bald geht Mannhardt seine eigenen Wege. Benfeys Pantschatantra mag ihm die Augen geöffnet haben, wie wenig auf Sage und Märchen zu geben sei. In Sitte und Brauch erkennt er bald das ältere, das festere Element der Volksüberlieferung. Fragebogen über agrarische Sitten und Gebräuche werden nach allen Gegenden gesandt; es soll ein nach den 'Monumentis Germaniae' angelegter *Quellensatz der germanischen Volkssage und Volkssitte* geschaffen werden. Das ungeheure Quellenmaterial, das er gesammelt und das auf der königl. Bibliothek zu Berlin liegt, zeigt uns die Grossartigkeit des Planes. Wie der Geolog unterscheidet Mannhardt jetzt verschiedene Schichten der Volksüberlieferung, die sich bald ineinander geschoben haben, bald nebeneinander hergehen. Die mythologische Denkform hat für ihn eine fortzeugende Kraft, daher fasst er unter der Mythologie eines Volkes »alle in seinem Geiste unter dem Einflusse mythischer Denkform zu stande gekommenen Verbildlichungen höherer Ideen.« So spricht er von Mythen, die in christlicher Zeit und zwar durch Anregung des Christentums selbst entstanden sind und giebt dadurch der Volksüberlieferung eine neue, von der Grimm'schen und Schwartz'schen Auffassung durchaus verschiedene Bedeutung. Mit der vergleichenden Mythologie der Kuhn-Müller'schen Richtung bricht er; er hält ihre bisherigen Ergebnisse für »verfehlt, verfrüht oder mangelhaft« (1876); die fehlenden sprachlichen Übereinstimmungen bestimmen ihn dazu. Dagegen bahnt er einer neuen vergleichenden Mythologie den Weg, und hierzu hat ihn die Anthropologie gebracht. Auch er zieht die Parallelmythen heran, aber nicht, um einen indogermanischen Götterstaat zu erweisen, sondern nur, um die Übereinstimmung festzustellen und zu zeigen, wie sich bei verschiedenen Völkern aus gleicher Wurzel die Mythen auf ganz ähnliche Weise entwickelt haben. Als Grundlage der späteren Kunstmythen nimmt Mannhardt einen ausgebreiteten Dämonencult an und zwar schon für eine proethnische Periode. Nur aus dieser Annahme erklären sich ihm die Übereinstimmungen. Im *Roggenwolf* hält er die Elementargeister noch für Winddämonen; in seinen *Korn-dämonen* treten daneben die seelischen Geister in den Vordergrund; erst in seinen spätesten Werken ist er zu den Vegetationsdämonen und den Pflanzenseelen geführt. Aus der Beobachtung des Wachstums der Pflanzen habe der natürliche Mensch in einer proethnischen Zeit die Wesensgleichheit zwischen sich und den Pflanzen erschlossen und letzteren eine Seele zugeschrieben. Diese Pflanzenseele ist Mannhardt der Anfang aller Mythenbildung; aus ihr ist dann der Vegetationsdämon hervorgegangen, der mit der Zeit auch mit meteorischen und solaren Erscheinungen in Verbindung gebracht wurde. Aus dem Dämonenglauben sollen sich später die einzelnen Stammesmythologien entwickelt haben. — Mannhardt ist zweifelsohne einer der bedeutendsten unserer Mythologen; ihm war die deutsche Mythologie eine nationale Sache. Er hat zugleich in seinen späteren Arbeiten strenge philologische Kritik an den Quellen geübt. Er kämpfte ununterbrochen mit sich und an sich, um zur Wahrheit und Klarheit zu gelangen. Vor allem war er streng gegen sich selbst; er verurteilte seine Ansichten, sobald er sie als falsch erkannte. Gleichwohl

hat sich sein System keine Anerkennung verschaffen können. Die Kulturzustände, die dasselbe voraussetzen, stimmen nicht zu den Resultaten, die wir der ungleich sichereren proethnischen Altertumskunde und der Sprachforschung verdanken. Seine Korndämonen z. B., an denen er noch in seinen mythologischen Forschungen festhält, setzen bei den Indogermanen eine Pflege des Ackerbaues voraus, die sich durch nichts stützen lässt (Vict. Hehn, Kulturpflanzen und Haustiere⁵, 14 ff. 54 ff., v. Bradke, Über Methode und Ergebnisse der arischen Altertumswissenschaft, 185 ff.). Weiter erheischt aber auch das Mannhardt'sche System ein viel zu abstractes Denken, von dessen Existenz in der Zeit eines niederen Dämonenkultes man sich nicht zu überzeugen vermag.⁵

Eine Verbindung zwischen dem Mannhardt'schen und Kuhn-Schwartz'schen System hat neuerdings E. H. Meyer angestrebt, sicher der bedeutendste von Mannhardt's Schülern auf dem Gebiete der germanischen Mythologie. Meyer geht von dem Kuhn'schen Periodensystem aus, bringt dieses aber in ungleich festere Form. Nach diesem sieht er den Seelenglauben und Kult, d. i. einen Glauben an und eine Verehrung der in der Natur fortlebenden Seelen als den Anfang alles mythischen Denkens an. Aus diesem Seelenglauben hat sich in einer späteren Periode der Dämonenglaube entwickelt. Unter den so entstandenen Dämonen räumt er den Winddämonen den wichtigsten Platz ein. Der Hauptschauplatz für die mythischen Gebilde ist also die Luft. Mit der Zeit entstanden Wolkenwinddämonen, Wasserwinddämonen und Baumwinddämonen. Auch die Gestirne, namentlich Sonne und Mond, wirkten schon zu jener Zeit mythenbildend auf die Phantasie, ihre Hauptbedeutung haben diese aber erst in der 3. Periode erlangt, bei den Völkern des Ackerbaues und der staatlichen Kultur, wo besondere Götter und Göttersysteme entstanden (Indogerm. Myth. I, 211 ff.). Einen Götterhimmel leugnet also Meyer für die indogermanische Urzeit, um an dessen Stelle einen um so ausgeprägteren Dämonenglauben zu setzen. Als erwiesen hält er vier indogermanische Dämonenmythen: den Mythos vom Donner- und Blitzwesen, vom Sturmdämon, den Regenbogenmythus und den Dioskurenmythus (Ind. Myth. II. 673). Allein keiner von diesen Mythen steht fest, ja Meyer hat sie nicht einmal wahrscheinlich zu machen vermocht (vgl. ZfdPh XXI. 336 ff. W. Müller, Zur Mythologie der griech. und deutschen Heldensage). Dazu giebt Meyer dem Dämonenglauben eine Bedeutung, die er wohl schwerlich gehabt hat; fast alle germanischen Göttergestalten sollen aus ihm hervorgegangen sein. Das ist auch nicht in einem Falle weder erwiesen noch wahrscheinlich. Endlich räumt Meyer der subjektiven Phantasie der einzelnen Stämme viel zu wenig Recht ein, so dass sein mythologisches System wohl ebensowenig bestehen wird wie das Mannhardt'sche.⁶

Mehr auf die subjektive Phantasie der einzelnen Völker geht L. Laistner ein. Er beschäftigt sich besonders mit der Volkssage. Dieser Elemente lässt auch er in einer Periode gemeinsamen Zusammenlebens entstanden sein, namentlich nimmt er dies von den mythischen Nauen an. Allein er sucht jede Sage in ihrer Heimat auf und erklärt sie mit Hülfe der Naturerscheinungen, die sich hier zeigen. Der Kern ist nach ihm alt, — hierher gehört z. B. die Vorstellung des Nebels als Wolf, des Rosses als Sturm, — die Form aber ist der Gegend angepasst. So verhilft Laistner mehr der Poesie der einzelnen Stämme zu ihrem Rechte und zeigt sich hierin als Anhänger Uhlands, der in seinem *Mythus von Thór* die mythische Dichtung der Nordgermanen in Anlehnung an die Natur ihres Landes bereits 1836 im Grossen und Ganzen treffend entwarf.⁷ Hierdurch erweitert zugleich Laistner unsern Blick: er lässt die Mythen nicht so einseitig wie die Schwartz'sche Schule aus eng begrenzter

Zahl Naturerscheinungen hervorgehen. Dabei sieht er streng auf die Etymologie mythischer Namen, die er freilich nicht immer glücklich behandelt, und sucht dadurch Wort und Sache miteinander in Einklang zu bringen. In seinem neuesten Werke, dem Rätsel der Sphinx, räumt Laistner auch dem Traum als mythenerzeugende Kraft sein Recht ein; er steht hierin unwillkürlich, wenn er es auch nicht offen bekennt, unter dem Einflusse des Seelenglaubens.⁸ Dass Laistner bei der Verfechtung seiner Ideen zuweilen über das Ziel hinausschiesst, ist nur zu natürlich. — In Deutschland den Seelenglauben und Seelenkult nachdrücklich als mythenerzeugendes Element verteidigt zu haben, ist das Verdienst Jul. Lipperts, mag dieser unter Tylors Einfluss gestanden haben oder nicht. Dagegen geht Lippert entschieden darin viel zu weit: alle Mythen, alle Gottheiten sollen aus dem Seelenglauben hervorgegangen sein. Um dies zu beweisen, bedient sich der Urheber dieser Auffassung philologischer Mittel, die heutzutage kein Philologe mehr anerkennt.⁹

§ 12. So ist seit J. Grimm bis heute Hypothese auf Hypothese aufgestellt worden, aber noch keine hat sich genügende Anerkennung zu verschaffen vermocht. Weder über den Ursprung der Mythen noch über ihre Deutung und ihr historisches Verhältnis untereinander herrscht Einigkeit. Der Hauptfehler bei der Forschung liegt offenbar darin, dass man viel zu wenig Kritik bei Benutzung der Quellen übte, ja eine gewisse philologische Kritiklosigkeit gewissermassen sanktionierte.

Für die philologische Kritik der mythologischen Quellen aufs energischste eingetreten zu sein ist das Verdienst Lachmanns und Müllenhoffs: Lachmann behandelte die Mythologie als Nebenstudium der Heldensage, denn in den Gestalten dieser erkannte er — und hierin stand er im Gegensatz zu Uhland und Wilh. Grimm — erblasste Götter. Müllenhoff hielt an diesem Gedanken fest und vertiefte ihn. Ihm waren die Mythen die uralte Poesie unserer Vorfahren. Deshalb verlangte er strengste Kritik der mythischen Quellen, die nicht anders wie andere litterarische Denkmäler zu behandeln und nicht von ihrem Fundorte zu trennen seien. So ist vor allem durch ihn die Bedeutung des **Tiwaz* als germanischen Gottes und die Revolution, die mit seiner Enthronung endigte, erwiesen. Aber Müllenhoff behandelt nur die höheren Mythen: mit Volksglauben und Volkssitte beschäftigt er sich nicht; auch sind seine Schlüsse, wenn auch durchweg geistreich und anregend, doch nicht selten allzukühn.¹⁰

§ 13. Nicht ohne Bedeutung auch für die deutsche Mythologie ist das Werk eines klassischen Philologen, O. Gruppens: *Die griechischen Culte und Mythen in ihren Beziehungen zu den orientalischen Religionen* (1. B. Leipzig 1887). Mit ihm scheint für die mythologische Forschung eine neue Ära anzubrechen. Man könnte seine Theorie die Wanderungstheorie nennen; er selbst bezeichnet sie als *Adaptionismus*.

Gruppe scheidet zunächst scharf zwischen den volkstümlichen Elementen der Mythologie (Märchen, Sage) und den hierarchischen, den Kunstmythen, die er nicht als die Quelle des Kultes auffasst, sondern die er aus dem Kulte hervorgegangen sein lässt. Der Kult ist ihm also das ältere in der Religion der Völker. Nur die hierarchischen Mythen hängen mit dem Kulte zusammen; beides macht die Religion der Völker aus, die hauptsächlich unter dem Einflusse der Priester steht. Die Übereinstimmung der hierarchischen Mythen der indogermanischen Völker hebt Gruppe ausdrücklich hervor; allein keines der bisher angewandten Systeme erklärt dieselbe genügend. So kritisiert er denn alle Systeme und kommt endlich zu dem Resultate, dass Kult

und hierarchische Mythen von Vorderasien aus sich über fast alle Kulturvölker verbreitet haben.

In der Würdigung des Kultes berührt sich O. Gruppe mit K. Weinhold. Dieser knüpft von Haus aus, abseits vom Wege der Weiterentwicklung germanischer Mythologie, unmittelbar an J. Grimm an. Allein er hat jederzeit die Bahnen der phantastischen Anhänger der Grimm'schen Richtung gemieden und ist für das Recht historischer Forschung eingetreten, ja seine jüngsten Abhandlungen verfechten im Kerne dieselben Grundsätze und Resultate, zu denen Müllenhoff gelangt war, nur dass er mehr als dieser den Kultus als die Wurzel des Mythos zu seinem Rechte verhilft.¹¹

Auf dem Gebiete des Kultes verdient schliesslich noch ein Mann rühmlichster Erwähnung: Heino Pfaunenschmid; seine *Germanischen Erntefeste* enthalten das beste, was wir über altgermanischen Kult besitzen.¹²

§ 14. Ungleich älter als in Deutschland ist das Studium des Glaubens der Vorfahren im skandinavischen Norden. Dafür ist es aber auch hier ungleich einseitiger, da es sich in der Hauptsache auf die Darstellung des mythischen Gehaltes der Edden beschränkt. Die vergleichende Mythologie hat hier wenig Anhang gefunden, weder die Kuhn-Müller'sche Richtung, noch die Tylor-Mannhardt'sche. Dagegen hat die historische Richtung einige nennenswerte Vertreter gehabt.

Der älteste nordische Mythologe ist Snorri Sturluson. Seine *Edda* ist im 1. Teile nichts anderes als eine Mythologie, ausgearbeitet für Skalden, damit diese über den Inhalt mythischer Umschreibungen, der Kenningar, Bescheid wissen (vgl. Abschn. VIII. 2. § 12). Snorris mythologische Bestrebungen lebten in seiner Schule fort und haben möglicherweise auch die Sammlungen von Liedern mythischen Inhalts veranlasst. Von c. 1400 an achtete man wenig auf die alten Lieder; erst im 17. Jahrh. kam man auf sie und die Edda zurück, allein die Beschäftigung damit war weiter nichts als ein unausgesetzter Streit über den Wert oder Unwert dieser mythischen Quellen. Das älteste nordische Handbuch der Mythologie, Grundtvigs *Nordens Mythologi* (1808), war ein von vaterländischer Begeisterung getragenes und zugestütztes Werk ohne wissenschaftlichen Wert. Erst unter dem Einflusse von J. Grimm's Mythologie erschienen auch im Norden systematische Darstellungen des alten Götterglaubens, so von Munch, Keyser, vor allem aber von N. M. Petersen.¹³ Die historische Richtung haben namentlich drei Gelehrte vertreten: M. Hammerich, der den Nachweis führt, dass die Ragnarökmythen nur bei den Nordländern und zwar in der Wikingerzeit entstanden seien, Henry Petersen, der Thor als den alten nationalen Gott, der Nordgermanen erweist und Odin aus Süden eingewandert sein lässt, und endlich Sophus Bugge, der den grössten Teil der Eddamythen als nordische Darstellung mittelalterlich-christlicher Legendenzüge und Umwandlung griechisch-heidnischer Mythen auffasst.¹⁴ Während die Arbeiten von Hammerich und Petersen sich allgemeiner Anerkennung erfreuen, hat Bugge durch die seinen einen Widerspruch hervorgerufen, an dem er zum grossen Teil mit schuld ist. Die Ideen, die Bugge vertritt, sind nicht neu, sondern schon Jahrhunderte alt, allein Bugge verteidigt sie mit den Waffen der neuern Wissenschaft, der historischen Grammatik. Nur missbraucht er diese Waffen, indem er das mythische Wort seziert und in den einzelnen Teilen dieses oder jenes griechische oder lateinische oder keltische oder angelsächsische Wort herausfindet, was der alte Wikinger bald falsch verstanden, bald falsch gedeutet, bald durch ein lautlich ähnlich klingendes norwegisches wiedergegeben haben soll. Wenn demnach weder Bugges Methode noch ein grosser Teil seiner Behauptungen Anerkennung finden sollten, so hat er durch seine mythologischen

Studien doch zu einer neuen historischen Durchforschung der nordischen Mythen angeregt und sicher wird es sich zeigen, dass wir einen sehr grossen Teil von dem, was wir nach Grimm als urgermanische Mythen auffassten, fallen lassen müssen. Denn das Hauptwerk, welches in neuester Zeit aus der Reaktion gegen Bugges Studien hervorgegangen ist, V. Rydbergs *Undersökningar i Germanisk Mythologi* (2 del. Stockh. 1886. 89) ist nicht geeignet, diese Thatsachen zu erschüttern, da sein Verfasser die Überlieferung ohne jegliche Kritik verarbeitet, Combination auf Combination häuft und die Sprache nach seinen Wünschen, aber nicht nach den Sprachgesetzen ins Auge fasst. Rydbergs Mythologie ist das erste und vielleicht das letzte nordische Werk, das auf dem Boden der vergleichenden Mythologie in Kuhn-Müller'schem Sinne steht; es ist in einer Zeit entstanden, wo diese in Deutschland schon ziemlich allgemein als überwunden galt.

¹ Jac. Grimm, *Deutsche Mythologie*. 4. Ausg. mit Nachträgen und Anhang hrsg. von E. H. Meyer. Berl. 1878. Kl. Schrift. II. B. — ² Von Joh. Willh. Wolf erschienen: *Niederländische Sagen*. Lpz. 1843; *Deutsche Sagen und Märchen* 1845; *Deutsche Hausmärchen*. Lpz. 1851; Die deutsche Götterlehre, 1852. (Ein Auszug aus Grimms Mythologie); Beiträge zur deutschen Mythologie, I. B. 1852; 2. B. (besorgt von Mannhardt) 1857. (Dies Werk enthält die ganze deutsche Mythologie nach Wolfscher Methode); *Hessische Sagen*. 1853. — ³ W. Schwartz Werke sind: *Der heutige Volksglaube und das alte Heidentum*. 2. Aufl. 1862. Die Abhandlung steht auch in den *Prähistorisch-anthropologischen Studien* (Berlin 1884), die die kleineren mythologischen Arbeiten Schwartz enthalten; *Der Ursprung der Mythologie*. Berl. 1860; *Die poetischen Naturanschauungen der Griechen, Römer und Deutschen in ihrer Beziehung zur Mythologie*. 1. B. Sonne, Mond und Sterne. Berlin 1864; 2. B. Wolken und Wind, Blitz und Donner. 1879; *Indogermanischer Volksglaube*. Berl. 1885. — ⁴ Waitz, *Anthropologie der Naturvölker*. 1859–65. Bastian, *Der Mensch in der Geschichte*. 3 Bde. Leipzig 1860. Tylor, *Urgeschichte der Menschheit* (Leipzig 1867); ders. *Anfänge der Kultur* (Lpz. 1873). — ⁵ Mannhardt, *Germanische Mythen*. Berlin 1858; *Die Götterwelt der deutschen und nordischen Völker*. 1. T. Die Götter. Berlin 1860; *Roggenwolf und Roggenhund*, 2. Aufl. 1866; *Die Körndimonen*, Berl. 1868; *Der Baumkult der Germanen und ihrer Nachbarstämme*. Berl. 1875; *Antike Wald- und Feldkulte aus nordeuropäischer Überlieferung erläutert*, Berl. 1877; *Mythologische Forschungen*. Mit Vorreden von K. Müllenhoff und Scherer hrsg. von H. Patzig. Strassburg 1884. (Dazu Meyer, *AfdA* XI. 141 ff.). — ⁶ E. H. Meyer, *Indogermanische Mythen*. I. *Gandharven-Kentauren*. Berlin 1883. II. *Achilleis*. Berlin 1887. *AfdA* XI. 141 ff. XIII. 19 ff. — ⁷ Uhland, *Der Mythos von Thor*, Stuttg. 1836. (Schrift. VI. 1 ff.); *Schrift. zur Gesch. der Dichtung und Sage* B. 1. 6. 7. — ⁸ Laistner, *Nebelsagen*. Stuttg. 1879; ebd. *Das Rätsel der Sphinx*, Grundzüge einer Mythengeschichte. 2 Bde. Berlin 1889; *Über den Butzenmann*. *ZfdA* XXXII. 145 ff. — ⁹ Jul. Lippert, *Die Religionen der europäischen Kulturvölker*. Berlin 1881; ebd. *Christentum, Volksglaube und Volksbrauch*. Berl. 1882; *Allgem. Geschichte des Priestertums*. 2 Bde. Berl. 1883/84. — ¹⁰ K. Müllenhoff, *Tuisco und seine Nachkommen* in Schmidts Allgemeiner Zsch. f. Gesch. VIII. 209 ff.; *Die australische Dietrichsage* *ZfdA* VI. 435 ff.; *Seaf und seine Nachkommen* ebd. VII. 410 ff.; *Der Mythos von Beowulf* ebd. VII. 419 ff.; *Über den Schwertanz*. In den 'Festgaben für G. Homeyer zum 28. Juli 1871.' 109 ff.; *Zeugnisse und Excurse* *ZfdA* XII. 413 ff.; *Von Sigfrids Ahnen* ebd. XXIII. 113 ff.; *Irmin und seine Brüder* ebd. XXIII. 1 ff.; *Deutsche Altertumskunde* V. B. 1. T. Berlin 1883. Vgl. W. Scherer, *Vorträge und Aufsätze* S. 101 ff. — ¹¹ Weinhold, *Die Sagen von Loki* *ZfdA* VII. 1 ff.; *Die Riesen des germanischen Mythos* in den Sitzungsberichten der philol. histor. Klasse der kaiserl. Akad. der Wissenschaften zu Wien. XXVI. 225 ff.; *Tins Things* *ZfdPh* XXI. 1 ff.; *Über den Mythos vom Wanenkrieg* Sitzungsber. der kgl. preuss. Akad. der Wissenschaften zu Berlin. XXIX. 611 ff. — ¹² Heino Pfannenschmid, *Das Weihwasser im heidnischen und christlichen Kultus unter besonderer Berücksichtigung des germ. Altertums*. Hannov. 1869; *Germanische Erntefeste im heidnischen und christlichen Kultus, mit besonderer Beziehung auf Niedersachsen*. Hannov. 1878. — ¹³ P. A. Munch, *Nordmændenes Gudelere i Hedenold*. Christiania 1847. — R. Keyser, *Nordmændenes Religionsforfatning i Hedenommen* Christ. 1847 (besonders wichtig für den Kultus). — N. M. Petersen, *Nordisk Mythologi*. Kph. 1842. 2. Ausg. 1863. — Vgl. auch Erik Gustav Gejer, *Samlade Skrifter*, II. 170 ff. (besonders wichtig für die Geschichte des Asenglaubens). — Konrad Maurer, *Bekehrung des norwegischen Stammes zum Christentum*. 2 Bde. München 1855/6. (Ent-

hält das reichhaltigste Material aus der Sagaliteratur.) — ¹⁴ M. Hammerich, *Om Ragnaroksmithen og dens Betydning i den oldnordiske Religion*. Kbh. 1836. — Henry Petersen, *Om Nordboernes Gudedyrkelse og Gudetro i Hedenold*. Kbh. 1876. — S. Bugge, *Studien über die Entstehung der nordischen Götter- und Heldensagen*. (Deutsch von O. Brenner). München 1889. ders. *Über den Freyjamythos im Christian*. Morgenblatt vom 16. Aug. 1881. ders. *Iduns Äbler* Ark.f.n.Fil. V. 1 ff. (vgl. K. Müllenhoff, Deutsche Literaturzeitung 1881. II. No. 31. Edzardi, Literaturbl. für germ. und rom. Phil. 1882 Sp. 1 ff. 125 ff.)

KAPITEL IV.

DAS VERHÄLTNIß DER NORDISCHEN ZUR DEUTSCHEN MYTHOLOGIE.

§ 15. Obgleich bereits L. Uhland 1836 die Mythen von Þór als Erzeugnisse der nordischen Dichtung behandelt hatte, ist man doch seit J. Grimm in Deutschland gewohnt, diese Mythen schlechthin für die gesamten germanischen Völker anzunehmen. Die historische Betrachtung der Mythen zwingt uns, mit dieser Auffassung zu brechen. Schon eine Durchforschung der mythischen Quellen der Nordgermanen lehrt die stetige, z. T. einseitige Weiterentwicklung mythischer Begriffe und Gestalten. Dazu kommt, dass man die nordischen Quellen wieder zu einseitig ins Auge gefasst hat: die Eddalieder und Snorris Handbuch der Mythologie, das zum größten Teil auf jenen aufgebaut war, galten als Kanon der nordisch-germanischen Mythologie. Allein beide Quellen sind späteren isländischen Ursprungs, viele Mythen und Mythenzüge finden sich nur in ihnen, manche widersprechen sogar dem germanischen, dem nordischen Volkscharakter. Ein z. T. anderes Bild gewähren die nordischen Sögur, Funde und Inschriften. Was wir aus diesen lernen, hat auch meist seine Wurzel im Kulte und gibt sich schon dadurch als nationales Eigentum zu erkennen. Von diesen Quellen hat demnach die wissenschaftliche nordische Mythologie auszugehen. Aus ihnen erfahren wir zugleich, dass hier ein grosser Teil niederen Volksglaubens in ganz ähnlichen Formen blühte, wie er heutzutage noch bei den südgermanischen Völkern sich nachweisen lässt. Es ist ferner bei den nordischen Quellen daran festzuhalten, dass die Isländer ein dichterisch begabtes Volk waren, dessen Skalden zweifelsohne durch die subjektive Phantasie Gestalten und Züge geschaffen haben, die nie im Volke tief gewurzelt haben. Seit Harald harfagri in der 2. Hälfte des 9. Jahrs. die unzufriedenen Grossen des norwegischen Staates zwang, ihre Heimat zu verlassen, finden wir sie auf dem Westmeere, auf den brittischen Inseln, bald im Kampfe, bald im Bunde mit Kelten oder Angelsachsen, bald als Gegner, bald als Schirmer der christlichen Kirche, bis endlich ein Teil von ihnen sich auf den Færöern und dem fernen Island niederlässt, wo sie rein oder gemischt mit keltischem Blute, ja neben Kelten, ihren neuen Freistaat gründen. Aber auch von hier aus unternehmen viele von ihnen alljährlich Reisen ins Ausland: nach Irland, Schottland, England, nach den skandinavischen Höfen.¹ In jener Zeit blühte ihre Poesie und mit ihr das mythische Lied. Dass bei diesen historischen Betrachtungen die Wahrscheinlichkeit fremden Einflusses nahe liegt, muss jedem einleuchten. Und schon diese nötigt, die isländische Dichtung mit Reserve zu benutzen und ihr im Vergleich zur Volksüberlieferung erst den zweiten Rang einzuräumen. Auf alle Fälle ist daran festzuhalten, dass die zusammenhängenden Mythen isländischer Skalden speziell nordische Mythen sind, die wohl diesen oder jenen volkstümlichen Zug aufgenommen haben mögen, die aber im ganzen mehr oder weniger Eigentum der subjektiven Phantasie ihrer Sänger sind. Wie weit sich nun in diesen entlehntes oder nationales Eigentum erweisen lässt, ist eine der schwierigsten Fragen, die die Gegenwart beschäftigt.

Ich glaube, wir müssen an dem Grundsatz festhalten, dasjenige als echt nationale Poesie hinzustellen, was nicht dem Volkscharakter widerspricht und was sich als dichterische Fortentwicklung volkstümlicher Mythenzüge erklären lässt.

§ 16. In ihren Grundzügen hat aber die nordische Mythologie einen urgermanischen Charakter, wenn sich diese in Übereinstimmung mit den mythologischen Anschauungen der Südgermanen und der Angelsachsen bringen lassen, falls nicht eine Wanderung des Mythos von diesen Stämmen zu unseren nordgermanischen Stammesbrüdern sich wahrscheinlich machen lässt. Bei jenen sind unsere mythologischen Quellen zwar spärlicher, aber älter und wertvoller. Demnach hat von diesen aus die Analyse der nordischen Quellen zu beginnen. Nun lehren aber die südgermanischen Quellen aus ältester Zeit, dass die Einheit des Götterglaubens bei diesen durchaus nicht so bedeutend gewesen ist, als dass man imstande wäre, einen einheitlichen Götterglauben auch nur dieser Stämme konstruieren zu können. Vielmehr hat es unter den einzelnen Völkern eine Reihe Amphiktyonenbünde gegeben, von denen jedes Mitglieder in gemeinsamem Kulte eine besondere Gottheit verehrten, gerade solche Bünde, wie wir sie noch kurz vor Einführung des Christentums bei den skandinavischen Stämmen finden. Demnach müsste eine deutsche Mythologie eine Mythologie der einzelnen germanischen Stämme sein. Von den Urgermanen lässt sich nur mit Wahrscheinlichkeit behaupten, dass sie den Himmelsgott verehrten, wohl ähnlich, wie Herodot von den Persern schildert (I, 131): οἱ δὲ νομίζουσι Αἰὲ μὲν ἐπὶ τὰ ὑψηλότεα τὰ τῶν οὐρέων ἀναβαίνουσι θεοῖας ἔρδειν, τῶν κύκλον πάντα τοῦ οὐρανοῦ Αἰά καλεῖοντες, und dass sie diesem eine Reihe Attribute beigelegt hatten, die sich bei den einzelnen germanischen Stämmen vom Namen des Gottes (**Tiwaz*) lösteten und als besondere göttliche Gestalten erschienen. Aus dem Namen besonders lässt sich die Thätigkeit des Himmelsgottes erkennen, die zum Attribut die Veranlassung gab; sonst entwickelte sich die abgetrennte Gottheit lokal, d. i. im Kultverbände zum höchsten göttlichen Wesen, bei dem namentlich die Seiten der Wirksamkeit ausgebildet wurden, deren der Amphiktyonenverband zu seiner materiellen Existenz besonders bedurfte: die Entwicklung des Mythos ging jederzeit mit den menschlichen Interessen Hand in Hand. Wenn ich im vorliegenden gleichwohl nicht eine Mythologie der einzelnen Stämme zu geben gedenke, so bestimmt mich dazu die Erwägung, dass durch eine Mythologie der Stämme einzelne Gottheiten, die sich bei mehreren Stämmen entwickelt haben oder von einem zum andern gewandert sind, zerrissen würden, und dass vor allem die sogenannte niedere Mythologie, die sich namentlich in Sagen und im Aberglauben offenbart, in ihren Grundzügen sicher einer proethnischen Periode angehört und demnach allen Germanen gemeinsam ist. Es scheint auch hierin der Kult und Glaube der ungetrennten Germanen dem ähnlich gewesen zu sein, der nach Herodot aus uralter Zeit (*ἀρχῆθεν*) den Persern eigen war (a. a. O.): θίοναι δὲ ἡλίῳ τε καὶ σελήνῃ καὶ γῆ καὶ πῦρ καὶ ὕδατι καὶ ἀνέμοισι. Hier hausen die Seelen der Verstorbenen und die Dämonen, denen man Verehrung und Spenden bringt.

¹ Über den Verkehr der alten Nordländer mit dem Westen vergl. Worsaae, *Die Dänen und Nordmänner in England, Schottland und Irland*. Deutsch von Meissner. Leipz. 1852. — K. Maurer, *Die Bekehrung des norwegischen Stammes zum Christenthume*. 2 Bde. München 1855. 36. Ders. *Island von seiner ersten Entdeckung bis zum Untergange des Freistaats*. S. 24 ff. — Sars, *Udsigt over den norske Historie*. Deel I. (2. udg.) Christ. 1877. — Steenstrup, *Normannerne*. 4. Bd. Kbh. 1876—82. (Hauptwerk).

KAPITEL V.

DER SEELENGLAUBE DER ALTEN GERMANEN.

§ 17. Die verschiedenen Schichten mythischer Vorstellung. »Die erste und hervorragendste unter den Ursachen, welche die Thatsachen der alltäglichen Erfahrung zu Mythen umbilden, ist der Glaube an das Belebensein der ganzen Natur, der in seiner höchsten Form zur Personifikation gelangt.« (Tylor, Anfänge der Kultur I, 281). Überall erkennt der natürliche Mensch in der Natur ein höheres Wesen, dem gegenüber er selbst machtlos dasteht oder das wenigstens Gewalt über ihn hat oder Eigenschaften an den Tag legt, die er selbst nicht besitzt. Er kann sich dies Wesen nicht anders vorstellen als ein Wesen mit Gestalt, die er selbst kennt, als Tier oder als Mensch. So entstanden die mythischen Gebilde der Dämonen. Ob der Ohnmacht, die er diesem Geschöpfe der Phantasie gegenüber einsieht, fühlt er sich gezwungen, durch Spende, Speise und Trank, wie er es selbst liebt, den Dämon sich geneigt zu machen oder ihn zu versöhnen, ihn um seinen Beistand, sein Wohlwollen zu bitten. So entstehen Opfer und Gebet, der erste Kult, der ebenso alt ist wie das älteste mythische Gebilde. Neben der Natur wirken aber auch die Erfahrungen im Leben auf den natürlichen Menschen und veranlassen ihn zu mythischem Denken. Es ist eine anerkannte Thatsache, dass alle Völker in der Kindheit ihrer Entwicklung an ein Fortleben der Seele in der Natur glauben. Der Tod mag es in erster Linie gewesen sein, der zu solch mythischem Denken anregte. Der Überlebende fühlte, dass etwas aus dem toten Körper gewichen war, was in ihm noch fortlebte, was er aber auch in der Natur, die ihn umgab, in den Elementen wiederzufinden glaubte. Schon frühzeitig muss er die Seele, das Leben namentlich mit der bewegten Luft, dem Wind in Zusammenhang gebracht haben: beides erkannte er und doch konnte er es nicht sehen. Die Seele konnte wieder menschliche Gestalt annehmen, eine Gestalt, die dem Lebenden bald sichtbar bald unsichtbar war. So brachte er Seele und Leben in der Natur in engsten Zusammenhang: erstere schien ihm in den Elementen fortzuleben; sie hauste in der Erde und der Luft, in den Bergen, in Gewässern und Wäldern. Allein nicht nur im Tode verliess die Seele den Körper, sondern auch im Schlafe, und ging dann wandelnd bald in dieser, bald in jener Gestalt umher. Der Traum, in dem der Mitmensch bald als Feind, bald als Freund erschien, musste den Menschen in seiner Auffassung bestärken. So entstand denn der Seelenglaube, so entstand der natürliche Drang, den Abgeschiedenen am Essen und Trinken teilnehmen zu lassen, der Totenkult. Das grosse Kapitel des Aberglaubens hat zum grössten Teile in diesem Vorstellungskreise seine Wurzel.

Man hat Seelenglaube und Dämonenglaube in gewisses zeitliches Verhältnis zu einander gebracht, indem man jenen für das ältere, diesen für das spätere ansah (E. H. Meyer). Allein das lässt sich nicht beweisen; wir haben nur mit der Thatsache zu rechnen, dass beide Schichten der mythischen Vorstellungen bei den Germanen vorhanden waren. Dazu kann man oft gar nicht entscheiden, ob das mythische Gebilde aus dem Seelenglauben oder dem Dämonenglauben hervorgegangen ist; beide gehen nur zu oft ineinander über. Nur aus praktischen Gründen wird hier der Seelenglaube zuerst behandelt d. h. die mythischen Vorstellungen unserer Vorfahren, bei denen sich noch ein innerer Zusammenhang zwischen der Seele des Menschen und dem mythischen Gebilde erweisen lässt. Personifikationen der Naturgewalten und Naturserscheinungen gehören zu den Dämonen.

Neben dem Glauben an Seelen und Dämonen hat es aber auch in der germanischen Mythologie die Verehrung eines mächtigen Himmelsgottes gegeben. Es mögen in einzelnen Gegenden Dämonen durch Verehrung und Kult zu höheren persönlichen Gottheiten gewachsen sein, die dann über ein grösseres Gebiet herrschten, als der Kreis in sich schliesst, aus dem sie hervorgegangen sind, nirgends aber finden sich Dämonen des Himmels, der Sonne, der Erde als Ganzes. Die Erhabenheit des Himmels und der Sonne hat den denkenden Menschen schon früh an ein mächtiges Wesen glauben lassen, das auf seine Geschicke einwirkt, das über den Gewalten der Natur steht und das deshalb besondere Verehrung verdient. Es kann nicht geleugnet werden, dass diese Vorstellung schon einen höheren Grad menschlicher Einsicht verlangt und deshalb in der Geschichte des Glaubens als Seelen- und Dämonenglaube ist, allein dies kommt für die deutsche Mythologie weniger in Betracht: hier gilt die Thatsache, dass die Germanen aus ihrer Heimat die Verehrung eines persönlich gedachten Gottes des Himmels mitbrachten. Als Herr über die verschiedenen Erscheinungen in der Natur führte er verschiedene Beinamen, aus denen sich besondere Gottheiten entwickelten, die sich wieder teilweise mit den Dämonen berührten. An diese Gottheiten hat sich dann hauptsächlich der gemeinsame Kult im Gauverbände geknüpft, sie sind besonders die Wurzeln der Mythologie im engeren Sinne, der Religion und der religiösen Dichtung.

§ 18. Nach den Forschungen Tylors, Spencers u. a. darf als erwiesen angesehen werden, dass fast alle Völker den Glauben an ein Fortleben der Seele haben. Auch die alten Germanen haben ihn gehabt und zwar wurzelt er bei ihnen so fest, dass er sich trotz aller Kulturanstürme bis heute erhalten hat; in Sitte, Brauch und Aberglauben finden wir noch bei allen germanischen Stämmen die Spuren dieses uralten Glaubens.

In jedem Menschen lebte neben dem Körper noch ein zweites Ich, das den Körper verlassen konnte, das sich im Tode von ihm trennte, das persönlich gedacht wurde und infolge dessen auch wieder eine dem Menschen bekannte Gestalt annehmen konnte. Am klarsten drückt dies Verhältnis zwischen Körper und Seele der Norweger durch seine *fylgja* d. h. Folgerin aus. Die Seele ist die Begleiterin des Menschen auf seinem Lebenswege.

Nach dem Tode kehrt sie in die ewig belebte Natur zurück. Hier setzt sie ihr irdisches Leben fort oder kommt in die grossen Scharen der Geister, ja kann sogar wieder geboren werden. Im Winde merkt man ihr Fortleben: dieser besteht aus Seelenheeren, die meist aus Bergen kommen und in die Berge zurückkehren. Allein nicht jede Seele wird unmittelbar nach ihrem Tode in die grosse Schar der Geister aufgenommen; manche irrt unstedt umher und sucht sich immer wieder mit ihrem Körper in Verbindung zu setzen. Sie erscheint in ihrer vollen Persönlichkeit den Lebenden als Wiedergänger, Gespenst, namentlich in der Nähe, wo ihr Körper beerdigt liegt, und sucht ihnen zu schaden. Daher ist es heilige Pflicht, alles zu thun, was der Seele ihre Ruhe geben kann. Oft nimmt sie Tiergestalt an. Als persönliches Wesen hat aber auch die Seele nach dem Tode menschliche Bedürfnisse: sie verlangt Speise und Trank und erhält es von den Überlebenden; sie nimmt Teil an dem Leichenschmause, der ihr zu Ehren gehalten wird, sie erhält Opfer auf Bergen, in Flüssen, an Quellen, im Walde, kurz überall, wo die Geisterscharen zu weilen scheinen. Das ist uralte Auffassung unserer Vorfahren, die wir in den mythologischen Quellen auf Schritt und Tritt verfolgen können.

Eine der ältesten Sitten aller germanischen Stämme ist es, dem Toten in seinen Hügel dasjenige mitzugeben, was ihm im Leben teuer und wert gewesen ist, was er hier zu seinem Leben gebraucht hat. Jahrtausende über

die schriftlichen Quellen germanischer Sitte hinaus gehen die Funde, die aus der Erde ausgegraben, die stummen, aber treusten Zeugen der Sitte und des mit ihr verknüpften Glaubens. Schon aus der Steinzeit findet man Waffen, Handwerkszeuge, Schmucksachen in den Gräbern (Montelius, Die Kultur Schwedens in vorchristlicher Zeit S. 34); die folgenden Zeitalter setzen die alte Sitte fort; Trinkhörner, Würfel, Glasbecher u. s. w. treten zu den früheren Gegenständen, und als der nordische Wikinger als Seekönig den Ozean auf seinen Barken durchfurchte, da bedurfte er des Schiffes auch noch nach dem Tode. Die Funde von Tune und Gokstad in Norwegen, wo sich in mächtigen, über zwanzig Meter langen Schiffen neben dem mit fürstlicher Pracht umgebenen Häuptlinge Sklavengebeine, Pferde-, Hunde-, Falkenskelette erhalten haben (Montelius a. a. O. 173 ff.), sprechen für die Echtheit der späteren Quellen, die gleiches berichten (Vgl. Kålund, Aarbøger for nord. Oldkynd. 1870 S. 369 ff.). Und solch alte Sitte hat sich bis zur Gegenwart erhalten. Noch in diesem Jahrhundert legt man in Schweden den Toten Tabakspfeifen, Handmesser, ja selbst die gefüllte Branntweinflasche in den Sarg (Weinhold, Altnord. Leben S. 493). Wie im skandinavischen Norden, so ist es auch in Deutschland. Die Gräberfunde bestätigen hier die Tatsache, dass man dem Toten in das Grab gab, was er während des Lebens gebraucht hatte (Lindenschmit, Handbuch der deutschen Altertumskunde, an vielen Stellen). Auch hier hat sich bis heute allüberall noch die Sitte erhalten; sie lässt sich durch die Jahrhunderte verfolgen, sie ist gewandelt mit der Kultur unseres Volkes und hat deren Gewand angezogen, bis man endlich so weit gekommen ist, dem Toten Regenschirm und Gummischuhe mit ins Grab zu geben (Köhler, Volksbrauch u. s. w. im Voigtland, S. 441). In nichts anderem kann diese festgewurzelte Sitte ihren Ursprung haben als im Glauben, dass nach dem Tode das zweite Ich des Menschen noch fortlebe und zwar ein Leben, das ähnlich dem Leben im Körper ist: die Seele wird als persönliches Wesen gedacht. Hieraus erklärt sich weiter die weitverbreitete Sitte, dass man sofort nach eingetretenem Tode Fenster und Thüren öffnen muss, damit die Seele hinausfliegen könne. Man stürzt Töpfe, Bänke und Stühle um, dass sie ja nicht hängen oder sitzen bleibe (Wuttke, Aberglaube § 725). Sie kann auch mitnehmen, was ihr beliebt. Deshalb pflegt man in ganz Mittel- und Norddeutschland den Tieren, Bäumen des Gartens, dem Getreide in Scheune und auf Böden den Tod des Hausherrn oft unter feierlichen Ceremonien anzuzeigen und die Gegenstände zu bitten, dass sie zu dem neuen Herrn halten möchten (Wuttke § 727). Da die Seele Persönlichkeit hat, so kann sie natürlich auch wieder gerufen werden, sie kann erscheinen. Totenbeschwörung ist über ganz Deutschland verbreitet, Geisterbanner finden sich überall (Wuttke § 773 ff.). In Deutschland können wir den Brauch aus alter Zeit nicht belegen, in den altnordischen Quellen dagegen findet er sich oft: Odin beschwört die Völva, ihm die Träume Baldrs zu deuten (Baldrs Draumar 3), Freyja weckt die Völva Hyndla, mit ihr nach Valhöl zu reiten (Hyndlulj. 1) u. ö. Der Mangel an älteren deutschen Quellen berechtigt nicht, gleiche Auffassung für eine frühere Zeit auch in Deutschland in Abrede zu stellen. Der Tote kann natürlich auch dann sprechen und handeln. Speise verlangt er, wie jeder lebende Mensch. Die noch heute üblichen Leichenschmüsse, an denen unsichtbar auch der Tode Teil nimmt (Wuttke § 740. 747), wären uns unverständlich, führten uns nicht alte Quellen zu dem, was heute vergessen ist. Wiederum haben die Gräberfunde, in Deutschland wie in Skandinavien, gezeigt, dass man dem Toten Speise und Trank mit ins Grab gab, dass man auf seinem Hügel Steine mit Vertiefungen anbrachte, in die man aller Wahrscheinlichkeit nach Spenden goss,

die für den Toten bestimmt waren; es sind dies die sogenannten Opfersteine (Rochholz, Deutscher Glaube und Brauch I, 303 ff. Montelius a. a. O. S. 35). Nordische Quellen leiten von diesem Brauch zum Verständnis der neueren Sitte hinüber: sie erzählen uns, wie noch in christlicher Zeit die Toten bei ihrem Leichenschmause (erfiql d. i. erbbier) erschienen seien und an diesem Teil genommen hätten. (Gudrinarhv. 8, vergl. dazu Ed. AM. II, 957***, Eyrbyggja S. 100). Auch bei den Sachsen wurde das Totenopfer, '*das sacrilegium ad sepulchra mortuorum*' (Indic. superst. Nr. 1) verboten und Burchard von Worms eifert noch um das Jahr 1000 gegen die '*oblationes, quae in quibusdam locis ad sepulchra mortuorum fiunt*' (Myth. III, 407). Das Mahl wurde von Haus aus der Seele des Verstorbenen gebracht. Je zahlreicher aber nach altgermanischer Sitte ein Mahl besucht war, umso mehr Ehre brachte es dem, dem es galt. Isländische Quellen erzählen uns von Leichenschmäussen, an denen 900, ja 1200 Mann Teil nahmen (Laxd. 104—6), und in der Oberpfalz heisst es noch heute: «je mehr beim Leichenschmauss getrunken wird, desto besser, denn es kommt dem Toten zu Gute» (Bavaria II, 324). Bringt der Überlebende die Spende dem Toten nicht, so rächt sich dieser. Nur von dieser Annahme aus erklärt sich die Bestimmung der agls. Bussordnungen über die Körnerspende '*pro salute viventium et domus*' (Wasserschleben S. 173).

Während der Leib noch im Hause liegt, weilt auch die Seele in der Nähe desselben. Man sieht sie nicht, aber man fühlt ihre Nähe; sie offenbart sich auch dem Menschen und lässt in allerlei Anzeigen die Zukunft erkennen (Wuttke, § 298 ff.). Auch hiergegen streitet schon Burchard von Worms (Myth. III, 408). Überhaupt besitzt die vom Körper getrennte Seele weissagende Kraft; auch im Traume ist dies der Fall (Strackerjan, Aberglaube und Sagen aus Oldenburg II, 119. Henzen, Über die Träume im Alt-nordischen 59 f.). Dies ist eine Erfahrung, die sich bei allen Naturvölkern beobachten lässt (Tylor, Anfänge der Kultur I, 436. II, 23 u. öft.). Nicht alle jedoch scheinen die Stimme des Toten zu vernehmen; Sonntagskinder sind es besonders in der Volkssage. Durch Lieder scheint man die geflohene Seele haben zwingen können, die Zukunft zu offenbaren. Wenigstens vermag ich das *dadsisas* des Ind. superst. («*de sacrilegio super defunctos id est dadsisas* Nr. 2) nicht anders zu erklären. Offenbar decken sich diese Lieder mit den *carminibus diabolicis qui supra mortuum nocturnis horis cantantur* (Burchard von Worms, Myth. III, 405). Das Wort *dadsisa* oder *sisva* (Graff, Alth. Spr. VI, 281) ist noch nicht genügend aufgeklärt; wären es einfache Totenklagelieder, Leichengesänge (Schade, Altd. Wörb. II, 768. Gramm. II, 183), vielleicht ähnlich dem altnord. *erfivæði* oder *erfidrápa*, so wäre es unverständlich, weshalb die christliche Kirche so gegen diese Lieder geeifert hätte, weshalb sie *carmina diabolica* genannt, weshalb sie zu nächtlicher Weile gesungen worden wären. Vielmehr scheinen es Lieder gewesen zu sein, durch die man die Seele nötigte, dem Freunde Glück und dem Feinde Schaden zu bringen, oder Lieder, durch die man die Seele zwang, die Zukunft zu offenbaren. In letzterem Falle hätten wir in den *vardlokkur* der Nordländer, den Geisterlockliedern, mit deren Hilfe die Völven die seelischen Geister zur Offenbarung der Zukunft riefen, ein ganz analoges Beispiel. (Maurer, Bekehrung I, 445 ff.).

§ 19. Hat die Seele den Körper verlassen, so wird sie bald körperlos gedacht, bald aber — und zwar in den meisten Fällen — nimmt sie einen neuen Körper an oder kehrt zeitweise in den verlassenen Körper zurück. In jenem Falle gelangt sie zu den Scharen der Geister, die unsichtbar die Luft durchziehen oder die als Flammen auf den Gräbern weilen und die Menschen in die Irre führen, in diesem erscheint sie als Gespenst, als Wiedergänger, als Mahre, Trude, Alp, Hexe, Bilwis, Walkyre und in mancherlei anderen Gestalten,

oder auch als Zwerg, Wicht, Elfe und bildete in diesem Wesen den Übergang zu den Dämonen.

Die Seele verlässt den Körper als Hauch, als Atemzug. Atem ist sprachlich 'Seele, Geist'. Dann schwebt sie nach dem Tode in der Luftregion umher, behält jedoch ihre individuelle Existenz noch bei. Anfänglich hält sie sich in der Nähe des toten Körpers auf, sie begleitet ihn selbst zu Grabe (Knopp, Sagen aus Hinterpommern 165), man verschliesst deshalb die Thüren und Fenster, dass sie nicht in das Zimmer zurückkehre, in dem der Tote liegt. Daher muss man den toten Körper so schnell als möglich unter die Erde bringen. Nur selten blieb bei unseren Vorfahren derselbe während der Nacht im Hause. (Weinhold, Altnord. Leben 476). Weit verbreitet ist auch die Sitte, sowohl im Norden als in Deutschland — und dort schon aus alter Zeit belegt —, dass man im Hause an der der Hausthüre entgegengesetzten Seite ein Stück Mauer niederlegt, wo man die Leiche hindurchzieht, damit die Seele, falls sie zurückkehre, keinen Eingang ins Haus finde. Wird so die Seele als ein den Körper überlebendes Wesen gedacht, so ist sie doch durchaus nicht ewig. Die alten Nordländer haben eine reiche Anzahl Erzählungen von Spukgeistern Verstorbener, die den Nachbarn ihrer irdischen Heimstätte Unglück zufügten. Dem Geiste wird in fast allen Fällen das Handwerk nur dadurch gelegt, dass man den Leichnam des Verstorbenen, der sich in der Regel noch unversehrt erhalten hat, ausgräbt und ihm das Haupt abschlägt und verbrennt (Maurer, Bekehrung II, 85 ff.). Wie tief dieser Glaube wurzelt, zeigen die altschwedischen Satzungen, nach denen die Selbstmörder verbrannt werden mussten, damit sie nicht nach dem Tode anderes, ehrliches Volk plagten. (Hyltén-Cavallius, Wärend och Wirdarne I, 459 f. 472). Und gleiches hat man auch mit den Körpern der Spukgeister in Deutschland gethan. (Praetorius, Weltbeschreibung S. 277 ff.).

Wie bei fast allen Völkern findet sich auch bei den germanischen der engste Zusammenhang zwischen Seele und Wind. Was liegt auch näher, als die als Atem den Körper verlassenden Seelen sich als Wind vorzustellen? Über das gesamte germanische Gebiet sind die Sagen vom wütenden Heere oder der wilden Jagd verbreitet (Myth. II, 765 ff.; F. Liebrecht, La Chasse sauvage, in Gervasius v. Tilbury 173 ff.; Schwartz, Der heutige Volksglaube.) Wenn hier und da ein Führer oder eine Führerin der Scharen auftritt, so hat sich der alte Seelenglaube schon mit dem Dämonen- oder Götterglauben verbunden. Von Haus aus ist dies Heer nichts anderes als die Schar der Geister. Wohl hat der alte Mythos mit der Zeit andere Gestalt angenommen, namentlich hat das Christentum die Seelen zu Seelen ungetaufter Kinder gemacht, aber aus allem blickt noch der alte Kern durch. Bis ins 12. Jahrh. hinauf lässt sich das wütende Heer zurück verfolgen (Mythol. II, 766) und wie klar noch damals die Vorstellung war, dass das wütende Heer eben ein Geisterheer sei, zeigt die Stelle aus dem Gedichte von Heinrich dem Löwen: *da quam er under das wöden her, da die bösen geister ir wouung han* (Massmann, Denkm. S. 132). Weiter berichtet Agricola in seinen Sprichwörtern (667), wie das wütende Heer durch das Mansfelder Land gefahren sei und wie man in ihm erst jüngst verstorbene Menschen wahrgenommen hätte. Praetorius erzählt uns, wie sich um das Grab eines Toten tagelang ein Wirbelwind erhoben habe (Weltbeschr. 277). Bekannt ist ja die schöne Sage von dem Kind mit dem Thränenkrüglein, das sich nach seinem Tode ebenfalls in der Schar der durch die Luft tausenden Geister befand (Witzel, Sagen aus Thüringen I, 220). Überall auf Schritt und Tritt lässt sich dieser engste Zusammenhang zwischen Wind und Seele verfolgen. Und wie im Süden, so auch im germanischen Norden. Beim Sturme z. B. fährt nach norwegischem Volksglauben noch heute die *Aasgaardsreia* durch die Luft, eine

Schar von Geistern, die während des Lebens Trunkenbolde, Raufbolde, Betrüger, Verleumder u. dergl. gewesen sind. (Faye, Norske Folkesagn 62). Schon zeitig müssen in dem Vorstellungskreise diese Scharen mit dem Totengotte oder der Totengöttin, mit einem Winddämon in Verbindung gebracht sein, der dann die Führung über diese unsteten Seelen übernahm, und unter solcher Führung finden sie sich in der Volkssage ungleich öfterer. Von Haus aus kann dies nicht der Fall gewesen sein, denn die Führerschaft setzt schon einen höheren Grad der Kulturentwicklung voraus. Findet sich doch neben dem geführten Heere in allen germanischen Ländern noch bis heute das führerlose Heer. Da ist nicht der alte Führer vergessen, da ist auch nicht in das Wort dieses Geistesheeres ein Führer hineinzutragen: wir haben in diesen Mythen vielmehr Überreste einer uralten Schicht des Seelenglaubens, die im Volke stets neben der Auffassung von dem angeführten Seelenheere einhergegangen ist. In diesen Kreis von Mythen gehören auch die Sagen von den Schlachten, die in der Luft, namentlich über Schlachtfeldern, stattfinden (Praetorius, Weltbeschreibung 196 ff.; Schönwert, Sagen aus der Oberpfalz II, 143 ff.; Meier, Sagen aus Schwaben I, 123 u. ö.). Die Sagen mögen jung sein, sie mögen an eine historische Thatsache anknüpfen, allein der Vorstellungskreis, aus dem sie hervorgegangen sind, ist ein uralter: es ist die Vorstellung von dem Fortleben und Forthandeln der dem Körper entwichenen Seele. Aber auch in der Form sind diese Sagen schon alt. In der Wikingerzeit fand einst ein Kampf zwischen einem in Irland sesshaften Normanenkönige Hogni (Hagen) und einem anderen Normanenhäupling, Hedin (Hetel) statt, weil dieser jenes Tochter Hilde entführt hatte. Auf einer der Orkneyen, Häey (vergl. Munch, Annal. 1852, S. 61) soll er nach der Snorra Edda (AM. I, 434), deren Verfasser der Ragnarsdrápa des Skalden Bragi (SnE. I, 436 ff.) folgte, und nach einem shetländischen Volksliede (K. Hoffmann, Sitzungsbericht der kgl. bayr. Akad. der Wiss. 1867, II, 208), auf Hithinö an der pommerschen Küste nach Saxo grammaticus (ed. Müller I, 240 ff.), auf einer Insel der Nordsee nach der Gudrun (Avent. VIII resp. XVII) stattgefunden haben. Die norwegische Quelle, die ins 9. Jahrh. hinaufreicht, hat zweifelsohne den richtigen Ort erhalten. Der Kampf muss einer der bedeutendsten der Wikingerkämpfe gewesen sein. An diesen knüpfte sich der Mythos, dass Hilde jede Nacht die Toten geweckt habe und dass sie hier bis zum Göttergeschick gekämpft haben. Das ist nichts anderes, als der alte Mythos vom Kampfe der Seelen Gefallener, wie wir ihn in Deutschland finden, im nordischen Gewande an eine besondere Stätte lokalisiert und auf historische Personen übertragen (vergl. Müller, Mythologie der Heldensage 216 ff.); nicht weniger und mehr vermag ich an diesem Stoffe als Mythos anzuerkennen. Auch die *einherjar* der nordischen Dichtung, die vorzüglichsten aller Kämpfer, wie auch Thor als *einheri* bezeichnet wird (Lokas. 60), die nach dem Tode nach Valhöll kommen und dort täglich zum Kampfe ausziehen und abends zu frohem Gelage zurückkehren (Vafþr. 40 ff. Grimm. 18. 23. 36. 51, SnE. I, 84), sind die fortlebenden Seelen Gefallener, ebenfalls dichterische Gestalten der nordischen Poesie, wozu der Volksglaube die Veranlassung gegeben hat: sie sind in Verbindungen mit Ódin gebracht als dem Wind-, Toten- und Schlachtengotte; die Zeit der Wikingerzüge hat der schlichten Volksphtasie die höhere Form gegeben.

§ 20. Lebten so die Seelen nach dem Tode im Wind und Sturme fort, ihre Beschäftigung während des Lebens fortsetzend, so musste auch für sie ein Ort der Ruhe da sein, an dem sie ausruhten, wie jeder Lebende, an dem sie sich den Freuden ruhiger Geselligkeit hingaben, an dem sie waren, wenn in der Natur Windstille herrschte. Wir finden sie auch hier wieder überall in der Natur. Die in allen germanischen Ländern bis ins Heidentum hinauf überlieferten

Berichte über den Quellen-, Fluss-, Baum-, Bergkult wären uns unverständlich, wenn wir nicht die mythische Belebung dieser Dinge annehmen. Dass aber diese mythischen Geschöpfe die Seelen Verstorbener sind, können wir wiederum auf Schritt und Tritt verfolgen. Aus den Bergen scheint uns der Wind zu kommen, unter dem Wasser scheint er die Wellen in Bewegung zu setzen, im Walde scheint er durch das Rauschen der Blätter sein Dasein kund zu geben. Hier weilen daher überall die Seelen, hier ruhen sie aus, hier bringt man ihnen Opfer und Spenden. Ganz besonders verbreitet ist das Verweilen des Windes, also auch der Seelen, in Bergen, und zwar findet sich diese Auffassung überall, wo wir Berge finden. In Deutschland müssen wir freilich, wenn wir von dem Kult absehen, den Berichten der Volkssage vertrauen, die sich aber bis ins Mittelalter hinein verfolgen lassen (Maunhardt, Germ. Mythen. 264 f.). Die Venus- und Hollenberge sind es besonders, in denen sie unter dem Regimente der Todesgöttin hausen. Hierher werden die Menschen gelockt und kehren nicht wieder. So gehört hierher der mythische Hintergrund der Sagen vom Rattenfänger zu Hameln, vom Plutonischen Pfeiffer (Praetorius, Weltbeschreibung 71), der die Kinder zu den 'Unterirdischen' in den Köppelberg geführt haben soll. Grosses Sterben unter den Kindern mag dazu die Veranlassung gewesen sein. Ungleich klarer erzählen nordische Quellen Mythen von Geistern, die sich in Bergen aufhalten und hierher Lebende zu sich rufen und holen. Von Flosi erzählt die Njála (S. 698 ff.), er habe geträumt, wie ein Mann aus einem Berge herausgekommen wäre und all seine Leute gerufen hätte; dann sei er wieder in den Berg verschwunden. Bald darauf starben Flosis Leute. Nach der Eyrbyggjasaga (S. 7) glaubt Þórólf, dass er und all seine Nachkommen in den Berg Helgafell nach dem Tode fahren werden. Auch sonst erfahren wir, dass ganze Geschlechter in einen Berg eingehen oder dass sich einzelne schon zu Lebzeiten den Hügel wählen, wo sie einst weiter hausen wollen. (Maurer, Bekehrung II, 89. I, 94). Von besonderer Bedeutung ist die Erzählung von der steinreichen Audr, (Ländnåma Isl. S. I, 111), da sie einen Schluss für altdeutschen Kult gestattet. Hier heisst es, dass die christliche Audr auf dem Kreuzesberg (Krossholar) Christum angebetet hätte und dass sie hier begraben liege. Ihre Nachkommen aber verharren in Heidentum. Gleichwohl haben sie den Berg, in dem die Audr ruhte, für heilig gehalten, haben hier eine Opferstätte errichtet und seien in dem Glauben gewesen, dass alle Angehörigen der Audr einst nach dem Tode in diesen Berg gelangen würden. Der ganze Zusammenhang zeigt, dass hier nur eine Opferstätte gemeint sein kann, die für die Dahingeschiedene errichtet war. Mit Hülfe dieser und mancher anderen ähnlichen Stelle (Keyser, Nordm. Rel. 108) verstehen wir die Bestimmung des Indiculus superstitionum 'de his, quae faciunt supra petras', d. s. Totenopfer, die Verstorbenen auf Felsen gebracht wurden.

Von dieser Auffassung unserer Vorfahren aus erklären sich auch am einfachsten die überall gepflegten Sagen von bergentrückten Kaisern und anderen Lieblingen des Volkes. Am bekanntesten ist ja die Kyffhäusersage von Friedrich II., den spätere Berichte zu Friedrich Barbarossa gemacht haben, (vgl. G. Voigt, in Sybels Hist. Zsch. XXVI, 131 ff.), eine Sage, die sich bereits 1426 in der Chronik des Stadtpfarrers Engelhusius von Einbeck findet. Wie hier der Kaiser Friedrich schlafend mit seinen Helden im Berge weilt, so hausen in anderen Gegenden andere: derselbe *Friedrich* ruht in einer Felsenhöhle bei Kaiserslautern, in Westfalen beim Dorfe Mehnen im Hügel Babilonie *Widekind*, im Bergschlosse Geroldseck *Siegfried*, im Sudemerberge bei Gosslar *Heinrich der Vogelsteller*, im Unterberg bei Salzburg *Karl V.* oder *Karl der Grosse*, in England König *Artus*, in Nordschleswig bei Mögeltönder und bei Kopenhagen unter dem Fels von Kronborg *Holger Danske* (vgl.

Myth. II, 794 ff.), in Schweden Olaf (Landsmälen Bih. I. 178). In anderen Sagen sind es Frauen, die im Berge sich befinden, noch in anderen wird schlechthin erzählt, dass es nur bewaffnete Scharen wären, die im Berge weilten, allein es wird ausdrücklich hinzugefügt, dass es *animae militum interfectorum* (Chron. Ursberg. a. 1223. Mon. Germ. VIII, 261) seien. Man pflegt diese Sagen von dem bergentrückten Kaiser, namentlich von Friedrich, als verblassten Volksglauben alter Wodansmythen aufzufassen, und da alles doch nicht so recht zu dem nordischen Odin passen will, so giebt man ihm noch Frau Holle und Donar zur Gesellschaft mit in den Berg. Nichts hat unsere Mythologie mehr in Misskredit gebracht, als solche Kombination. Der schlichte Volksglaube an ein Fortleben der Seele in dem Berge ist auch hier der mythische Kern gewesen, und dieser Volksglaube ward an diese oder jene historische oder sagenhafte Gestalt, die der Liebling des Volkes gewesen war, geknüpft. Sie konnte nach Überlieferung der Väter nicht für immer aus der Welt geschwunden sein, und so lokalisierte man denn das Fortleben der Seele in einem Berge, der sich in der Nähe befand, und den der Volksglaube als Aufenthaltsstätte der Verstorbenen kannte. Denn alle diese Sagen stammen aus den Gegenden, wo sie lokalisiert sind, obgleich die historische Gestalt meist gar keine nähere Beziehung zu dem Orte gehabt hat. Und wie konnte sich die Volksphtasie einen Kaiser, zumal einen kriegerischen, anders denken, als umgeben auch nach dem Tode von den Scharen, die er im Leben zum Siege geführt hatte und die für ihn gefallen waren? Aus demselben, echt germanischen Volksglauben ist aber auch die nordische Vorstellung von Valhöll hervorgegangen, dem Aufenthaltsort der Einherjer. Das ganze Kapitel darüber ist nichts anderes als ein Stück Dichtung aus der Wikingerzeit, entstanden in Anlehnung an diesen alten Volksglauben und geformt durch das Leben in der Wikingerzeit. Da aber damals Ódin Gott der Toten und der Schlacht war, so wurde mit ihm Valhöll und ihre Bewohner in engsten Zusammenhang gebracht. Valhöll selbst war aber nichts anderes, worauf bei Ódin zurückzukommen ist, als der Totenberg, wie noch bis heute in Schweden sich Berge mit Namen Valhall finden (Rietz, Svenskt Dialektlex. 789).

§ 21. Aber nicht nur in Bergen, sondern auch in Gewässern, Teichen, Brunnen, Wolken hausen die Seelen. (Mannhardt, Germ. Myth. 95. 271 f.). Auch hier bald allein, bald in Verbindung mit einem Führer, namentlich mit Frau Holle. Von letzterem müssen wir sie zunächst wieder lostrennen, da er in das Kapitel der chthonischen Gottheiten gehört. Die Gewässer als Aufenthaltsort der Seelen spielen namentlich in den Volkssagen und dem Volksglauben, der sich an die Geburt des Menschen knüpft, eine bedeutende Rolle. Wie die Seele als zweites Ich nicht nach dem Tode aus der Welt schwindet, sondern in der Natur fortlebt, so muss sie natürlich auch da sein, bevor sie zum Menschen kommt. Interessant ist im Hinblick hierauf die Vorstellung, die der Schwede im Mittelalter von der menschlichen Seele hatte: er stellte dieselbe dar als kleines Kind, das der Sterbende aus dem Mund hauchte (Hyltén-Cavallius, Wärend I, 354). Die Seelen können also als Kinder wiedergeboren werden. Wir müssen uns in Deutschland auch hier wiederum ausschließlich auf die Volkssage verlassen; beim Tode gewährten uns die Ausgrabungen Anschluss, über Sitte bei der Geburt sind sie stumm und die Bestimmungen der Heidenbekehrer eifern nicht gegen irgend welche heidnische Sitte. Auch hierin lüften die nordischen Quellen wenigstens etwas den Schleier. Der Aufzeichner der Helgilieder berichtet uns, dass Helgi und Svava wiedergeboren seien (Eddalieder Bugge S. 178), und am Schlusse des zweiten Liedes von Helgi dem Hundingstöter erzählt er dasselbe von Helgi und Sigrún (a. a. O.

S. 201) und fügt ausdrücklich hinzu, dass das Glaube des Menschen im Altertum gewesen sei, dass es aber jetzt nur noch alter Weiber Wahn wäre. Auch im kurzen Sigurdslid ist es Hognis einziger Wunsch, dass Brynhild nicht wiedergeboren werde (V. 45). Die Sagas stützen diesen Glauben: in der Gautrekssaga erscheint Starkadr als *endrborinn jettunn* ('wiedergeborener Riese', Fas. III, 36), und noch in christlicher Zeit (1256) glaubte die Nachbar des Þorgils von Ás, dass er der wiedergeborene Kolbein sei (Sturl. II, 234). Näheres über die Wiedergeburt selbst freilich erfahren wir aus den Quellen nicht. Ob nun die über das ganze germanische Gebiet verbreitete Ammenrede, dass die kleinen Kinder aus dem Brunnen oder Teichen geholt werden (Mannhardt, Germ. Myth. 255 ff.), auf altem Glauben beruht oder erst späteren Ursprungs ist, bleibe dahin gestellt. Auf keinen Fall glaube ich, dass der Verjüngungsbrunnen des Mittelalters, der sogenannte 'Jungbrunnen' (Mythol. I, 488), mit dem Seelenglauben etwas zu thun habe, wie Wolf (Beiträge I, 167) annimmt. Dagegen erhalten andere Volkssagen und Aussprüche unter der Voraussetzung der Wiedergeburt der Seele ihre Erklärung. Es wird sich später zeigen, wie die geschiedene Seele alle möglichen Gestalten anzunehmen vermag, wie sie der Volksglaube aber besonders gern, zumal die des Kindes, in der Gestalt eines Vogels oder Insektes durch die Luft fliegend denkt. Nun sagt man in dem Salzburgischen zu Kindern, wenn man ihnen etwas erzählt, das vor ihrer Geburt geschehen ist: 'Du hast damals noch nicht gelebt, du bist noch mit den Mücken herumgeflogen'. Und in ganz West- und Niederdeutschland ist der Glaube verbreitet, dass Schmetterlinge die Kinder brächten (vgl. Mannhardt, Germ. Myth. 242 ff.).

§ 22. Wie die Seelen ihren bestimmten Ruheort haben, so schlagen sie auch, wenn sie durch die Luft fahren, einen bestimmten Weg ein. Auch in Bezug auf Zeit sind die Geister an menschliche Satzungen gebunden. Sie erscheinen besonders nur während der Nacht, und wenn es in der Natur am trübsten und rauhesten ist, im Winter, besonders in den zwölf Nächten, da ist ihre Festzeit, die Zeit ihrer grössten Macht. Wiederum wurzelt in diesen uralten und sicher urgermanischen Vorstellungen ein grosser Teil unseres Volks- und Aberglaubens.

Zu den Orten, wo man die Scharen der Seelen am sichersten treffen kann, gehören die Kreuzwege. Sie spielen im heutigen Volksglauben eine nicht unbedeutende Rolle; an ihnen haben die Geister ihr Spiel, über sie vor allem muss man zu kommen suchen, wenn das wütende Heer herannaht, da man sonst mitgenommen wird, über Kreuzwege lassen sich Geister tragen und werfen dann klingendes Gold als Lohn zu, hier zündet man ihnen zu Ehren Lichter an. An ihnen kann man auch mit den Geistern verkehren, da waltet der Zauber, da offenbart der Verstorbene die Zukunft (Wutke, Abergl. § 108 u. ö.). Schon der heilige Eligius (Myth. III, 401) und Burchard von Worms (ebd. 407) eifern gegen die Verehrung an den 'bivia' und 'trivia', allein man kann sich hier eines gewissen Zweifels nicht entschlagen, ob wirklicher Volksglaube zu dieser Mahnung Veranlassung gegeben hat. Dasselbe gilt von der agls. Homilie des Älfric 'de falsis diis', wo geradezu erwähnt wird, dass dem Mercurius die Opfer an den Kreuzwegen gebracht worden wären (Caspari, Mart. von Bracaras, De correct. rustic. S. CXIX), wenn auch sonst offenbar Älfric mit dem Aberglauben seines Volkes rechnet. Auffallend ist, dass die Gesetze und nordischen Quellen meines Wissens nichts von der Verehrung übernatürlicher Mächte an Kreuzwegen erwähnen. Andererseits haben Musterpredigten den Eiferern gegen das Heidentum zugrunde gelegen, die im alten römischen Reiche ihren Ursprung haben, und im römischen Glauben ist die göttliche Verehrung an Kreuzwegen anerkannte Thatsache. Auch die nordische Volks-

überlieferung weiss nichts von der Heiligkeit der Kreuzwege. Es ist daher die Möglichkeit nicht ausgeschlossen, dass sich dieser Aberglauben und die Verehrung der Toten an Kreuzwegen in Deutschland, so tief er jetzt auch im Volksglauben wurzelt, unter römischem Einfluss entwickelt habe, wie ja auch Diana, Venus und andere römische Gestalten in den Volksglauben eingedrungen sind.

Die Zeit, wann die seelischen Geister ihr Wesen treiben, ist die Nacht. Aus Erzählungen, Spuk- und Gespenstergeschichten erfahren wir, dass ihre Macht zu Ende ist, sobald der Tag graut oder sobald die Kirchenglocke ein Uhr schlägt. Daher heissen sie an. *myrkridur*, *kveldridur*. Nur während der Nacht treiben sich die mythischen Gestalten des Seelenglaubens wie Mahre, Alp, Hexe u. dgl. umher und geben sich schon dadurch als seelische Wesen zu erkennen. Von den vielen nächtlichen Erscheinungen, die die nordische Literatur und Volkssage kennt, sei nur hingewiesen auf das Erscheinen von Helgi dem Hundingstöter (Eddal. Bugge 198 ff.), der bei nächtlicher Weile der Sigrún auf seinem Grabhügel erscheint und sie bittet, nicht mehr um ihn zu klagen, und auf die Erzählung der Hervararsaga, nach der Hervor während der Nacht zum Grabhügel ihrer Verwandten nach Samscy geht. Der Hügel öffnete sich und in Flammengestalt ruhten die Seelen der Verstorbenen auf ihm; Angantýr spricht mit ihm und spendet ihr das treffliche Schwert Týrfing, das man ihm mit ins Grab gegeben hatte. (Hervarars. ed. Bugge 211 ff.).

Die Jahreszeit, zu der das grosse Fest der seelischen Geister ist, war bei unseren Vorfahren die Zeit, wo die Tage am kürzesten, die Nächte am längsten und die Stürme am häufigsten sind. Noch heute pflegen wir jene Zeit die Zwölfnächte zu nennen, und schon hierin scheint eine Erinnerung zu liegen, dass das nächtliche Treiben im Mittelpunkte jener Zeit steht. In anderen Gegenden heissen die Tage die Unternächte (so im Voigtland), die Rauhnächte, die Lossstage (Weinhold, Weihnachtsspiele S. 11). Sie fallen später, je weiter wir nach Norden kommen: in Bayern vom St. Thomastag bis Neujahr, in Strichen Norddeutschlands erst nach Neujahr, sonst in Deutschland fast durchweg von Weihnachten bis zum Dreikönigstage (Wuttke, Abergl. § 74), in Skandinavien fielen diese heiligen Tage, das Julfest, erst Mitte Januar, in den Beginn des Monats Þorri (Maurer, Bekehr. II. 234). Wir sehen schon aus den verschiedenen Zeiten, zu denen in den einzelnen germanischen Ländern das Fest gefeiert wurde, dass die Natur der Gegend die Zeit der Feier beeinflusst haben muss. Das ist die Zeit, wo die seelischen Geister ihr grosses Fest feiern. Da fährt die wilde Jagd, das wütende Heer besonders durch die Lüfte, bald allein, bald geführt von chthonischen Gottheiten. Wo letztere sich entwickelt hatten, treten die Scharen mehr zurück: die Feste werden zu Ehren der Götter gefeiert. Aber gleichwohl können wir noch aus unzähligen Spuren erkennen, dass sie ursprünglich den Geistern galten, und man hat auch diese nicht vergessen, als Götterkult an Stelle des Seelenkultes getreten war. Nordische Quellen erzählen uns, wie Unholde das grosse Julfest feiern (Maurer, Bek. II, 235). Andere berichten von *dísa-alfablót*, Disen- und Elfenopfern, die um dieselbe Zeit stattfanden (vgl. namentl. Heimskr. S. 308): zwischen Elfen und Disen einerseits und den Seelen andererseits besteht aber das engste Verhältnis, jene sind eben Seelen Verstorbener. Noch heute hält in Norwegen die Aasgaardsreia zur Julzeit ihr grosses Trinkgelage (Faye, Norske Folkes. 63) wie auf Island die álfar (Jón Arnason, Isl. Þjs. I. 106—25). Opfer geben nur unter der Voraussetzung Sinn, dass derjenige der Speisen teilhaft werde, dem das Opfer gilt. In unserem Volksglauben sind im allgemeinen die Opfer vergessen; gewisse Gerichte, die man in jenen Tagen isst, scheinen nur noch schwach daran zu erinnern. Auch für die Verstorbenen

denen man zuweilen besondere Tische deckte, sollten die Speisen sein. Ob unsere Christgaben damit in irgendwelchem Zusammenhange stehen, ist zum mindesten fraglich. Gleichwohl müssen einmal auch in Deutschland Opfer bestanden haben. Und ich sehe im Hinblick auf die nordische Sitte keinen Grund ein, die Bestimmungen gegen Brot- und Speisenspende, die Anfang Januar stattgefunden haben soll, ausschliesslich auf römisches Gebiet zu verweisen, wenn auch der Tag selbst in der römischen Feier festwurzeln mag (vgl. die Pseudoaug. homilia de sacrileg. § 17: *Quicumque in calendas januarias mensas panibus et aliis cybis ornat* etc. und dazu die Anmerk. von Caspari S. 33). Noch heute ist überall diese Zeit eine heilige. Die wilde Jagd, das wütende Heer allein ist es, das zu jener Zeit die Herrschaft hat. Oft tritt der Führer in den Hintergrund, wo er aber im Volksglauben auftritt, da erscheint er nirgends als ein göttliches Wesen, das ein neues Jahr heraufführt, sondern als chthonische und Windgottheit. Durch nichts lässt es sich weder aus alten Quellen noch aus dem Volksglauben erweisen, dass diese festliche Zeit der Umkehr der Sonne sei, dem verjüngten Himmels- und Sonnengotte gelte. Von jener Auffassung der zwölf Nächte aus wird uns auch der Zauber und die Weissagung, die in dieser Zeit mehr denn sonst in Blüte steht, verständlich. Träume, in diesen Tagen geträumt, gehen in Erfüllung; aus allerlei Dingen glaubt man zukünftige Dinge ablesen zu können: je gewaltiger der Sturm saust, desto fruchtbarer wird das Jahr, gedeiht in dieser Zeit das Vieh, so gedeiht es auch ferner, was in diesen Tagen geboren wird, erhält die Gabe, die Geister zu sehen und mit ihnen zu verkehren (Wuttke, Abergl. § 74 ff.). Schon bei dem Tode kann man die Beobachtung machen, dass die geschiedene Seele in die Zukunft zu schauen vermag und dass sie unter Umständen diese den Menschen mitteilt. Hier, zur Zeit des grossen Seelenfestes, sehen wir den Gedanken verallgemeinert und aus ihm heraus erklärt sich die Heiligkeit jener Tage. Aber die seelischen Geister können nicht nur Gutes bringen, sie können auch Böses zufügen, denn es gibt sowohl gute als auch böse Geister, deshalb sucht man vor allem den Garten und Stall vor ihnen zu schirmen. An die Stallthüren macht man Kreuze, um dadurch die Geister von den Tieren fern zu halten. Hiernit mag auch die über ganz Deutschland verbreitete Sitte in Verbindung stehen, die Stämme in jener Zeit mit Strohseilen zu umbinden, damit sie reiche Frucht tragen (Jahn, Die deutschen Opfergebräuche 214 ff.), und manches andere.

§ 23. Bestand bei unseren Vorfahren der Glaube, dass die Seele ein zweites Ich sei, das den Körper mit dem Tode verlässt und als selbständiges Wesen fortlebt, so war nur ein geringer Schritt zwischen dieser Vorstellung und der Auffassung, dass die Seele auch im Schlafe den Menschen verlassen könne. Schlaf und Tod sind untereinander so ähnlich, dass sich ein natürliches Volk den Zustand des einen nicht anders als den des andern denken kann. Und im Schlafe erfährt der Mensch mehr denn sonst die Existenz der persönlichen Seele: er sieht im Traume, wie längst Verschiedene zu ihm kommen, wie Personen, die weit von seinem Aufenthaltsorte weilen, mit ihm verkehren, er hört von ihnen Dinge, die erst eintreten sollen. Es kommt ihm so natürlich vor — scheint es uns doch zuweilen noch unklar zu sein, ob wir einen Traum wirklich erlebt oder nur geträumt haben —, er kann es nicht anders fassen, als dass sich etwas Wirkliches zugetragen habe, und da der Körper der Traumgestalt nicht zugegen ist und war, so muss es ihre Seele gewesen sein, die mit dem Träumenden verkehrte. Ist aber dies Überzeugung und Glaube, so ist der nächste notwendige Schritt, dass auch der Körper während der Nacht, überhaupt im Schlafe, zuweilen wie tot daliegt: dann hat ihn seine Seele verlassen, sie geht wandelnd umher, geht zu Tanz

und Freuden, quält ihre Mitmenschen, stiftet Schaden an, vermag auch zu weilen die Zukunft zu offenbaren. Das ist ein Glaube, den fast alle Naturvölker haben (Tylor, Anf. d. Cult. I, 433 ff.). Auch unseren Vorfahren ist er durchaus eigen gewesen; er haftet uns bis zur Gegenwart an, und wie tief er im Volksglauben wurzelt, das lehrt das grosse Kapitel der Hexenverfolgungen, die uns nur unter der Voraussetzung dieses alten Glaubens verständlich werden.

Unser 'Traum' und ahd. *gītroc*, as. *gīdrôg*, altn. *draugr* 'das Gespenst' hängen sprachlich auf das engste zusammen (vgl. Osthoff PBB VIII, 276; Henzen, Über die Träume 1 ff.): der Traum scheint die Thätigkeit des *draugr* oder die Fähigkeit, mit anderen Seelen im Schlafe zu verkehren, auszudrücken. Wer diese Fähigkeit nicht besass, hiess nach an. Quellen *draumstoli* ('beraubt der Fähigkeit zu träumen'), und solches galt als Krankheit (Fms. VI, 199). Eine wie bedeutende Rolle die Traumerscheinung im nordischen Volksglauben, aus dem sie die literarischen Quellen geschöpft haben, gespielt hat, ist von Henzen gezeigt worden (a. a. O.). Und wie hier, so lässt sich auch im deutschen Volksglauben das Wandeln der Seele überall verfolgen. Bei den einzelnen seelischen Erscheinungen wird davon zu sprechen sein. Besonders häufig wird erzählt, dass es der Geliebte oder die Liebste ist, die zu nächstlicher Stunde den Körper verlässt und den Geliebten aufsucht (Praetorius, Weltbesch. 10; Nordd. S. 420 u. öft.). Im Zusammenhang damit steht der weit verbreitete Aberglaube, dass in gewissen Nächten und bei gewissen Handlungen die Mädchen ihren künftigen Liebsten sehen können (Wuttke, Abergl. § 352 ff.). Wie sinnlich aber im Volksglauben die Auffassung von der Seelenwanderung während des Schlafes war, zeigt die Erzählung, die uns Praetorius in der Weltbeschreibung (S. 40) aus der Saalfelder Gegend in Thüringen berichtet. Darnach soll sich einst beim Obstschälen eine Magd schlafen gelegt haben. Da sahen die anderen Mägde ein rotes Mäuslein aus ihrem Mund kriechen, das zum Fenster hinaus eilte. Eine andere vorwitzige Magd habe dann die Schlafende genommen und verkehrt gelegt. Nach kurzer Zeit kommt das Mäuslein zurück und will wieder in den Mund der Magd fahren. Allein es findet die Öffnung nicht, irrt eine Zeit lang umher und verschwindet dann wieder. Die Magd aber ist von dieser Zeit an »mausetot« gewesen und nie wieder lebendig geworden.

§ 24. Die verschiedenen Gestalten alten Seelenglaubens. Während die vorhergehenden Abschnitte den Glauben an ein Fortleben der Seele im allgemeinen begründen sollten, wird das folgende zeigen, wie die fortlebende Seele ausser in den Elementen den Lebenden erscheinen konnte. Eigentümlich ist vor allem der aus dem Körper gewichenen Seele die Proteusnatur: sie vermag alle möglichen Gestalten, besonders Tiergestalten anzunehmen. Treten dabei einzelne Personen hervor, so hat der Volksglaube den wesentlichen Charakterzug der betreffenden Person auf die Gattung des Tieres einwirken lassen, in dessen Gestalt die Seele erscheint. Die Eigenschaften des Menschen und des Tieres waren das tertium comparationis: Kinderseelen erscheinen besonders häufig in Gestalten von Vögeln, Jungfrauen von Schwänen, listige Männer von Füchsen, grausame von Wölfen u. dgl. Es kann aus dem Volksglauben eine vollständige Seelenfauna zusammengestellt werden, aus dem deutschen sowohl wie aus dem skandinavischen: sie erscheinen als Fliegen, Bienen, als Schmetterlinge, als Vögel jeder Art (Myth. II, 690 ff.). Geizhalse und Missethäter erhalten die Gestalt schwarzer oder feuriger Hunde, schnaubender Pferde, Stiere, Kröten u. dgl. Untreue Weiber zeigen sich als Eulen (Vgl. Wuttke § 755). Auch in Gestalt von Kälbern, Kühen, Schafen, Lämmern, Hirschen, Hasen, Kaninchen zeigt sich die fort-

lebende Seele (Manhardt, Germ. Myth. 490 f.)¹ Auf dem Gebiete der alt-nordischen Prosaliteratur hat Henzen die reiche Fauna scelischer Tiergestalten zusammengestellt (Die Träume u. s. w. S. 38). Auch hier kann die Seele Gestalten annehmen vom Vogel bis zum Löwen, Wolf und Eisbären. Charakteristisch ist die schöne Stelle aus dem christlichen Sölarljöd, wo die Seelen in der Hölle mit versengten Vögeln verglichen werden (V. 53: *svídnir fuglar — er sálar vöru flugu — svá margir sem mí*). Der heutige Volksglaube des Nordens gleicht wiederum dem deutschen bis ins kleinste: auch hier haben wir die ganze nordische Fauna (Hylten-Cavallius, Wärend I, 461 ff. Thiele, Danmarks Folk. II, 294 ff. Faye, Norske Folke-Sagn 72 ff.). Eine besondere Rolle spielt hier der Nachtrabe (schwed. *natramn*, Hylten-Cav. I. 467, dän. *natramn*, Thiele II. 297 f.), nach schwedischer Sage die Seele ausgesetzter Kinder.

Wir sehen hieraus wieder einmal, wie lange sich alter Volksglaube erhalten hat. Vielleicht gelingt es noch, diesen Vorstellungskreis auch auf deutschem Gebiete bis ins Altertum hinüberzuführen. Gervasius von Tilbury (lib. III. § 73) überliefert von den Störchen einen Volksglauben, nach dem sie Menschen sind, die sich nur bei uns als Vögel zeigen. Dass damit unser altes Ammenmärchen, der Storch bringe die Kinder, zusammenhänge, ist schwerlich anzunehmen, wenn auch dieses sicher im Seelenglauben seine Wurzel hat. Der Storch am Reiher, wie auf Rügen der Schwan am See (Arndt, Schriften III, 547), dem Aufenthaltsorte der Seelen, holt die junge Seele nach dem Volksglauben aus dem Wasser, wenn er sich seine Nahrung holt, und fliegt dann mit ihr weit über die Lande.

Ein weiterer Kreis Aberglauben hat im Glauben an das Fortleben der Seele in Tiergestalt seine Wurzel. Schon der heilige Eligius (Myth. III. 403), das Triersche Konzil im Anfang des 14. Jahrh. (Friedberg, Aus deutschen Bussbüchern 104) und manche andere Beschlüsse eifern gegen den heidnischen Unfug, auf den Vogelgesang oder auf die Tiere zu achten, die einem beim Verlassen des Hauses oder bei Beginn eines Werkes zuerst zu Gesicht oder Ohren kommen. Alles Eifern hat diesen Glauben nicht auszurotten vermocht. Wenn ein Hase, eine Katze, ein Schwein beim Ausgehen über den Weg läuft, so bedeutet das Unglück; eine weisse Gemse bedeutet sogar den Tod. Ein Wolf, Fuchs, Adler dagegen bringt Glück. Was das oft unscheinbare Tier auf das Geschick des Menschen für Einfluss haben soll, ist nicht recht ersichtlich, dagegen wird es uns verständlich, wenn wir wissen, dass es nicht das Tier ist, was dem Menschen begegnet, sondern die Seele eines Verstorbenen, die in Tiergestalt einherwandelt, und die Glück und Unglück bringen kann. Natürlich ist im heutigen Aberglauben der Zusammenhang zwischen Tier und Seele vergessen, nur das Resultat desselben hat sich erhalten und von Geschlecht zu Geschlecht fortgepflanzt. Noch klarer tritt der alte Seelenglaube in dem Aberglauben zu Tage, dass man aus den Tönen der Tiere die Zukunft erkennen könne. Eine ältere Stufe dieses Aberglaubens lässt die Tiere, namentlich die Vögel, sprechen und die Zukunft offenbaren. Im Märchen hat sich der Zug noch erhalten. In den nordischen Eddaliedern ist er trefflich poetisch verwertet worden: den Atli macht ein Vogel aufmerksam auf die schöne Sigrlinn (Helg. Hj. 1 ff.), Helgis des Hundingtöters Leben haben

¹ Soweit genügende Zusammenstellungen dieser mythischen Vorstellungskreise vorhanden sind, begnügte ich mich, auf diese zu verweisen. Die neueren Sammlungen haben die Erfahrungen nur durch neue Beispiele gestützt. Dieser Abriss der Mythologie würde zu sehr anschwellen, wollte ich stets die zahlreichen Belege aus den Sammlungen selbst bringen. Doch habe ich die Belege geprüft und keinen aufgenommen, der nicht aus germanischem Munde stammt, so schwer es auch zuweilen ist, dies festzustellen.

Adler geweihsagt (Helg. Hu. I 1), Vögel warnen Sigurd vor den Nachstellungen Regins (Fáfn. 32 ff.). Die Seele, die den Körper verlassen hat, vermag in die Zukunft zu schauen. Weissagung und Zauber an der Leiche, Weissagung und Zauber während der Fest- und Freudentage der Seelen entsprangen hieraus. Der nächste Schritt des Volksglaubens ist dann, dass die Seele auch die Zukunft offenbaren kann, wenn sie andere Gestalt angenommen hat. Die Sprache ist heute im Volksglauben vergessen, aber das Bellen des Hundes, das Wiehern des Rosses, der Schrei der Katze, das Krächzen der Eule, das Krähen des Hahnes, das Zirpen der Grille und manches andere (Wuttke § 268 ff.), das ist die Sprache der Tiere, durch sie prophezeit die dem Menschen entwichene Seele die Zukunft noch heute. Diese Tiere zu Tieren dieser oder jener Gottheit zu machen, damit kommen wir nicht mehr aus, da jene Prophetie, wie die vergleichende Mythologie lehrt, älter und ursprünglicher ist, als die Gottheit, unter deren Namen sie in unseren Mythologien aufzutauchen pflegt.

§ 25. Aus dem alten Seelenglauben unserer Vorfahren ist ferner eine Reihe mythischer Gebilde hervorgegangen, die im Volksmunde mannigfachen Wandel durchgemacht haben, im Kerne aber eins sind. Der Verstorbene konnte nicht nur Tiergestalt annehmen, er konnte auch in Menschengestalt wieder erscheinen, konnte andere Menschen verlocken, ihnen Glück oder Unglück bringen. Wir pflegen solche Wiedererscheinungen Verstorbener als Gespenst zu bezeichnen, ein Wort, das schon ahd. (*gispenst*) in der Bedeutung 'Verlockung, Trugbild' bekannt ist. Es ist gebildet von alterm. *spanan* 'locken'. Das Wort mit seinem abstrakten Inhalt lässt vermuten, dass sein Ursprung ein relativ junger ist. Ungleich älter, ja urgerm. scheint das altnord. *draugr*, as. *gidrög*, ahd. *gitroc*. Althochdeutsche Glossen übersetzen damit *monstrum* und *portentum* (Graf I. 510), das Wort hat also eine Bedeutung, die dem altnord. *draugr* nahe kommt. Auch im Sanskrit ist das verwandte Femininum *drüh* in der Bedeutung 'weibliches Gespenst, Unholdin' belegt. Das Wort ist verwandt mit unserem Traum und geht auf eine idg. Wurzel *dreugh-* = 'schädigen' zurück (Osthoff, PBB. VIII. 276). Der Draug ist also das Unheil anstiftende Wesen. Bis ins Mittelalter hat sich die Bezeichnung in Deutschland erhalten, dann wird sie durch 'Gespenst, Geist' verdrängt. Auch im skandinavischen Norden sind meist andere Bezeichnungen dafür aufgetreten: in Dänemark besonders *Gienganger* (Thiele III. 178), in Schweden *Gasten*, *Gengångare*, *Återgångare* (Hylten-Cavallius II. 464 ff.), in Norwegen erscheint neben *draug*: *Gjenganger*, *Gasten* (Faye 72 ff.), auf Island die *Draugar*, *Apturgangur*, *Uppvakningar* (Jón Arnason I. 222 ff.). Auch diese jüngeren Bezeichnungen lassen sich zurück bis ins 13. Jahrhundert verfolgen. In den nordischen Worten liegt die Auffassung der Seele als wiederkehrendes Wesen noch ganz klar. Die Sagen aller germanischen Stämme enthalten eine Fülle von Geister-, Gespenster- und Spuksagen, wie man in der jüngsten Sprachperiode die Erzählungen herumirrender Toten zu nennen pflegt (vgl. Pabst, Über Gespenster in Sage u. Dichtung, Bern 1867. Wuttke § 771 ff.). Die altisländischen Lieder und Sagas kennen sie in gleicher Fülle, und auch die ältere deutsche Dichtung ist reich an ihnen. In der Regel sind es Tote, die im Grabe keine Ruhe finden können, weil sie entweder selbst während des Lebens gefrevelt, oder weil die Überlebenden ihnen gegenüber nicht die dem Toten zukommende Ehre erwiesen haben. Die irrenden Geister können deshalb durch Sühne erlöst werden und finden dann Ruhe. So lange sie umherirren, stiften sie meist Schaden an. Zunächst sind die nordischen Berichte voll von solchen Spukgeistergeschichten: man findet die Opfer ihres Raubes; wo sie hausen zeigt sich grosses Sterben; zuweilen haben sie die Gestalt der

Verstorbenen, zuweilen die eines Tieres, auch hin und wieder die eines Riesen, eines troll (Maurer, Bekehr. II. 85 ff., vgl. auch Fas II. 370. III. 378. Laxd. 100). Auf ähnliche Weise erzählt Praetorius von Geistern, die während der Nacht herumgegangen wären und Menschen getötet hätten (Weltbeschr. 276). Unsere Volkssage ist ja ebenfalls voll von solchen Geistergeschichten: Grenzsteinverröcker, Geizhälse, Mörder, kurz Übelthäter sind es meist, die umherwandeln müssen (Wuttke § 753 ff., Maurer, Isl. S. 70, Faye, Norw. Sag. 74 u. öft.). Allein auch Verunglückte, wie überhaupt Jeder, der eines unnatürlichen Todes gestorben ist, finden im Grabe nach allgemeinem Glauben keine Ruhe (Wuttke § 754). Ermordete erscheinen und klagen, ja deuten sogar auf ihren Mörder hin, wenn dieser noch nicht gefunden ist. Es ist nicht unmöglich, dass die altgermanische Blutrache in diesem mythischen Vorstellungskreise ihre Wurzel hat. Verlangt doch überhaupt der Tote Verchrung in jeder Weise, wenn er Ruhe haben soll. Selbst allzuviel Klagen und Weinen lässt den Toten nicht ruhen: die Thränen des Sigrún fallen eiskalt dem toten Helgi auf die Brust, dass er nicht Ruhe gewinnt (Helg. Hu. II. 45), in der Sage vom Thränenkrüglein bittet das Kind die Mutter, das Weinen zu lassen (Witzschel I. 220).

Mit den Geister- oder Gespenstersagen aufs engste zusammen hängen meist die Schatzsagen. Geister Verstorbener sind es, die zu den Schätzen hinführen, die selbst Gold oder Silber den Lebenden spenden (Wuttke § 757). Aus dem Schosse der Erde und aus Bergen wird das Silber, das Gold gewonnen. Hier hausen, wie sich zeigte, die Geister der Verstorbenen. Natürlich müssen sie dann auch wissen, wo sich das Gold in der Erde, wo sich der Schatz befindet. Besonders Geizhälse finden Ruhe, wenn sie Lebende hierher führen, zumal wenn sie ihr Geld versteckt oder vergraben haben. Wenn man einen Schatz graben will, steckt man deshalb den Geistern Brot zu (Chemn. Rockenphil. 3. Hundert S. 89). Viele von diesen Sagen entpuppen sich ja bald als jung, und ich bin weit davon entfernt, jede aus dem lebendigen Seelenglauben entsprungen sein zu lassen. Die Sagen anderer Gegenden sind nur zu oft die einfache Quelle jüngerer Sagen: im Grunde aber hat der ganze Kreis seinen Urquell in der alten Auffassung, dass die Seele fortlebte, dass sie sich in der Natur, in Bergen u. s. w. aufhielt.

Eine weitere Vorstellung unserer Vorfahren war, dass sich die Geister als Flammen auf den Grabhügeln oder in der Nähe derselben aufhielten, dass sie als Flammen durch die Lüfte zogen. In der altnord. Hverarsaga wird erzählt, dass die Seelen Angantýrs und seiner Brüder allnächtlich als Flammen auf ihren Gräbern erschienen seien (Ausz. von Bugge 211). Flammen umgeben die Grabhügel (Egilss. 228. Gulps. 47). Noch heute zeigen sich auf Island die Gespenster hin und wieder von Flammen umgeben; diese führen den Namen *hrævaridr* (Totenfeuer) oder *eldglertingar* (Feuerblitzen. Maurer, Isl. Volkss. 57). Auch der deutsche Volksglaube kennt die Seelen in Flammengestalt (R. Köhler, ZfdMyth. IV. 185, Müllenhoff, Sagen aus Schleswig 370), gerade so wie der skandin., wofür Bezeichnungen wie schwed. *vättlys* (Geisterlicht) sprechen. Meist haben jedoch auch die Geister in dieser Form neben dem Lichtschein die menschliche Gestalt, wie diese ja immer und immer wieder diesen seelischen Wesen aufgedrückt wird. Hierin wurzeln die vielen Erscheinungen, die die deutsche Volkssage als Feuermänner, Lichtträger, Luchtmännchens, Irrlichter, Irrwische, Heerwische, Dickpoten, Tückbolde, Brünnlige (Schweiz), Hexenfackeln, feurige Mannen, Wiesenhüpfer, Zeisler, Zündler (Wuttke § 761 f.), die dänische als *Lytemand* (Leuchtemann), *Blaasmand* (Feuermann, Molbeck, Dansk. Dial. 39), die schwedische als *Eldgast* (Feuergeist), *Lyktegubben* (Leuchtmann, Hylt.-Cav. I. 468 ff.) kennt. Auch von ihnen weiss bis heute

der Volksmund zu erzählen, dass es Seelen Verstorbener sind, die den Grenzstein versetzt, die Geld vergraben haben, die eines gewaltsamen Todes gestorben sind. Nach christlicher Umbildung sind es besonders die Seelen ungetaufter Kinder (Praetorius, Weltbeschr. 269). Sie erscheinen ganz feurig oder feuerspeiend, hausen besonders in Sümpfen und auf feuchten Wiesen, führen den Wanderer irre, springen ihm auf den Rücken wie die Mare oder der Alp, sind aber auch, zumal wenn man ihnen Geld giebt, sehr gefällig (Wuttke a. a. O.). Bis ins 17. Jahrh. hinauf lassen sich diese Geistererscheinungen nachweisen, sind aber sicher älteren Ursprungs (Myth. II. 692). Lichterscheinungen über Sümpfen und Wiesen mögen diese mythischen Gebilde der natürlichen Phantasie wachgerufen haben.

§ 26. Die Druckgeister. Im Seelenglauben hat ferner eine Reihe mythischer Erscheinungen ihre Wurzel, die zwar immer geschieden auftreten, in ebene und derselben Gegend nebeneinander, die aber im Kerne auf eine gemeinsame Wurzel zurückgehen. Gemeinsam ist ihnen, dass sie dem Menschen meist als etwas Lästiges erscheinen, dass sie ihn während des Schlafes aufsuchen und quälen und drücken. Daher mag als gemeinsamer Name für sie Druckgeister gerechtfertigt erscheinen. Einige ihrer Namen tauchen bei allen germanischen Stämmen auf und zeigen sich schon dadurch als uralte, als gemein-germanisch. Schon Praetorius zählt eine ganze Reihe, teils deutscher, teils auswärtiger Namen dieser Druckgeister auf (Weltbeschr. 3 f.); Alp, Mare oder Mahrt, Trut oder Trude, Schrattele, Schrätzl, Rätzl, Doggele, Wäldriderke, Lork sind die gebräuchlichsten.

Am meisten verbreitet und am ursprünglichsten tritt uns die *Mare* entgegen. Im Volksmunde heisst sie bald *Mar*, bald *Mart*, *Mahrt*, *Nachtmare*. (Vgl. Wolf, Niederd. Sagen 688 ff.). Die Isländer nennen sie *mara*, ebenso die Norweger (Nicolaisen, Fra Nordlands fortid 5), Schweden (Rietz, Dialekt-Lex. 430). Im dänischen heisst sie *mare* oder *nattmare* (Molbech, Dialekt-Lex. 354), im holländischen *nagtmerrie*, im englischen *nightmare*. So zeigt sich Wort und Begriff bei allen germanischen Stämmen. Allein auch zurück lässt sich das Wort bis in die Zeit der ältesten Denkmäler verfolgen: schon im Althochd. ist das Wort belegt (Graf II, 819), und im Altn. findet es sich bei den ältesten Skalden (Heimskr. 14⁶ Kormakss. 42²⁰). In Nordfrankreich ist es durch die Franken eingewandert und als *cauche-mar* (von *calcare* = treten, pressen) bis heute erhalten. Von den mancherlei Erklärungen des Wortes ist die von A. Kuhn (Zfda. V, 488 f.) die ansprechendste: er bringt das Wort mit lat. *mori* und mit den ind. *maruts* zusammen. Die *Mare* ist demnach von Haus aus eine Totenerscheinung, die einen Lebenden quält oder ihn selbst mit sich führt, wie es ja andere Totenerscheinungen ebenfalls oft thun. Den Tod führt sie aber dadurch herbei, dass sie sich auf den Menschen, während dieser schläft, setzt und ihn zu Tode tritt. Die nordische Ynglingasaga (Heimskr. 13) erzählt uns nach einer Quelle, die aus dem 9. Jahrh. stammt, dass König Vanlandi von Schweden während des Schlafes von der *Mara* tot getreten worden sei; sie drückt ihn, nachdem sie ihm fast die Beine zerbrochen, den Schädel ein. Selten jedoch erscheint noch die *Mare* im Volksglauben als wirkliche Totenerscheinung. Dass sie aber doch noch als solche fortlebt, zeigt ihr Aufenthaltsort, ihre Heimat in der Volkssage: diese ist England (Strackerjan, Sagen aus Oldenburg I, 375 ff.), das im Volksmunde in späterer Zeit allgemein als der Aufenthaltsort der seelichen Geister aufgefasst wurde (Mannhardt, Germ. Myth. 344 ff.). Sonst erscheint sie mehr als Seele einer noch lebenden Person, die während des Schlafes den Körper verlässt und sich auf den Körper des Mitmenschen setzt und ihn quält. In der Regel erscheint sie in weiblicher Gestalt. Oft ist es die Seele der Geliebten,

die ihren Liebsten im Schlafe drückt. Sie verlässt in Gestalt eines Tieres den Körper und wandelt als Katze, Hund, Maus, sehr oft auch als Strohalm oder Flaumfeder während der Nacht umher. Durch Ast- und Schlüssellocher kommt sie in die Stuben. Sie setzt sich auf des Schlafenden Brust und Kehle, dass er weder atmen noch schreien kann. Verstopft man Schlüssel- und Astloch, so kann man die Mare fangen. Dann hat man während der Nacht in der Regel einen Strohalm in der Hand. Mit Morgengrauen muss aber die Mare ihre richtige Gestalt annehmen und dann ist sie meist ein nacktes Frauenzimmer. Auch Tiere drückt die Mare; diese schwitzen und schnauben dann und sind arg zerrauft. (Wuttke, § 402 ff.; Thiele, Danm. Folkes. III, 190 ff. Faye 76 f.; F. Magnusen, Eddakere IV, 280—87). — Die natürliche Ursache dieses und der folgenden mythischen Gebilde ist einleuchtend. Schon das Mittelalter erklärte das Auftreten der Mare aus den schweren Träumen, die den Menschen oft infolge der Blutstockung befallen (Gervasius von Tilbury. 39. 45). Welchen mächtigen Eindruck das Alpdrücken auf den Menschen zurücklässt, weiss jeder aus Erfahrung. Um wie viel mächtiger musste dieser bei dem natürlichen Menschen sein. Zweifelsohne hat dieser Zustand der menschlichen Seele Mythen veranlasst, allein alle Mythen hieraus zu erklären, wie es neuerdings Laistner im Rätsel der Sphinx gethan hat, ist sicher zu weit gegangen. Die Gemeinsamkeit des mythischen Namens und Begriffes bei allen germanischen Völkern zeigt uns, in wie hohes Alter der Ursprung der Mare gehört: sie ist eines der wenigen mythischen Gebilde, die in einer urgermanischen Periode schon vorhanden gewesen sein müssen.

§ 27. Die Valkyrjen. In einzelnen Gegenden Norddeutschlands, namentlich in Oldenburg und Friesland, heisst die Mare 'wälriderse'. (Nordd. S. 419. Strackerjan 1, 375 ff., Westf. Sag. II, 20 f.). Der erste Teil dieses Wortes deckt sich mit dem an. *valr* = die Leichen, Toten. Wir haben also in der Wälriderse die Totenreiterin, die Marte, die den Menschen zu Tode quält, wie wir sie in der nordischen Dichtung und in vielen Volkssagen kennen lernen (Laistner, Rätsel der Sphinx.). Sie berührt sich hierin mit der altnord. *valkyrja*, der ags. *walcyrie*, 'der Totenwählerin'.

Das ganze altgermanische Leben fand im Leben der Abgeschiedenen seinen Wiederhall. Was hier auf Erden vor sich ging, führten die Seelen der Abgeschiedenen nach dem Tode fort. Auch die Vorstellung von den Valkyrjen ist eine Vermischung des altgermanischen Lebens mit dem Seelenglauben. Weibliche Gestalten lebten nach dem Tode als weibliche Wesen fort: so die Mare, die Trude, die Hexen; jenes sind die Seelen der Mädchen und Frauen, dieses die der alten Frauen. Junge Truden werden im Alter Hexen. (Wuttke § 405). Nun ist es unumstössliche Thatsache, dass bei den Germanen nicht selten die Frauen am Kampfe teilnahmen. Nach Flavius Vopiscus (vit. Aurel. c. 34) führte Aurelian zehn gothische Amazones im Triumphe auf, 'quas virili habitu pugnantes inter Gothos ceperunt'; Dio Cassius (71, 3) erzählt, wie man auf dem Schlachtfelde Leichen bewaffneter Frauen gefunden hätte, Paulus Diaconus (I, 15) spricht von Amazonen 'in intimis Germaniae finibus' (Weinhold, Die deutschen Frauen² I. 54 ff.). In den altnordischen Liedern und Sögur, namentlich in den Erzählungen aus der nordischen Heldensage, begegnen wir den *skjaldmeyjar*, den Schildmädchen, auf Schritt und Tritt (Fas. III, 762); selbst Schiffe benennt man nach ihnen (Fms. VIII, 209). Auch diese mussten im Volksglauben, in der Volksdichtung unserer Vorfahren fortleben, geradeso wie die anderen Menschen. Ihre Beschäftigung war natürlich auch nach dem Tode noch der Krieg: sie halfen ihren Freunden, entfesselten die Gebundenen, schadeten den Feinden. Natürlich erscheinen auch diese Gestalten von Haus aus allein; erst spätere Dichtung hat sie in Abhängig-

keitsverhältnis zu dem jüngeren Schlachten- und Siegesgötter gebracht, wenn sie daneben auch die Dichtung noch unabhängig von diesem kennt. Die Erinnerung an den natürlichen Hintergrund zeigt sich noch in den späten Atlamál, wo Gláumvör dem Gunnar zuruft (V. 28): *Konur hugþak dauðar-koma í nótt hingut-vere vart þinnar-vilde þik kjósa*. Infolge dieses seelischen Ursprungs berühren sich die fortlebenden Schlachtenjungfrauen oft mit den Norren, Hexen und anderen mythischen Wesen, die im Seelenglauben ihre Wurzel haben. Sie erscheinen in Schwanengestalt, wie gewöhnliche Mädchenseelen (Vkv.). Ags. Glossen übersetzen mit *valkyrge, valkyrre* lat. *bellona, erinnyes, parca, venefica*. Ihr marenhaftes geht noch aus der altisländischen Volkssage klar hervor. In der Hardarsaga (Isl. S. II, 103 ff.) wird erzählt, wie über Hǫrðr die Herfjotr d. i. Heerfessel, ein bekannter Valkyrjenname, gekommen sei; ebenso kennt die Sturlunga mehrere Beispiele von Heerfesseln, die den Tod des davon Befallenen zur Folge hatten. Stets geschieht dies im Kampfe oder auf der Flucht. (Maurer, ZtdMyth. II, 341 ff.). Diese Berichte zeigen auffallende Ähnlichkeit mit dem Tode Vanlandis durch die Mara. Ihren seelischen Ursprung zeigen diese Schlachtenjungfrauen auch darin, dass sie als Wolkenwesen erscheinen, denn die Wolke ist nach alterm. Auffassung ebenfalls ein bekannter Aufenthaltsort der Seelen (Mannhardt, Germ. Myth. 255 ff. 726. Pfannenschmid, Weihwasser 99 u. öft.). Hieraus erklärt sich der Valkyrjenname *Mist* d. i. Nebel. In der ursprünglichen Auffassung des Volksglaubens sind diese fortlebenden Schlachtenjungfrauen sehr alt: wir finden sie in voller Thätigkeit in dem Merseburger Spruche als *idisi*, wie auch das an. *disir* oft die Valkyrjen bezeichnet (Lex. poet. 100). Sie erscheinen in einem ags. Bienensegen als *sigewif* (Wülcker, Kl. ags. Dicht. 34 vgl. an. *sigrmeccjar* Fms. V, 246; *sigrffjöd* Eyrb. S. 114), eine Bezeichnung für die Bienen, die uns unverständlich wäre, wenn uns nicht gerade in sächsischen Landen die Heiligkeit der Biene als eines höheren seelischen Wesens mit weissagender Kraft bezeugt wäre (Kuhn, Westf. S. II, 64 ff.). Ein besonderer Liebling der subjektiven Phantasie sind die Valkyrjen bei den Norwegern und Isländern geworden. Sie erscheinen hier als schön gerüstete Schlachtenjungfrauen, die durch Luft und Meer reiten. Aus dem Walde scheinen sie zu steigen; daher nennt sie Saxo gramm. *nymphae silvestres*. Nach anderen Quellen steigen sie aus dem Meere (Helg. Hj. 26), bringen Fruchtbarkeit über die Gefilde (ebd. 28); Unwetter und Blitz begleiten oft ihre Erscheinungen (Helg. Hu. I, 15; Prosa zu H. Hu. II, 17). Bald kommen sie in weissen, bald in schwarzen Gewändern (Flb. I, 420). Wenn sie durch die Luft reiten, schütteln sich ihre Rosse: da fällt der Tau von deren Mähnen herab und der Hagel auf hohe Wälder (Helg. Hj. 28).

Wie hier die Valkyrjen ganz für sich erscheinen, so fast durchweg in der nordischen Prosaliteratur. Nach dem herrlichen Valkyrjenliede der Njála (Isl. S. III, 898 ff. vgl. K. Maurer, Bekehr. I, 555 ff.) weben sie das Gewebe der Schlacht, die *geiofnu vögspáða* (Beow. 698); Blutregen träufelt aus der Luft herab, wie in der Sturlunga (II, 220), wie in der Víglaglumsaga (Isl. Fs. I, 62), wo Glumr im Traume eine Schar Frauen sieht, die einen Trog Blut über das Land giessen. Auch Saxo (I, 112) weiss nur von den *virginis silvestres* zu erzählen, die über das Kriegsglück walten und ihren Freunden unsichtbar die gewünschte Hilfe leisten. Nur hier und da finden wir die Valkyrjen im Dienste Ódins, in welcher Thätigkeit bei Ódin auf sie zurückzukommen ist. Wo die nordische Dichtung den Valkyrjen Namen beilegt, sind diese fast durchweg dichterische Personifikationen des Kampfes und seiner Umschreibungen (Golther, Studien 22).

Frauer. Die Walkyrien der skandinavisch-germanischen Götter- und Helden-

sage. Weimar 1846. — Golther, *Studien zur germanischen Sagen-geschichte*. I. Der Valkyrienmythus. Abh. der k. bayr. Akad. der Wiss. I. Kl. XVIII. Bd. II. Abt. 401 ff.

§ 28. Alp, Trude, Schrat. In Mittel- und einem grossen Teile Oberdeutschlands, weniger in Niederdeutschland erscheint der Druckgeist unter dem Namen Alp. 'Mich drückt der Alp' ist ja allgemein bekannt; der Ausdruck deckt sich mit dem norddeutschen: 'Mich reitet die Mare'. Althd. ist das Wort als Simplex nicht belegt; mhd. der Alp m. bedeutet sowohl 'Gespenst' schlechthin, als auch den Quälgeist insbesondere (Mhd. Wtb. I. 24). Sprachlich ist das Wort das ags. *alp*, *ylf*, engl. *elf*, altn. *alfr*; mythologisch jedoch ist das hd. *Alp* von diesem verschieden. Die Alfar, Elfen sind seelische Wesen schlechthin, besonders in Zwerggestalt; dies ist der allgemeine Begriff, wie er sich auch bei dem mhd. *alp* nachweisen lässt, und welchen ahd. Namen wie Alphart, Alperich u. dgl. auch für das Ahd. wahrscheinlich machen. Dieser hat sich in einigen Gegenden Deutschlands — und zwar spätestens im Mittelalter — spezialisiert und den Begriff des Quälgeistes angenommen. Über die Etymologie des Wortes herrscht noch Unklarheit; am aussprechendsten ist die Etymologie von Kuhn (Kuhns Zsch. IV. 109) und Curtius (Griech. Etym. 4 293; vgl. auch Laistner, Rätsel des Sphinx. I. 452 ff.), die das Wort zur skr. wurzel *rabh* stellen und es mit *rbhus* verwandt sein lassen. Der *alp* — *alfr* wäre demnach von Haus aus der 'Truggeist'.

Besonders auf alemannischem Gebiete herrscht für das drückende gespensterhafte Wesen der Name 'Trut', 'Trude'. 'Es hat mi die Trud drückt' sagt man in Österreich (Vernaleken, 268). In Tirol schritt die 'grosse Trud' im Matscher Thale, wo sich noch jetzt am Felsenabhang der 'Drudenfuss', — d. i. das Pentagramma, das sonst Alp fuss heisst und die Trude oder den Alp nicht aus Bett lässt (Praetorius, Weltbeschr. 5), — befindet, durch die Dörfer und drückte des Nachts in den Häusern die Leute und quälte das Vieh im Stalle (Zingerle, Sagen 426 f.). Ebenso erscheint die Trud in Bayern (Panzer, Sagen und Gebr. I. 88, v. Leoprechting, Vom Lechrain 8 ff.). Daneben erscheint die Trude noch mit Eigenschaften, die sonst den Hexen beigelegt werden. Höchst wahrscheinlich ist dies die ursprüngliche Bedeutung, aus der sich dann ähnlich wie der Alp in Oberdeutschland der Quälgeist entwickelt hat. Über die Bedeutung des Wortes herrscht noch Dunkel; J. Grimm (Myth. I. 350 f. Wtb. II. 1453) bringt es mit ahd. *trūt* = dilectus zusammen, das sich in ahd. Eigennamen auf *-drūd*, altn. *Prüdr* = die Jungfrau erhalten habe. Die Kürze des *u* in Trude spricht gegen diese Ableitung (Weinhold, Deutsche Frauen I. 79). Verwandt mit dem Worte ist wohl gotländ. *druda* = liederliches Frauenzimmer (Rietz 99).

Auf alemannischem Gebiete erscheint weiter der drückende Nachtgeist als Schrettele (Meyer, Deutsche Sagen aus Schwab. I. 171 ff.). Daneben kommen vor: Schrat, Schretzlein, Schrähelein, Rettele, Rätzel, Ratzen, Ratz. Schrat ist sicher die ursprüngliche Form, zu der Schrettele das Deminutivum ist. Wir haben hier wieder ein altgermanisches Wort. In Mitteldeutschland ist es in den letzten Jahrhunderten immer mehr zurückgedrängt. Es findet sich sowohl in Deutschland, wie in den anderen germanischen Ländern. Altn. '*skrati*' und '*skrattü*', was für *ä* spricht, bedeutet 'Geist, Gespenst'. Noch heute heisst auf Island der Wassergeist *vatnsskratti* (Maurer, Isl. Volkss. 34). Auch in den anderen nordischen Sprachen erscheint '*skratte*', namentlich als Zaubergeist, bis heute. Wie im Nordischen lässt sich auch in Deutschland das Wort bis in die älteste Zeit zurückverfolgen. Althd. Glossen geben mit *scrato* 'pilosus' wieder, den behaarten Waldgeist der Vulgata (Jes. 13, 21), was Luther mit 'Feldgeist' übersetzt. Daneben erscheint ahd. *scraz*, die Komposita: *waltschratz*,

zwaltserase (Graff VI. 577). Im Mhd. ist das Wort ziemlich verbreitet (Mhd. Wtb. II. 205). Die Ableitung des Wortes ist dunkel; Laistners (Nebels. 337) und Weinholds (Riesen, S. 268) Etymologien scheinen mir unmöglich. Vielleicht gehört das Wort zu norw. *skratta* = lärnen, *skratla* = rasseln. Wir hätten dann Lärmgeister, Geister überhaupt. Sicher ist die Bedeutung 'Geist, Gespenst' auch hier die ursprüngliche, aus der sich 'Quälgeist' lokal entwickelt hat.

Im Elsass und einem Teile der Schweiz heisst der Druckgeist '*Doggele*', ein Deminutivum zu *dogo*, 'das zum Verbum *dühan* = drücken gehört. (Laistner, Nebels. 341). Andere Namen sind '*Druckerle*, *Nachtmännle*, *Letzcküppel*'.

§ 29. Die nordischen Fylgjur. Besonders stark ausgebildet ist der Seelenglaube in dem norwegisch-isländischen Fylgjienglauben. Auch die *Mar* erscheint als Fylgja. '*mar er manns fylgja*' äussert der Verfasser der *Vatnsdælasaga* in etymologischer Spielerei (Forns. 68³). Etymologisch bietet das Wort keine Schwierigkeit; es gehört zu *fylgja* = folgen, heisst also 'die Folgerin', 'der Folgegeist'. Das Wort ist nur auf den norw.-isländischen Stamm beschränkt, wurzelt aber hier tief in der Volksanschauung; die ältesten Berichte wissen von den Fylgjur zu erzählen (Maurer, Bekehr. II. 67 ff., Henzen, Die Träume 34 ff.), und noch heute kennt sie der Isländer (K. Maurer, Isl. Volkss. 82 ff. Jón Arnason I. 354 ff.) und Norweger (Faye 68 ff.) in unzähligen Gestalten. Wie ihr Name, so ist auch ihr seelischer Ursprung klar. Gleich wie nach nordischem Glauben Ódins Seele den Körper verlässt und als Rabe *Huginn* über alle Welten fliegt, so verlässt auch der menschliche *hugr* den Leib und erscheint bald in dieser, bald in jener Gestalt. Ein Isländer träumte, wie eine Schar Wölfe über ihn und sein Gefolge herfielen. 'Das sind *mannahugir* (Männergeister)' antwortet ihm der, dem er den Traum erzählt, (Þord. s. hred. 37 f.). Ein anderer träumt von 18 Wölfen, die ihn überfallen; auch dieser deutet sie als *mannahugir* (Háv. s. 46). Die Seele, der *hugr*, verlässt den Menschen und nimmt verschiedene Gestalten an: er erscheint als Bär, Adler, Wolf, Fuchs u. dgl. Indem die Seele aber die Hülle (an. *hamr*) dieses oder jenes Tieres annimmt, wird sie zur *hamingja*, und so ist *hamingja* identisch mit *fylgja*. Die seelische Gestalt tritt natürlich erst dann klar zu Tage, wenn sie sich ausserhalb des menschlichen Körpers befindet: sie begleitet den Menschen und wird so sein Folgegeist, seine Reisegesellschaft (*foruncyti* Fms. X. 262⁶); sie beängstigt ihn und andere im Schläfe und wird so sein Plagegeist; sie beschirmt ihn und wird so sein Schutzgeist. Im Traume offenbart sie ihm die Zukunft, freilich gibt sie ihm zugleich zu erkennen, dass das Bevorstehende unabwendbar sei. Die Vorstellung von der Fylgja ist die einer Frau, daher die Bezeichnung *fylgjukona*. Die Fylgja erscheint bald allein, bald mit anderen. Sie verlässt den Menschen bei seinem Tode, wird von anderen Fylgjur abgeholt, geht aber auch zuweilen auf die Überlebenden, besonders auf die Söhne über. In diesem Falle erscheint sie als Geschlechtsfylgja (*attarfylgja*, *kynfylgja*; vgl. Maurer, Bekehr. II. 67—72). Wie persönlich man sich überhaupt die Fylgja dachte, zeigt die Erzählung, wo einer über seine eigene Fylgja stolpert (Fms. III. 113 f.).

§ 30. Der Werwolf. Verwandtschaft mit der Fylgja als Hamingja, d. h. Gestaltenwechlerin, hat der Werwolf. Die Bedeutung des Namens ist klar: *wer* = Mann, Werwolf also der Mann in Wolfsgestalt.¹ Somit deckt sich das Wort sprachlich und inhaltlich mit *λύκάρθρωπος*. Diese Etymologie kennt bereits Gervasius von Tilbury (S. 4: *Vidimus enim frequenter in Anglia per*

¹ Kögel macht mich darauf aufmerksam, dass diese Ableitung falsch sei: ahd. **weri-wolf*, älter **warîwulf* gehöre zu got. *wasjan* 'kleiden'; W. bedeute also 'Wolfskleid' (s. auch 'Berseker').

lunationes homines in lupos mutari, quod hominum genus 'gerulfos' Galli nominant, Anglii vero 'werewolf' dicunt: 'werre' enim Anglice virum sonat, ulf lufum. Die Werwolfmythen wurzeln nicht allein auf germanischem Boden, sondern auch bei anderen arischen Völkern, namentlich bei den Slaven, wo die Gestalt unter dem Namen *Vampyr* auftritt, tief im Volksglauben. Allein von den indogerm. Stämmen kennen ihn nur die westarischen Völker (Griechen, Römer, Kelten, Germanen, Slaven), den ostarischen (Indern und Irianiern) ist er unbekannt. Der Ursprung scheint uns in eine Zeit zu versetzen, wo jene Völker noch als Hirtenvölker ein gemeinsames Ganze bildeten, denen der Wolf als Räuber der Herden ein gefürchtetes Geschöpf war. Auf germanischem Boden lässt sich der Werwolf überall auffinden. Das älteste Zeugnis auf deutschem Gebiete gibt Burchard von Worms (Myth. III. 409). Im späteren Mittelalter behandelte man die Leute, denen man die Kraft zuschrieb, sich in Werwölfe verwandeln zu können, wie die Hexen, man verbrannte sie (Hertz, Der Werwolf. S. 70 f.). Heutzutage herrscht der Werwolfglaube hauptsächlich noch im Norden und Osten Deutschlands (Wuttke, Abergl. 259 ff.). Man glaubt hier noch unerschütterlich, dass sich einige Menschen auf Zeiten in Wölfe verwandeln können; sie vermögen dies, indem sie einen Gürtel aus Wolfsfell um den nackten Leib binden, in welchen nach jungem Aberglauben die zwölf Himmelszeichen eingewirkt sind und deren Schnalle sieben Zungen hat. Wird ein Werwolf getötet, so tötet man einen Menschen. In vielen Gegenden kennt man die Sage, man erkenne den Menschen, der Werwolfsgestalt annehmen kann, an Fasern zwischen den Zähnen (Firmenrich, Germ. Völkerst. 332). Zuweilen ist das Ungetim 'gefroren' d. h. unverwundbar (Müllenhoff, Sagen aus Schlesw. Holst. 231). Eine Art des Werwolfs ist der *Böxewolf*, den man namentlich in Westfalen und Hessen oft antrifft. Von ihm wird besonders erzählt, wie sonst von Mare und Alp, dass er 'aufhocke', d. h. den Leuten auf den Rücken springe und sich von ihnen ein Stück tragen lasse. — Bei den Angelsachsen lässt sich der Werwolf ebenfalls bereits im 11. Jahrh. nachweisen: in den Gesetzen Knuts wird den Priestern zur Aufgabe gemacht, ihre Herden vor dem 'werewulf' zu schirmen, (Schmidt, Gesetze der Angels. 2 271). Bis heute hat sich in England der Glaube an ihn in Blüte erhalten (Brand-Hazlitt, Populare Antiquities of Great Brit. III. 331 ff.). Besonders reich an Werwolfssagen aus alter Zeit ist wieder der skandinavische Norden. Das Wort *verulfr* freilich ist nur als Schwertkennung belegt (SnE. I. 565): er heisst schlechthin *vargr* d. i. Wolf oder in tautologischer Bindung: *vargulfr*. Schön erzählt die Völsungasaga, wie Sigmund und Sinfjötli Wolfsfelle (*ulfhamir*) verwunschener Menschen anlegt und im Walde gehaust hätten (Ausg. Bugge 95 ff.). Eine norweg. Glosse zu dem nordfranzösischen Bisclaretsljöd berichtet uns, wie in früherer Zeit manche Menschen Wolfsgestalt annehmen konnten und dann im Hain und Wald wohnten; hier zerrissen sie Menschen und stifteten allerlei Übel an, so lange sie die Wolfshülle hätten; *vargulfr var cilt kvikvendi, medan hann býr i vargs ham* wird wie erklärend hinzugefügt (Strengl. 30). Noch heute lebt er in gleicher Weise als Varulf, Varulve, Væruvl in Schweden (Hylten-Cavallius I. 348 f.), Norwegen (Faye 78 f.) und Dänemark (Thiele II. 192 f.). Nicht immer sind es Männer, die in Werwolfsgestalt erscheinen, zuweilen sind es auch Frauen oder Mädchen, und ein alter Aberglaube sagt, dass von vielen aufeinanderfolgenden Mädchen eins ein Werwolf sei (Myth. III. 477).

W. Hertz, *Der Werwolf*. Beitrag zur Sagengeschichte. Stuttg. 1862. — Leubuscher, *Über die Werwölfe und Tierverwandlungen im Mittelalter*. Berl. 1850.

§ 31. Als Abart der Werwolfmythen erscheinen die nordischen Berserkersagen. Die *berserkir* treten ungemein oft in den altuord. Sagas auf: es sind

Menschen, stärker und wilder als andere, die in Berserkrwut (*berserksangr*) geraten und dann über die Menschen wie wütende Tiere herfallen. Dann sind sie unwiderstehlich; sie scheuen weder Eisen noch Feuer. In manchen dieser Erzählungen tritt das Übernatürliche nicht auf den ersten Blick zu Tage: das Wunderbare ist erlasst, die Gestalten sind in menschliche Sphäre gezogen. Gleichwohl lässt sich noch der alte mythische Gehalt erkennen: der Berserkr erscheint als *eigi einhamr* 'nicht eingestaltig', also als einer, der andere Gestalt annehmen kann. Sein Name bedeutet 'der in Bärengewand Gehüllte' (Sv. Egilsson, Lex. poet. s. v.); *serkr* = Hemd, Gewand, *ber* — ist ahd. *bero*, ags. *bera*, unser *bär*, das neben der gebräuchlichen Form mit Brechung (*björn*) in *bera* = 'ursa' auch im Nordischen noch mit ungebrochenem *r* nachweisbar ist. (Vgl. Vatnsd. Fs. 17: *þeir berserkir, er ulfhednar vðru kalladir, þeir hefðu vargstakka fyrir brynjur*). Noch heute lebt im Norden der Glaube fort, dass man sich in Bären verwandeln könne: in Norwegen scheint diese Verwandlung das Annehmen der Wolfsgestalt zu überwiegen (Faye 78); auch dänische Volkslieder erzählen, wie man sich durch ein Eisenhalsband in einen Bären verwandeln könne (Gundtvig, DgF. I. 184). Die Berserksagen sind demnach von Haus aus nichts anders als Werwolfsmythen. Von Norwegen aus nahm man die Mythen mit nach Island. Hier, wo der Bär nur selten sich zeigt, verlor der Name seinen mythischen Inhalt; der Berserkr wurde durch die Dichtung zu einer übermenschlichen Sagen-gestalt, der nur noch die gewaltige Kraft seines mythischen Vorläufers innewohnte.

§ 32. Bilwis. Zu den seelischen Geistern gehört weiter der Bilwis. Er erscheint fast als das männliche Gegenstück der Hexe und steht daher auch in den Beichtbüchern des 14. und 15. Jahrh. neben der Hexe (ZfdPh XVI. 190). Noch heute zeigen sich beide oft nebeneinander, und in Süd- und Mitteldeutschland kennt man seinen Namen als Hexenname. Elbische Züge (Myth I. 391) weisen auf seinen seelischen Ursprung hin. Das Gebiet seiner Ausdehnung ist namentlich Mittel- und Süddeutschland: Bayern, Franken, Sachsen, Schlesien. Zeitlich lässt sich der Name bis ins 12. Jahrh. zurückverfolgen. Bei den mhd. Dichtern erscheint er als *pilwiz pilwilt, peleweys, bihlweis, bulwechs*, auf nhd. Gebiete als *belweit, bellevoite*; die Gegenwart nennt ihn *Bilmis, Bilmer, Bikwis, Bilmiss-, Bilms-, Binsen-, Getreideschneider*, auch *Pilmiz-* oder *Pilmasschnitter* (Wuttke § 394 ff.). Diese grosse Verschiedenheit des Namens zeigt, dass man im Volke den Namen nie recht verstanden hat. Der Name scheint slavischen Ursprungs, zumal sich sein Vordringen von Ost nach West verfolgen lässt (Feifalik, Z. f. östr. Gymn. 1858. S. 406). Doch scheint der Name mit einem seelischen Wesen germanischen Ursprungs verschmolzen zu sein. Der Bilwis ist der Geist eines bösen Menschen (— und dann dieser selbst —), der seinem Nachbar schaden will. Er geht Mitternachts ganz nackt, am Fusse eine Sichel und Zaubersprüche hersagend, durch die reifenden Getreidefelder und vernichtet dem Nachbar teilweise die Ernte. In der Regel geschieht dies in der Nacht vor Walpurgis, in anderen Gegenden aber am Johannisabend, also zu derselben Zeit, wo auch die Hexen ihr Wesen treiben. Dabei reitet er nicht selten auf schwarzem Bocke: fussbreite niedergelegte und verwüstete Streifen in den Feldern, der sogenannte Bilwisschnitt, Durchschnitt, Bockschnitt, zeigen seine Spuren. Zuweilen erscheint er auch dem Menschen; dann verwirrt er ihm das Haar und macht es struppicht. Ruft man dann den Bilwis, so muss der in seiner Gestalt wandelnde Mensch sterben. Gegen den Bilwis gibt es auch Mittel: der Bäuerin hilft ihr Brautring; ein Tannenzweig vor der Scheune verwehrt ihm den Eingang; durch Getreidespende kann er wie andere seelische Wesen günstig gestimmt werden.

Schönwert, *Aus der Oberpfalz* I. 428—48.

§ 33. Die Hexen. Es ist bisher noch nicht gelungen, in den mythischen Gehalt dieser Wesen, die in der germanischen Kultur- und Sittengeschichte eine ebenso wichtige Rolle wie in der Mythologie gespielt haben, genügend einzudringen. Es steht zunächst fest, dass diese dämonischen Wesen ihren Ursprung im Heidentum haben, wie sie sich auch bis in die älteste Zeit zurück verfolgen lassen. Sie scheinen aus dem allgemeinen Begriffe der *unholde* herausgewachsen zu sein. Mhd. *unholde* (f.) bedeutet Hexe (Mhd. Wtb. I, 704). Daneben erscheint *der unholde* als Dämon. Beide Formen sind schon got. (*unhulpa*, *unhulþō*) belegt und geben *δαίμων*, *δαίβολος* wieder. Auch ahd. haben wir *unholdo* (m.) und *unholdā* (f.); Glossen übersetzen damit *cume-nides*, *manes* (Graff, IV, 915). In den Abschwörungsformeln (MSD. 51. 52.) hat es die Bedeutung 'heidnische Geister', das feindselige scheint hier mehr in den Hintergrund zu treten. Das Wort ist also uralt und gehört zweifelsohne dem Heidentume an. Die älteste Bedeutung von 'Unhold' ist aber 'inimicus'. Diese zeigt, dass schon in heidnischer Zeit unter Unholden böse Geister verstanden wurden. Auf der anderen Seite lehrt die Wiedergabe des lat. *manes*, dass unter den Unholden Geister verstanden worden sind, die im Seelenglauben ihre Wurzel haben. Im nordischen, wo dieser Name zu fehlen scheint, entspricht ihm der allgemeine Begriff *troll*. Zu diesen Unholden gehören die Hexen. Das Wort ist offenbar ein Kompositum. Die älteste Form gewährt die Pariser Hs. der Vergilglossen, wo *furiarum* mit *haxazussun* glossiert wird (Zida. XV, 40). Zu dieser Form stellt sich ags. *hægtesse*, *hægtisse*, mndd. *hagetisse*. Kontrahiert erscheint ahd. *hāzus*, *hāzis*, *hāzes*, *hāzusa* = *erynnis*, *furia*, *stris*. (Graff IV, 1091 f.). Über die Etymologie des Wortes bestehen die verschiedensten Ansichten (Myth. II, 869. Weigand. DWtb I, 804. Heyne, im DWtb. IV, 2. 1299; Laistner, Nebels. 280 ff.; Rätsel der Sph. II, 187 u. öft.). Der erste Teil ist aller Wahrscheinlichkeit nach ahd. *hac* = Wald, Hain, und Weigands Deutung als 'Waldweib', 'Waldgeist' mag das richtige treffen. Hierzu passen auch sachlich mehrere Stellen. In der Kaiserchronik (12199 ff.) wird die *Crescentia* als Hexe angeredet und ihr zugerufen: *du soldes billecher da ze holze warn, dan die megede hie bewarn*. Nach altnordischem Volksglauben hausen die *Vølven*, die nordischen Hexen, draussen im Walde in Gesellschaft der Wölfe, auf denen sie reiten (Helg. Hj. Bugge S. 176. Vsp. 40), und der schwedische Volksglaube lässt alte Weiber oft einsam im Walde wohnen, wo sie die Wölfe in ihren Schutz nehmen.

Ebenso schwierig wie in die Bedeutung des Wortes lässt sich auch der Ursprung der Hexen als mythische Wesen klar legen. Zauber lag bekanntlich bei den alten Germanen in erster Linie in den Händen der Frauen. Auch diese lebten nach dem Tode fort und trieben ihr Handwerk nach irdischer Weise. Die Zeugnisse, dass dieselben im Geisterzuge der Frau *Holle*, *Diana*, *Herodias* oder wie die Führerin der Seelenschar heissen mag, sich befanden, lassen sich bis auf *Buchard von Worms* und *Regino von Prüm* († 915) zurückverfolgen (*Weinhold*, *Deutsche Frauen* I, 74). Auch die Hexen haben ihr Fest im Mittwinter, wann es die seelischen Geister haben. In den altnord. *Hávamál* erzählt der Runenmeister, wie er sein Verlein habe, mit dem er die Hexen (*túnridur* d. i. Zaunreiterinnen) verwirre und heimtreibe, wenn er sie in der Luft reiten sehe (V. 155). Allein diese mythischen Scharen, die aus dem Leben hervorgegangen sind, wirken auch auf das Leben zurück, wie alle seelischen Wesen. Wie die Seelen der Zauberinnen nach dem Tode in jene Scharen kommen, so besitzen gewisse Frauen auch die Macht, dass sich ihre Seele vom Körper trennt und dass jene an dem Treiben der Geister teil nimmt. Von diesen haben sie ihre Künste, durch die sie dem Menschen Schaden zufügen, wie aus zahlreichen Beispielen aus der altnord. Literatur

hervorgeht. (Maurer, Bekehr. II, 132 ff.) Sie verstehen die Geister zu rufen und mit ihnen zu verkehren. (Vsp. 22). Vor allen verstehen sie sich auf Wettermachen (Laxd. S. 142. Fridþj. S. Fas. II, 72. 78 ff. Lex Visigot. VI, 2). Noch heute erlernen im Volksglauben die Hexen ihre bösen Künste von alten Hexen, die sich auf Wettermachen u. dgl. verstehen: sie müssen dreimal 7 Jahre in die Lehre gehen und mit dem Teufel gebuhlt haben, dann erst erhalten sie als Siegel den schwarzen Bocksfuss aufs Kreuz (von Alpenburg, Mythen Tirols 256 f.). So entstand der Glaube an die Zusammenkünfte irdischer Frauen mit den Geistern, denn fast in allen Hexensagen wird hervorgehoben, dass die irdische Hexe an gewissen Tagen, an denen sich besonders die Geister zeigen, die Macht habe, durch die Luft zu reiten und an den Geisterversammlungen Teil zu nehmen. So ist der Glaube an die menschlichen Hexen entstanden, der durch die unzähligen Hexenprozesse und Hexenverfolgungen seit dem 16. und 17. Jahrh. eine kulturhistorische Bedeutung erlangt hat, wodurch auch das Wort Hexe verbreiteter und bekannter wurde.

Selten hat sich altes Heidentum so lange und rein im Volke erhalten, wie gerade im Hexenglauben. Gemäss ihres mythischen Charakters zieht die Hexe mit dem Seelenheer durch die Lüfte, bisweilen ihren Kopf und ihre Gedärme nach sich schleppend. In schwarzen Wolken — und hierin zeigen sie sich ebenfalls als seelische Wesen — ziehen sie in den Lüften und man kann sie durch Zauber zum Herabfallen zwingen (Wuttke § 23). In der Oberpfalz sagt man, wenn es wittert: 'Die Hexen schiessen Purzelbäume'. Allgemein verbreitet ist, dass sie in Hagelwolken einherreiten und dass man sie daraus herunterschliessen kann (Wuttke § 209). In diesen Kreis der Wettermacher gehört auch der treffliche nordische Mythos von Þorgerð Hólgafrúð und Yrpa (Fms. XI, 134 ff. Ftb. I, 191 ff. u. öft. vgl. Ark.f.n.fil. II, 124 ff.): Jarl Hákon von Norwegen befindet sich im Kampfe mit den Jómvíkingern. Durch das Opfer seines siebenjährigen Sohnes vermag er allein jene beiden Schwestern, in denen die dämonischen Gewalten unserer Hexen als Wettermacherinnen stecken, für sich zu gewinnen. In der festen Überzeugung, nun werde er siegen, spornet er die Seinen zum Kampfe an. Der Kampf beginnt. Da zieht ein Wetter heran; im Norden türmen sich dunkle Wolken und ziehen dem Meere entlang. Bald folgt ein Hagelwetter, begleitet von furchtbarem Winde, zugleich Blitz und gewaltiger Donner. Gegen diesen Hagel hatten die Jómvíkinger zu kämpfen. Dazu hatte sich die Hitze des Tages in eisige Kälte verwandelt. Da gewahrt Hávard zuerst die Þorgerð in Hákons Gefolge; bald sehen sie auch andere. Man sieht, wie von jedem ihrer Finger Pfeile ausgehen und wie jeder von ihnen seinen Mann trifft. Dies wird dem Führer Sigvald gemeldet, und er ruft aus: ich glaube, dass wir heute nicht nur gegen Menschen zu kämpfen haben, sondern auch gegen die allerböseste Hexe (*vid in verstu troll*), und Hexen Stand zu halten, das scheint mir allzu schwierig; doch kämpfen wir so gut es geht. Der Hagel lässt etwas nach; abermals flieht Hákon die Þorgerð um ihren Beistand an. Sie erscheint wieder und diesmal mit ihrer Schwester Yrpa. Jetzt beginnt das Wetter heftiger als zuvor zu werden. Als die Jómvíkinger diese beiden sehen, da beschliesst Sigvald den Rückzug anzutreten: gegen zwei Unholdinnen (*flögð*), meint er, sei seine Macht zu gering. — Solche Erzählungen hat die nordische Dichtung in Menge. Bekannt sind die beiden Trolle, die in der Fridþjófs saga (Fas. II, 72 ff.) die beiden Königssöhne gegen Fridþjóf dängen, damit das Unwetter diesen nicht ans Land segeln lasse.

Ihren seelischen Ursprung bekunden die Hexen ferner in ihrer Proteusnatur. *Hamhleypa*, 'die in anderer Gestalt laufende', nennt sie der Isländer. Nach deutschem Aberglauben erscheinen die Hexen namentlich als Katzen

und Kröten (Wuttke § 155. 173), aber auch als Eidechsen, Eulen, Hunde u. dgl. (Wuttke § 217). Immer stiften sie in Tiergestalt Schaden an; daher nehmen sie auch die Gestalt frommer Tiere nie an. Gross ist die Macht der Hexen, und deshalb fürchtet man sie noch heute: sie können aus allen möglichen Gegenständen Milch melken, aus Nägeln, Besen, Brettern u. s. w. Geru entwenden sie den Kühen der Mitmenschen während der Nacht die Milch. Sie können ferner den Menschen auf eine Stelle bannen, dass er sich nicht rühren kann. Hieraus erklärt sich unser *Hexenschuss*. Weiter bewirken die Hexen Viehsuchen, behexen die Kinder, dass diese nicht gedeihen, fügen auch den Menschen Krankheiten zu, bringen Wechselbälge wie die elbischen Geister, wie die Marte, bewirken, dass Mäuse, Flöhe, Raupen und anderes Ungeziefer über die Länder kommt, vor allem aber erzeugen sie auch heute noch Unwetter, Sturm, Hagel, Nebel. Dann fliegen sie während des Unwetters als Krähen oder Raben in der Luft umher. Ja in Oldenburg behexen sie sogar den Regen, wenn die Wäsche gebleicht wird, so dass diese schwarz wird. So zeigt sich die Hexe überall als die böse, die schädigende, nirgends helfend und gutmütig, eine echte Unholdin vom Kopf bis zur Zehe.

Ihre Thätigkeit und ihren Ursprung zeigen auch die Namen, die die Hexe im Volksmunde hat. In Süddeutschland heissen die Hexen *Druiden*, in Friesland *de lichte Lu* 'die leichten, schwebenden Leute', *dat rote Volk* auch *Wickersche* 'Zauberin', in Oldenburg *quade* oder *lepe Lü* (schlechte Leute), in der Oberpfalz *Taustreicherinnen*, weil sie oft den Tau von den Wiesen nehmen. Im An. heissen sie *troll*, *flagd*, *skass*, *skessa*, Bezeichnungen, die sonst auch für Riesinnen vorkommen, daneben besonders *vpleur* d. h. Stabträgerin, wodurch wie in *seidkona* mehr die menschliche Natur jener mythischen Gestalten ausgedrückt werden soll. Gegenwärtig ist der allgemeine Name *Troll* im Norden der herrschende.

Frauen, die sich in Hexen verwandeln können, sind äusserlich erkennbar: man erkennt sie an zusammengewachsenen Augenbrauen, an roten, tiefenden Augen, an einem wackeligen, entenartigen Gange, an den Plattfüssen. Sie vermögen ihrem Mitmenschen nicht ins Gesicht zu schauen, können über keinen Besen gehen. Ihre Gesichtsfarbe ist fahl, ihr Haar verwirrt und struppig, ihr Leib mager; nach christlichem Mythos hat ihnen an verschiedenen Theilen des Körpers, namentlich am Kreuz, der Teufel sein Siegel aufgedrückt. Auch manches Geheimmittel lässt die Hexe erkennen: ein am Weihnachtsabend gepflücktes vierblättriges Kleeblatt, das Ei einer schwarzen Henne u. dgl. (Wuttke § 373 ff.).

Die Hauptbelustigung der Hexen ist der Tanz, ihre Hauptspeise das Pferdefleisch. Zu fröhlichem Tanze und Schmausse kommen sie an bestimmten Tagen im Jahre an gewissen Orten zusammen, in der Regel auf Bergen, wo dann der aufgerichtete Pferdeschädel ihre Malstätte kennzeichnet. Die Berge, auf denen sie sich treffen, waren einst alte Opferstätten unserer Vorfahren, Opferstätten, an denen entweder den seelischen Geistern schlechthin, oder den chthonischen Gottheiten, die diese führten, geopfert wurde. Nach altgermanischem Brauche ist hier auf einer Wiese, unter einer Linde oder einer Eiche ihr Versammlungsort gedacht. *Blocksberg* heissen in Norddeutschland jene Anhöhen, wo diese Versammlungen stattfinden. Am berühmtesten unter ihnen ist der Brocken im Harze mit seinem Hexentanzplatze (vgl. Jacobs, Der Brocken und sein Gebiet, Wernigr. 1871; der Brocken in Geschichte und Sage. Halle 1879). Schon im 15. Jahrh. erscheint er als Hexensammelplatz. Andere Blocksberge sind in Mecklenburg, in Preussen, Holstein; in der Schweiz kommen die Hexen zusammen auf dem Pilatus, in Tirol auf dem Schlernkofel, in Elsass auf dem Büchelberg, in Schwaben auf dem Kandel und Heuberg,

in Franken auf dem Petersberg, dem Kreidenberg, dem Staffelstein, in Westfalen auf dem Kötterberg oder dem Weckingsstein bei Corvey, in Hessen auf dem Bechelberg, in Thüringen auf dem Hörselberg, dem Inselferg; dänische Volkssage versetzt ihn auf den Hekla in Island, den Hekkefjeld, oder nach Troms d. i. Trommenfeld in Norwegen, schwedische nennt den Blåkulla in Småland, Jungfrukullen, Nasafjäll, norwegische den Blaakolle, Dovrefjeld, Lyderhorn u. a. als Sammelplatz dieser Geister (Myth. II, 879. III, 308). Dorthin reiten die Hexen, nachdem sie sich mit Hexensalbe bestrichen, nach moderner Auffassung durch den Schornstein der Häuser auf Stecken, Heugabeln oder anderen Werkzeugen, meist nackt, oft auch auf Tieren, Böcken, Katzen, Ebern u. dgl. So beschreibt schon der Greifswalder Arzt Joel (*De ludis lamiarum in monte Bructerorum, quem Blocksberg vocant* Rostock 1599) den Hexenritt. In der Dämmerung geht der Weg dahin; daher heissen sie *Nachtfrauen*, *Nachtrierinnen*, altn. *kveldridur*, unter welchem Namen die Hexen sich schon im 11. Jahrh. nachweisen lassen. Die Hauptnacht ist die Walpurgisnacht, die Nacht auf den 1. Mai. Auch Johannis- und Bartholomäinacht finden sich als Versammlungsnächte. Ausserdem finden ihre Fahrten durch die Lüfte während der zwölf Nächte statt.

Während altdeutsche Quellen über die Versammlungen der Hexen nicht erhalten sind, fliessen auch hier wieder die reicheren altnordischen. Eine Hexensage aus dem 14. Jahrh. enthält die Thorsteinsaga (Fms. III, 175 ff.): Thorstein lag versteckt im Ried. Da hörte er einen Knaben in den nahen Hügel rufen: Mutter, reiche mir meinen Stecken und meine Handschuh, ich will zum Geisterritt (*gandríð*), denn es ist Festzeit unten in der Welt. Da ward ein Feuerhaken und ein Handschuh aus dem Hügel geworfen; jenen besteigt der Knabe, diesen zieht er an und fährt dann, wie Kinder zu reiten pflegen, durch die Lüfte. Thorstein ruft ebenfalls in den Hügel und erhält dieselben Gegenstände. Er reitet dem Knaben nach. Es geht durch die Wolken nach einer Felsenburg, wo eine Menge Leute an der Tafel sitzt und aus silbernen Bechern zecht. Ein König sitzt oben an der Tafel. Thorstein wird bald erkannt und muss schleunigst fliehen. — Wir haben hier eine Hexenversammlung mit einem König, wie in der deutschen Volkssage der Teufel die Versammlung leitet. Andere Sagen berichten gleiches. 'Wo willst du hin', ruft Ketil häng seiner Pflegemutter, einer Trollkona, zu, als diese sich einst während der Nacht erhebt und mit lang über die Schultern herabhängenden Haaren hinaus in die Lüfte fährt. 'Zum Trollenthing', gibt diese zur Antwort; dorthin kommt Skelkingr aus Dumbhaf, der König der Trolle, und Ófoti und Þorgerd Hørgatroll (d. i. Hølgabrúð) und andere berühmte Geister aus Norden (Fas. II, 131).

Die Hexensagen sind bisher fast durchweg vom kulturhistorischen Standpunkt aus behandelt worden. Das bedeutendste Werk darüber ist Soldan, *Geschichte der Hexenprozesse*. 2. Aufl. von Hepppe. 2 Bde. Stuttgart. 1880.

§ 34. Die NORNEN. Vielfach mit seelischen Wesen, namentlich mit Valkryjen und Schwanenjungfrauen, berühren sich die altnordischen Schicksalsgöttinnen, die Nornen, wenn sie auch durch ihre bedeutendste Vertreterin eine Stelle einnehmen, die sie den Göttern zur Seite, ja über diese stellt. — In der altisländischen Dichtung erscheint Urdr als die älteste von drei Schwestern, deren jüngsten etymologische Spielerei des 12. Jahrh. die Namen Verdandi und Skuld gegeben hat (Interpöl. von Vsp. 20). Man hat infolge dessen eine Norne der Vergangenheit, eine der Gegenwart und eine der Zukunft geschaffen. Urdr allein bleibt von den drei Schwestern bestehen. Der Name kann nichts mit der Vergangenheit zu thun haben. *urdr* heisst sonst im altn. 'das Geschick'. In dieser Bedeutung findet es sich bei allen germanischen

Stämmen; die Personifikation tritt daneben bald mehr bald weniger hervor, geradeso wie im altn. Althd. *wurt* = 'fatum, eventus, fortuna' (Graff I. 992), im Heliand ist *wurd* = der Tod, die Schicksalsmacht, die den Tod bringt; im agls. ist *wyrd* meist 'Geschick, Verhängnis'. Dies personifizierte Geschick finden wir im Beowulf webend, wie im Nordischen die Nornen, oder Schaden anrichtend, wofür die skandinavische Dichtung ebenfalls Beispiele gibt. '*Norn crumk grimn*', klagt Egils Vater Kvedulf (Eg. S. 46), oder '*ilfr er dömr norna*', Angantyr in der Hervararsaga. Öfter ist von *urdir grimmar* ('zürnenden Nornen') die Rede und die SuE. (I. 74) macht einen Unterschied zwischen *gödar* und *illar nornir*. — Aus allen Stellen des germanischen Altertums, wo Urdr auftritt, geht hervor, dass es einst in der Vorstellung unserer Vorfahren eine Macht gegeben haben muss, in deren Gewalt sich der Germane das Geschick der Menschen dachte. Andere Bezeichnung für diese Schicksalsmacht ist das alts. *metod* (Vilmar, Altertümer im Heliand 8 f.), agls. *meotod*, altn. *mjetudr*, das sich schon seinem Namen nach als das messende, ordnende Wesen zu erkennen gibt. Neben der Einheit treten die Bezeichnungen für die Schicksalsmacht auch im Plural auf. Nun ist es ein fast bei allen Völkern beobachtetes mythisches Gesetz, dass sich in solchem Falle die eine Persönlichkeit aus der Menge emporgehoben hat. Dies zeigt sich besonders bei den seelischen Wesen. So scheint auch hier die Menge der Schicksalsgeister das ältere zu sein, von denen sich der kollektive Singular als Führerin der Scharen oder als einzige Lenkerin der menschlichen Geschehnisse herausgebildet hat. Dies muss bereits in urgermanischer Zeit geschehen sein. Gleichwohl gehen noch in historischer Zeit die Vorstellung von mehreren Schicksalslenkerinnen und die von einer neben einander her. Jene mögen im Seelenglauben ihre Wurzel haben. Hierher zu ziehen sind wahrscheinlich auch die altn. *regin* 'die Beratenden', eine Bezeichnung, die in der isländischen Dichtung auf die Asen übertragen worden ist, die aber früher gemeingermanisch den das Schicksal bestimmenden Wesen gegolten hat (vgl. Schade, Altd. Wtb. II. 698).

Für diese Schicksalswesen hat die nordische Poesie die Bezeichnung *nornir*. Sie findet sich nur im Isländisch-Norwegischen und Färöischen. Das Wort ist noch nicht genügend aufgeklärt; am ansprechendsten ist die Deutung Schades (Altd. Wtb. I. 657), der *norn* aus **norhni* = Verschlingung, Verknüpfung (**norh* zu **snerhan* = binden, knüpfen) entstanden sein lässt.

In der Hand dieser Schicksalsmächte lag das Geschick der Menschen: sie gaben ihnen das Leben, von ihnen gingen böse und gute Tage aus, sie schnitten endlich den Lebensfaden ab. Aus dieser dreifachen Tätigkeit der Nornen mag sich das Dreigestirn der Schicksalsmächte gebildet haben, das sich schon frühzeitig auf germanischem Boden findet. Da ferner die Nornen in ihrer Tätigkeit als Unheilsenderinnen und Todbringerinnen für den Menschen etwas Grauerweckendes haben, so erklärt es sich, dass öfters in den Quellen die eine Norne als die böse Schwester erscheint, die den anderen entgegentritt und ihre Bestimmungen zu nichte zu machen sucht. Das mag der allgemeine Volksglaube gewesen sein, dem die Dichtung, namentlich die nordische, so mannigfaltige Formen gegeben hat.

Junges, isländisches Machwerk aus dem 12. Jahrh. ist die Namengebung der drei Nornen. Fällt aber die Norne der Gegenwart und Zukunft, so kann auch die Urdr nichts mit der Vergangenheit zu thun haben. Vielleicht gehört das Wort zu dem idg. Stamme *wert* = drehen, wenden, zu dem auch ahd. *wirt*, mhd. *wirtel* = Spindel gehört. Wir hätten dann in dem Worte dasselbe altgermanische Bild von den Schicksalsmächten, das auch in Nornir liegt: sie sind höhere Wesen, die dem Menschen das Schicksal ordnen, wie die altgermanische Frau die Faden für das Gewebe. »Die Nornen walten über das

Schicksal der Menschen«, sagt die SnE. (I, 72), »und spenden dem einen schönes und glänzendes Leben, dem anderen nur wenig Gut und Habe; dem einen viele Tage, dem andern wenige«. Ihre Thätigkeit ist zu schaffen. Das Schicksal heisst daher ags. *wyrða gescraft*, alts. *wurdigiscapu*, wofür auch *regano giskapu* oder *metodogiscapu* auftritt. Daher heisst das von ihnen bestimmte, das Schicksal alts. *giskapf*, ags. *gescap*, ahd. *gascaft*; die Norne selbst ist 'die schaffende' (*parca* = *scaphanta*). Noch im 15. Jahrh. sagt Vindeler in seiner Blume der Tugend (7863 ff.): *So haben etleich leut den wan, das si mainen unser leben, das uns das die gachscheffen geben, und das si uns hie regieren*. Geradeso auch im Nordischen: *nornir heita þærers naud skapa* (SnE. I. 557); den *skap norna* kann niemand entgehen. Aber auch das alte Bild des Webens hat sich erhalten, wie es im Ags. heisst: *me þæt Wyrd gewæf*, so erzählt der nordische Dichter, dass die Nornen, als sie dem Helgi das Leben schufen, den Schicksalsfaden mit aller Kraft gewunden hätten (Helg. Hu. I. 3).

Als irdisches Zeichen, dass die Schicksalswesen über das Geschick der Menschen walten, gelten die weissen Flecken auf den Fingernägeln, die noch heute auf den Færöern *normaspor* ('Nornenspur' Ant. Tidskr. 1849/50. 305) heissen. Wir haben hier den Schlüssel zu einem alten Aberglauben, der über das ganze germanische Gebiet verbreitet ist: hat man weisse Flecken auf den Nägeln, so bekommt man nach norwegischem Aberglauben etwas Neues (Liebrecht, Zur Volksk. 329), nach deutschem bedeutet es Glück und ebenfalls zu erhoffende Geschenke (Wuttke § 205).

Als Lebensspenderin steht die Norne den Müttern bei der Geburt bei (Fáfn. 12. Sgrdr. 9). Nach der Geburt pflegte man den Nornen Opfer zu bringen, um dadurch für das Kind Glück zu erleben oder wenigstens Unglück fern zu halten. Es sind Speiseopfer, wie man sie sonst den seelischen Wesen bringt. Burchard von Worms eifert noch dagegen (Myth. III. 409). Auch im Norden sind sie mehrfach belegt. Nach Saxo Gr. (I. 272) bringt König Fridlevus nach der Geburt seines Sohnes Olavus diese Spende, um Glück für ihn zu erleben und seine Zukunft zu erfahren: zwei der Parcae verheissen dem Königssohn treffliche Eigenschaften, Reichtum und Glück, die dritte dagegen giebt ihm Geiz als Angebinde für das Leben mit. Auf den Færöern, wo sich in der Sprache der Bewohner noch viel mythische Anklänge finden, pflegt noch heute die Mutter nach Geburt des Kindes als erstes Gericht Nornengrütze (*normagrytur* Ant. Tidskr. 1849. S. 308) zu essen. Was die Nornen bestimmt haben, steht unwiderruflich fest: *Urdar orði kvædr engi madr* ('Der Urd Spruch kann niemand entgegenreten' Fjölsvm. 77), ruft Svipdag der Menglöð zu. Es ist die alte Prädestinationslehre unserer Vorfahren.

Wie das ganze Leben des Menschen, so liegt auch das Lebensende, der Tod, in den Händen der Nornen. Sie haben ihn vorhergesagt, sie besitzen in erster Linie wie alle seelischen Wesen die Gabe der Weissagung. Nach einer der romantischen isländischen Sagas, die in ihrer Fabelei viel aus Volksglauben und Volkssitte geschöpft haben, treffen einst Isländer zwei Geschwister, Bruder und Schwester, in einer Höhle. Auf die Frage, wie sie heissen und weshalb sie so einsam lebten, antwortet der Bruder, dass seine Schwester ihn schirme und pflege, denn die Nornen hätten geweissagt, dass sie zugleich mit ihm sterben werde (Isl. S. II. 472). Bei Nornagest, wo nach später Weise ob ihrer weissagenden Kraft Völvn und Nornen vermischt werden, sucht die jüngste der drei Schwestern das glückliche Leben des neugeborenen Kindes, das ihm eben die älteren Schwestern prophezeit haben, dadurch zu nichte zu machen, dass sie bestimmt, das Kind solle nicht länger leben als die Kerze, die an seinem Lager brenne. Da nimmt die ältere Schwester die Kerze, löscht sie aus und giebt sie der Mutter des Kindes:

in seine Gewalt kommt hierdurch sein eigener Tod (Nornagestsþ. ed. Bugge 77). Hieraus erklärt sich die Auffassung der *Urdr* oder *Norn* als Todesgöttin, wie ja ahd. *wurt*, ags. *weyrd*, alts. *wurt* oft 'Tod' bedeutet. Eine eigentümliche Monderscheinung, der bald grosses Sterben folgte, nannten die Isländer *urdarmáni* (Eyrb. 98); ein Ungetüm, bei dessen Ausblick mau stirbt, nennen sie noch heute *urdarköttur* ('Todeskatze Isl. Þj. I. 613). In Folge dessen fällt die Norne oft mit der eigentlichen Todesgöttin, der *Hel*, zusammen, und wird als die dunkle geschildert, die wie ein schwarzer Vogel durch die Lüfte dahin fliegt (Sturl. I. 370). Auf der anderen Seite berührt sie sich aber auch als Lebenspenderin und -erhalterin mit der allwaltenden Erdmutter.

Wie die Menschen, so standen nach jungem nordischen Mythos auch die anderen, die mythischen Wesen unter dem Schicksalsspruche der Nornen, so die Asen, Alfén, Zwerge. Daher hat die isländische Phantasie in einer spät interpolierten *Visa* der *Fáfnismál* (13) Nornen aus dem Geschlechte der Asen, Alfén und Zwerge geschaffen. In denselben nordischen Quellen, wo diese mehrfache Abstammung der Nornen gelehrt wird, lesen wir auch von der welt-erhaltenden Thätigkeit der Nornen. In den Luftgefilden, wie andere seelische Wesen, hat auch die Norne ihren Sitz: nach ihr hat Dichterphantasie den grossen himmlischen Bronnen, die Wolken, den *Urdarbrunnr* genaunt (Vsp. 19): hier wohnen die Nornen, von hier aus begiessen sie die Erde mit dem erhaltenden Regen. Hier pflegen sie auch die Schwäne, in deren Gestalt sie den Menschen erscheinen (SnE. I. 76).

Diese Schicksalsgöttinnen erscheinen bald in grösserer Anzahl, bald erscheint eine als Vertreterin der ganzen Klasse, besonders häufig treten sie zu dreien auf. Worin diese Dreiteilung ihren Grund hat, war schon angedeutet. Griechisch-römischen Einfluss dabei anzunehmen, ist nicht geboten, da sich die Dreizahl bei verschiedenen germanischen Stämmen schon in alter Zeit findet. Obgleich Burchard von Worms die drei Schwestern *parcas* nennt (Myth. III. 409), so hat ihm doch wohl nur, wie in anderen Stücken, deutscher Aberglaube vorge-schwebt, gegen den er eifert, denn wo er lehrte spielen bis auf den heutigen Tag die drei Schwestern, die in fast allem den nordischen Nornen oder urdr gleichen, eine grosse Rolle (Panzer, Beiträge z. deutsch. Myth. I. 1 — 209; Mannhardt, Germ. Myth. 650 ff.) Drei Schwestern bestimmen nach Saxo das Geschick des jungen Olaf, *thre weirdsystirs* kennt der englische Volksglaube (Myth. I. 337), drei Schwestern aus Riesenheim, ebenfalls Nornen, machen dem goldenen Zeitalter der Götter nach der *Völuspá* ein Ende (Vsp. 8), drei erscheinen an der Wiege des Nornagest, drei in der interpolierten Strophe *Völuspá* 20. Aus dieser Dreiheit sind wohl auch die drei Arten (*Fáfn*. 13) hervorgegangen. Mögen sie aber in Menge, mögen sie zu dreien, mag eine allein erscheinen: immer finden wir sie als spinnende und webende (Myth. I. 344. Helg. Hu. I. 2), also in einer Thätigkeit, aus der uns schon ihr Name verständlich wurde.

§ 35. Die Schwanenjungfrauen. Vielfach berühren sich die Valkyrjen und Schicksalsmädchen mit den Schwanenjungfrauen, den Lieblingen germanischer Sagen und Märchen. Gemeinsam ist diesen mit jenen Gebilden, dass es Frauen sind, die ihre Gestalt wechseln können. Auch besitzen sie wie Valkyrjen und Nornen die Gabe der Weissagung. In diesen Punkten geben sie sich als Gestalten zu erkennen, die ebenfalls im Seelenglauben ihre Wurzel haben. Ob nun prophetische Gestalten wie *Veleda* aus dem Bructererstamme (Tac. Germ. 8. Hist. IV. 61. 65), die weisen Frauen (Myth. I. 328ff), den ersten Anstoss zu diesen mythischen Gebilden gegeben habe, bleibe dahingestellt. Vielleicht haben auch hier Natur und Leben gemeinsam auf die Phantasie eingewirkt: die weissagende Kraft angesehener Jungfrauen und die Überzeugung, dass deren Seele nach dem Tode in der Natur fortlebe,

und die Wolke, die sich in der Phantasie so vieler Naturvölker als Schwan findet.¹ Infolge des gleichen mythischen Ursprungs werden aber Valkyrjen und Nornen in der nordischen Dichtung mit den Schwanenjungfrauen oft vermischt. Jede Valkyrje, jede Norne kann eine Schwanenjungfrau sein, allein eine Schwanenjungfrau in der engeren Bedeutung des mythischen Begriffes kann nie eine Valkyrje oder Norne sein; in ihrer menschlich aufgefassten Thätigkeit lag ihr Unterschied: die Valkyrje ist Kämpferin, die Norne leitet das Geschick, die Schwanenjungfrau prophezeit die Zukunft. Wie schon der Name lehrt, erscheint die Schwanenjungfrau in Schwanengestalt. Sie legt zuweilen, zumal beim Baden, ihr Schwanenhemd ab und ist dann eine schöne Jungfrau. Namentlich in der deutschen Dichtung des Mittelalters, im Märchen der Neuzeit spielt die Schwanenjungfrau eine Hauptrolle. Bei dem Baden wird ihr das Gewand genommen; sie muss dann eine menschliche Ehe eingehen oder die Zukunft künden. Eine solche Schwanenjungfrau, die christliche Mythe später zu einem Engel gemacht hat, erscheint den waschenden Mädchen Kudrun und Hildeburg (Kudr. 1666 ff); Schwanenjungfrauen sind es, die an der Donau Hagen das Geschick der Burgunden im Hunenlande künden (Nibl. Zarneke 234, 5 ff). In allen möglichen Gestalten hat die Dichtung diesen einfachen und schlichten Gedanken verarbeitet.

KAPITEL VI.

DIE ELFISCHEN GEISTER.

§ 36. Neben den seelischen Geistern, bei denen die irdische Thätigkeit sich immer und immer wieder in der Volksdichtung hervordrängt, haben aber unsere Vorfahren noch eine grosse Klasse Wesen, die ebenfalls im Glauben an das Fortleben der Seele ihren Ursprung haben, bei denen aber die Thätigkeit, das Eingreifen in das Geschick des Menschen mehr in den Hintergrund tritt. Oft ist der Zusammenhang zwischen dem mythischen Gebilde und der Seele ganz vergessen, die schaffende Phantasie hat nicht einzelne Individuen, wie bei Gespenster-, Alp-, Werwolfglauben, auch nicht ganze Gattungen von Menschen, wie bei den Hexen-, Valkyrjen-, Nornenglauben, vor Augen gehabt, sondern die Seelen im allgemeinen. Viele Menschen haben ihr Leben vollbracht, ohne dass sie irgend welchen Einfluss auf ihre Mitmenschen ausgeübt haben. Auch diese grosse Menge lebt fort. Die ewig belebte und bewegte Natur bezeugt es. Sie haust in Luft und Wasser, in Berg und Thal, in Haus und Hof, in Wald und Feld. In Scharen lässt sie in der Regel die Volksphantasie zusammenwohnen, in Scharen, die untereinander verbunden waren nach der Auffassung des altgermanischen Staatsbegriffes. Daher haben sie zuweilen ihren König. Wir pflegen die Gesamtheit dieser Wesen *elfische Geister* zu nennen. Einzelne von ihnen erheben sich aus der Menge, erhalten Namen und werden Lieblinge der Dichtung. Diese Wesen sind die Vertreter der in der Stille wirkenden elementaren Kräfte in der Natur. Hier berühren sie, stellen sich aber zugleich im Gegensatz zu den Riesen, die die gewaltigen Naturerscheinungen verkörpern sollen. Deshalb hat ihnen die Volksphantasie kleine Gestalt gegeben, oft sind sie nicht höher als drei Finger. Zuweilen sind sie schön, zuweilen hässlich gestaltet, je nachdem ihr Wohnort in oder über der Erde ist. Je kleiner aber ihr Körper, desto schärfer ist ihr Geist: sie sind verschmitzt, klug, schnell, kunstfertig. Den Menschen gegenüber sind die el-

¹ So fragt der Esthe, wenn eine weisse Wolke aufsteigt: 'Welcher weisse Schwan fliegt in die Höh?' (Castrén, Finn Myth. 71). Vgl. auch Schwartz, Ursprung der Myth. 194 f.

fischen Geister im allgemeinen hilfreich, sie unterstützen sie bei der Arbeit, stehen ihnen oft mit Rat und That zur Seite, bringen ihnen wertvolle Geschenke. Der mythische Ursprung dieser Wesen, der bis in die urgermanische Zeit hinaufreicht, ist natürlich mit der Zeit vergessen, um so mehr hat sich die subjektive Phantasie dieser Gestalten bemächtigt und hat bei allen germanischen Stämmen eine Blüte elfischer Dichtung gezeitigt, die noch heute im Volke nicht erloschen ist, die dem Kinde die erste Freude an der Dichtung unseres Volkes bringt, den Mann an die alte Einfachheit und Tiefe des germanischen Stammes mahnt.

§ 37. Elf und Wicht. Zwei Wörter sind es, die schon in urgermanischer Zeit die elfischen Geister in ihrer Gesamtheit bezeichnet haben mögen, da sie sich bei allen germanischen Stämmen an unzähligen Beispielen aus allen Zeiten nachweisen lassen. Und zwar decken sich die Worte nicht nur sprachlich, sondern auch inhaltlich: es ist *Elf* und *Wicht*.

Das nhd. *Elf* m. ist in dieser Form im 18. Jahrh. aus England nach Deutschland gekommen und hat die eigentliche hd. Form *Elb* verdrängt (D. Wtb. III. 400)¹ Mhd. erscheint das Wort als *alp*, in welcher Form der allgemeine Begriff im Laufe der Zeit auf den besonderen eines drückenden Nachtgeistes eingeschränkt worden ist. Im got. ist das Wort ebensowenig wie im ahd. als Simplex belegt, allein seine Existenz steht durch die Komposita von *Alp-* (Graff. I. 244) fest. Erst in der mittelhochdeutschen Literatur findet es sich ziemlich oft (*alp* m. pl. *elbe* und *elber*). Der Alp erscheint in den meisten Fällen hier als listiges, kluges Wesen, das den Menschen gern an der Nase herumführt, zeigt also Eigenschaften, die besonders den Zwergen, einer Unterabteilung der Elbe, eigen sind (Mhd. Wtb. I. 24). Klarer noch tritt der allgemeine Charakter des Wortes im ags. hervor, wo es bald als Maskulinum (*ælf*, pl. *ylfe*), bald als Femininum (*ælfen*; Comp. *winterælfen*, *landælfen*, *wæterælfen*, *scaelfen* Leo, Ags. Gloss. 471) erscheint und die Bedeutung Geist, Genius hat. Eigentümlich ist den Älfen im ags. Gebiete die glänzende Farbe: *ælfscīne*, 'glänzend wie ein Elf' ist ein oft gebrauchtes Beiwort. Eine besonders reichhaltige Elfendichtung aus früherer Zeit hat uns wieder der skandinavische Norden erhalten, wo die männlichen Alfen *alfar* (pl. von *alfr*), die weiblichen meist *alfkonur* genannt werden. Etymologisch ist das Wort verwandt mit skr. *rbhu* (Vgl. §. 28).

Wie in so vielen Stücken altgermanischen Volksglaubens in Folge der Reichhaltigkeit und Volkstümlichkeit der Quellen hat auch auf dem Gebiete der Elfenmythen das altisländische mit dem alten Worte noch am reinsten den ursprünglichen Inhalt desselben bewahrt. Wir können hier noch deutlich den Zusammenhang zwischen seelischen Geistern und Elfen erkennen. So erzählt der Verfasser der Eyrbyggjasaga (c. 4): »Thórolf nannte das Vorgebirge, wo er auf Island landete, Thorsnés. Hier steht ein Berg. An diesen hatte Thórolf grossen Glauben, so dass niemand ungewaschen dahinschauen sollte und nichts sollte man auf dem Berge töten, weder Vieh noch Menschen. Diesen Berg nannte er Helgafell (Heiligenberg) und meinte, dass er dahin fahren werde, wenn er sterbe, und ebenso alle seine Verwandten. Hier war eine grosse Friedstätte, und niemand sollte dahin gehen *alfræk ganga* (d. i. das thun, was die *alfar* vertreibt, seine Notdurft verrichten).« Die Stelle ist uns unverständlich, wenn wir nicht von der Voraussetzung ausgehen, dass unter dem *alfar* in *alfræk* die Seelen der Verstorbenen gemeint sind. In dem Berge mussten diese *alfar* hausen. Hier finden wir sie auch in mancher anderen

¹ Doch findet sich bereits im 17. Jahrh. das Wort mit *f* (Alfen, die weisen Frauen, Nymphae Diabolicae. Vilmar, Idiot. von Kurhessen² 89).

Überlieferung. Nach der Kormakssaga z. B. ist Thorvard schwer verwundet. Auf den Rat der zauberkundigen Thordis geht er zu einem nahen Hügel, worin die Alfar wohnen, und verlangt hier von diesen Besserung, nachdem er das Blut eines Säueres um den Hügel gestrichen und aus dem Fleische den Alfen ein Opfermahl bereitet hat (Korm. s. c. 22). Opfer werden also den Elfen gebracht, ganz so wie überhaupt den Seelen der Abgeschiedenen. Bis in den Anfang des 11. Jhrs. hinauf können wir dies *alfablót* verfolgen (1018. Fins. IV. 187).

Neben den Alfar, die in der Erde wohnen und im späteren isländischen Volksglauben ganz ähnlich wie unsere Zwerge auftreten, kennt der alte Volksglaube noch eine zweite Art, die in der Luft wohnen, in naher Verbindung zu den Göttern stehen und mit diesen gemeinsam in der eddischen Dichtung oft genannt werden. Sie zeichnen sich besonders durch ihre Schönheit aus. *Frid sem alfkona* 'schön wie eine Elfin' ist im altn. der Ausdruck höchster weiblicher Schönheit. In einem Bruchstücke mythischer Königssagas heisst es, dass die Alfar alle Menschen an Schönheit übertroffen hätten (Fas. I. 387). Das können unmöglich die im Berge hausenden Zwerge gewesen sein. Auf solche Erwägungen hin hat sich nun der Verfasser des Snorra Edda sein Hauptkapitel über die alfar zusammengebaut (SnE. Kap. 17. I. 78 ff. II. 264). Hier heisst es: 'Am Urdarbrunnen ist eine Stätte, *Alfheimar* genannt; dort wohnen die *ljósalfar* (Lichtelfen), aber die *dökkalfar* (Dunkeelfen) wohnen unter der Erde, und sie sind einander ungleich an Aussehen und noch ungleicher in ihrer Wirksamkeit. Die Lichtelfen sind weisser als Sonnenschein, aber die Dunkeelfen schwärzer als Pech.' Das ist subjektive Auffassung Snorris, aber durchaus nicht im germanischen Volksglauben begründet. Es kann höchstens auf den isländischen Volksglauben gehen, wo die *dvergar* schon früh von dem allgemeineren Worte *alfar* verdrängt wurden, wie auf der anderen Seite unter den *dvergar* der Vsp. (v. 11 ff.) nicht Zwerge in der Bedeutung unseres Wortes, sondern in der allgemeinen Bedeutung 'seelische, alfische Wesen', wie aus den Namen hervorgeht, zu verstehen sind. Eine Vergleichung der germanischen Elfenmythen lehrt uns vielmehr, dass fast alle Elfen sich durch Schönheit auszeichnen, dass sie nicht nur in der Luft und in der Erde, dass sie auch in Wäldern, Gewässern, namentlich aber auf Wiesen hausen. Ja nicht einmal von den *dvergar*, die hier Snorri als *dökkalfar* sicher vorgeschwebt haben, lässt es sich behaupten, dass sie besonders schwarz ausgesehen und in ihrer Wirksamkeit den anderen Elfen widersprochen hätten. Elfen in der umfassendsten Bedeutung des Wortes sind seelische Geister, die in der Natur in der Regel zum Nutzen der Menschheit wirken. Dieser allgemeine Begriff hat sich dann verzweigt nach den verschiedenen Orten, wo sie wirken: in Luft und Sonnenschein wirken sie als Elfen in der speziellen Bedeutung des Wortes, unter der Erde als Zwerge, Unterirdische, im Hause als Kobolde, im Walde als Wald- und Holzfräulein, im Wasser als Nixe u. s. w. Es giebt demnach eine ganze Reihe verschiedener Elfenarten, als da sind: Lichtelfen, Luftelfen, Erdelfen, Hauselfen, Flurelfen, Waldelfen, Wassereelfen. Die Natur der Gegend, wo dann die einzelnen germanischen Stämme wohnten, hat bei dem einen diese, bei dem anderen jene Art besonders ausbilden lassen: Die Elfenmythen hat die Dichtung des Volkes vom religiös-mythischen Zweige losgerissen und sie in den Boden der Märchendichtung verpflanzt.

Die eddische Dichtung versteht unter den *alfar* mit besonderer Vorliebe die Lichtelfen. Diese erscheinen im Bunde mit den Asen versammelt beim Gelage des Meerriesen *Ægir* (Lokas.); weder Asen noch Alfen billigen Freys Liebe zur Gerd (Skirn. 7); 'was ist bei den Asen? was ist bei den Alfen?' ruft die *Völva*, als sie den Anbruch des Göttergeschicks schildert (Vsp. 48).

Mit der Sonne stehen diese Elfen im engsten Zusammenhang: *Alfredull* 'Elfenstrahl' heisst diese wiederholt in der nordischen Dichtung; Freyr, der junge Sonnengott, erhielt im Anfang der Tage *Alfheimr* als Zahngeschenk (Grimm. 5). Besonders anmutig sind die Elbensagen im heutigen skandinavischen Volksglauben, vor allem im schwedischen, während sie im norwegischen ziemlich zurückgedrängt sind.

Die Elfen (*elfvar* m. und *elfvor* f.) sind ungemein zart, schlank wie eine Lilie, weiss wie Schnee. Ihre Stimme ist lockend und lieblich. Sie baden sich gern in den Strahlen der Sonne. Will sich ein Elfenmädchen mit einem Menschen verbinden, so fliegt es mit dem Sonnenstrahl durch irgend eine Öffnung, durch das Schlüsselloch oder eine Ritze des Zimmers. Oft erscheint die ganze Schar der Elfen fliegend: sie haben dann kleine Flügel an ihren schneeweissen Schultern. Wenn sie durch den Wald im schnellen Winde daher fahren, rascheln und bewegen sich die Bäume. Noch heute leben die Elfen besonders in Hügeln: in *elverhöj*. Sie bilden in Dänemark das *elve-* oder *ellefolk*. In Schweden giebt es an mehreren Orten Elfenaltäre, wo für die Kranken geopfert wird. Ihrem Hügel zu nahen ist gefährlich; schon mancher Jüngling hat sich schlafend an einen Elfenhügel gelegt und ist nie wieder zu seinen Mitmenschen gekommen: die Elfen haben ihn in den Hügel gelockt. Besonders lieben sie den Tanz, den sie während der Mondschein- nacht auf Wiesen ausführen. Der aufsteigende Nebel mag diese Gebilde der Phantasie hervorgerufen haben. Allein sie können auch gefährlich werden und berühren sich dann auffallend mit unseren mythischen Hexen. Ein Schlag von ihnen lähmt oder bringt Krankheit. Aus der Luft herab schiessen sie ihre Pfeile: hiervon kommt der *elve-* oder *elleskud* (Elfenschuss), der den Tod bringt. (Vgl. das Volkslied *Elveskud*, hrg. von S. Grundtvig. Kbh. 1881).

Aber man findet die Elfen nicht nur in Bergen und auf Wiesen, auch in Wäldern, Gewässern, Quellen und Flüssen wohnen sie. Nach schwedischer Sage sieht man sie z. B. in Schwanengestalt durch die Luft fliegen: sie stürzen sich ins Meer und in Teiche, und alsbald sind sie die schönsten Mädchen (vgl. Hyltén-Cavallius, *Wärend* I, 249 ff. Thiele, *Dann. Folkes.* II, 175 ff. Faye, *Norske Fs.* 46 f.) Eine etwas andere Schattierung haben die Elfen in der neuisländischen Volkssage. Der Begriff des Wortes hat sich hier verengert: sie erscheinen fast ausschliesslich unseren Zwergen, den *Underjordiske* der skandinavischen Volkssage, ähnlich. Wie diese wohnen sie fast nur in Hügeln, sind menschenähnlich, aber ohne Seele. Ihre Lebensweise ist ganz der des isländischen Volkes angepasst: sie werden geboren, haben langes Leben und sterben, lieben Musik und Tanz, feiern in den festlich beleuchteten Wohnungen der Berge ihre Feste, namentlich zur Weihnachtszeit, ja sie haben sogar ihre Kirchen. Nur haben sie übernatürliche Kräfte, wodurch sie dem Menschen nützen, oder schaden. Sie verlangen auch menschliche Hilfe, besonders ihre gebärenden Frauen, und spenden dafür reichlichen Lohn. Gern vertauschen sie ihre hässlichen Kinder; diese *umskiptingar* entsprechen ganz den Wechselbälgen unserer Zwerge. Auch Liebschaften gehen sie mit Menschen ein und strafen treulose Mädchen oder Mütter, die ihre Kinder vernachlässigen (K. Maurer, *Isl. Volks.* 2 ff. Jon Arnason, *Isl. Þj.* I, 1 ff.) — In Deutschland ist der Name 'Elfen' mehr in den Hintergrund getreten; nur vereinzelt tritt er im heutigen Volksglauben noch auf und zwar bald in seiner allgemeinen Bedeutung als Geist, bald in einer besonderen und zwar hauptsächlich als Flurgeist. An Stelle der Elfen sind unter christlichem Einfluss besonders häufig die Engel getreten. (Laistner *Nebs.* 327 ff. Wuttke § 50. Gebr. Grimm, *Irische Elfenmärchen.* Lpz. 1826.)

Ein zweites Wort, welches in uralter Zeit den ganzen Kreis seelischer, in der Natur fortwirkender Wesen umfasst haben muss, ist unser Wicht (got. *wihts*, ahd. *wiht* und *wihtī*, alts. ags. *wiht*, altn. *vætr*). Die Grundbedeutung des Wortes scheint 'kleines, seelisches Wesen' zu sein, aus welcher Bedeutung sich dann die allgemeine 'Wesen, Ding' entwickelt hat. In Bezug auf Geschlecht erscheint das Wort bald als Ntr., bald als Msc., bald als Fem. Vielleicht hängt das Wort sprachlich mit 'bewegen' zusammen, so dass in den Wichten von Haus aus die belebenden Naturgeister stecken. Sicher ist, dass sich der mythische Begriff des Wortes bei allen germanischen Stämmen findet und deshalb urgermanisch sein muss: in ahd. sind *diu wiht* oder *wihtir* dämonische Wesen (Graff I, 730), ebenso im mhd., wo schon daneben *darz wihtel, wihtelin*, unser Wichtelmännchen, belegt ist (Mhd. Wtb. III, 650 ff.). Den ganzen dämonischen und seelischen Charakter zeigt besonders die Stelle aus gl. Flor. (25): '*wihtelen vel elbe lemures, lares cum corporibus morantes vel nocturni daemones*'. Ebenso sind im Heliand die *dernea wihtī* trügerische, dämonische Wesen, ist im ags. *wiht* ein dämonisches Wesen, ein Teufelchen. Vollständig klar liegt der Begriff seelischer Wesen im allgemeinen noch im altn. *vætr* (pl. *vættir*), dän. *vætte*, schwed. *vätte*; die altnord. Dichtung kennt *hollar vættir* (gütige Geister), *meinvættir* (schadende Geister), *landvættir* (Landgeister). Von Haus aus haben also die Wichte eine besondere Färbung nicht; sie sind im allgemeinen kleine seelische Wesen, ähnlich wie die Elfen, die erst später in einzelnen Gegenden durch die Volksdichtung eine bestimmte Gestalt, die ähnlich der unserer Zwerge ist, angenommen haben.

§ 38. Die Zwerge. Unter den elfischen Geistern haben eine besonders weite Verbreitung die Zwerge. Das Wort findet sich wieder bei allen germanischen Stämmen: ahd. *twerg*, mhd. *getwerch* (daneben *querch*, *zwerch*), ags. *dwæorh*, engl. *dwarf*, altn. *dvergr*, nörd. *dverg*. Dass die Zwerge zur Sippe der Elfen gehören, geht daraus hervor, dass in der mhd. Dichtung Alberich als ihr König erscheint, dass Wieland, einer der hauptsächlichsten Vertreter zwergischer Kunst, *alfa ljódi*, *alfa vísi* (Vkv. 103, 134) genannt wird, dass im neusländ. die Zwerge *alfar* genannt werden. Die Etymologie des Wortes ist noch nicht genügend aufgeklärt. Laistner (Afda. XIII, 44) bringt es mit mhd. *zwercken* 'comprimere' zusammen und deutet demnach die Zwerge als mahrische Wesen, als Druckgeister, so dass das Wort dem Druckerli oder Doggeli der Alemanen entsprechen würde. Unhaltbar ist die oft verteidigte Verbindung des Wortes mit *θεουργός* 'übernatürliche Dinge verrichtend'.

Fast kein mythisches Gebilde wurzelt so fest in der Volksphtasie wie der Zwerg. Andere mythische Namen haben ihren Begriff bald erweitert, bald verengert, der Zwerg, wo er sich auch findet, lebt wie der Riese noch heute im Volksglauben in derselben Gestalt fort, in der wir ihn in der ersten schriftlichen Quelle finden. Klein an Gestalt, oft kaum einen Daumen gross, erscheint er meist als bejahrter Mann, als Greis mit langem, weissem Barte, zuweilen schmutzig grau, mit übel gebautem Leibe, zuweilen ausgewachsen, angethan mit grauer Sackleinewand, woher er auch den Namen 'graues Männchen' führt. Sein Kopf, den eine Zipfelmütze bedeckt, ist besonders gross und dick; daher heisst er im Brandenburgischen oft 'Dickkopf'. Zuweilen haben die Zwerge Gänse- und Ziegenfüsse, in der Oberpfalz Kinderfüsse. Stets sind sie sehr schnell; sie sind plötzlich da und ebenso schnell wieder verschwunden. Durch eine Tarn- oder Nebelkappe, den altn. *hulids*, *hjalnr*, können sie sich unsichtbar machen: der Nebel, der an Bergen und auf Fluren lagert und ebenso schnell verschwindet, wie er erscheint, mag zu

diesem mythischen Bilde die Veranlassung gegeben haben. Immer wohnen die Zwerge in den Bergen und in der Erde. Daher heissen sie auch *Bergmännlein* (Thür.), *Bjergfolk*, *Bjergmand* (Dänem.), *Erdmännchen* (Thüring.), *Erdleute* (Oldenb.), *Erdschmiedlein* (Sdeutschl.). Besonders häufig sind in Norddeutschland und ganz Skandinavien die Bezeichnungen *Unterirdische*, *Underjordiske*. Oft verlassen sie diese Berge und werden dann von Menschen gesehen. In den *Alvissmål* sagt *Alvis* selbst, dass seine Heimstätte im Stein sei (Alv. 3). Als *Svegdür* auszog, um *Godheimar* zu suchen, kam er an eine Stätte, die hiess *d Steini*; hier wohnte ein Zwerg und lud ihn zu sich in das Gestein ein. Aus deutschen Sagen ist der Aufenthalt der Zwerge in Bergen hinlänglich bekannt (Grimm DS. I, 192 ff.). Hiermit hängt es zusammen, dass im altnord. das Echo die 'Sprache der Zwerge' (*dwerga mál*) heisst: aus den Bergen erklingt in der Regel das Echo; die hier wohnenden Geister geben die hineingerufenen Worte zurück. Hier im Berge haben sie ein Reich, das die Volksphtasie ähnlich weltlichen Reichen ausgestattet hat: Könige regieren sie, wie *Alberich*, *Goldemar* oder *Laurin* in der mhd. Dichtung, wie noch heute in der Volkssage *Hans Heiling* in Böhmen, *Gibich* im Harze. In der Regel übertreffen diese Könige die anderen Zwerge an Weisheit. Die Auffassung dieser Zwergkönige ist ganz die germanische Auffassung vom Königtum zur Zeit der Völkerwanderung. In dieser mögen daher diese dichterischen Gebilde ihre Wurzel haben, zumal sie sich besonders bei den südgermanischen Stämmen finden.¹ In den Bergen hört man oft Musik: da sind die Zwerge bei Tanz und frohem Gelage. Verlassen wird der Berg nur in der Nacht — und hierdurch giebt sich der Zwerg als seelisches Wesen klar zu erkennen —; das Tageslicht scheut der Zwerg; wird er von diesem überrascht, so wird er in Stein verwandelt. So geschieht es mit *Alvis*, den *Thor* durch sein Fragen solange an die Oberwelt gefesselt hält, bis im Osten die Sonne erscheint (*Alvissm.*). Eigen ist den Zwergen grosse Weisheit und Geschicklichkeit. Sogar der Dichtermet befindet sich nach jungem *Mythus* ursprünglich im Besitz der Zwerge *Fjalar* und *Galar* (SnE. I, 216; II, 295). Sie sind die besten Schmiede und fertigen die trefflichsten Waffen und Kleinode. Das sind sie aber durch ihren Aufenthalt im Berge geworden, wo sie sich nur mit Schmiedearbeit beschäftigt haben. Im Gestein ruht Eisen und Metall; als Herren und Bewohner des Gesteins haben die Zwerge dies in ihrer Gewalt. Daher besitzen sie unsägliche Schätze, wie die Dichtung vom *Nibelungenhort* lehrt und der nordische *Mythus* von *Audvari*, der in Hechtgestalt unsäglichen Reichthums waltet (Reg. Pros. und V. 1 ff.). Daher sind sie die ältesten Schmiede, die die Menschen erst die Schmiedekunst gelehrt haben. Aus diesem Grunde sind die Zwergsagen besonders heimisch und ausgeprägt in Gegenden, wo der Bergbau zu Hause ist. Wenn im Norden ein treffliches Schwert erwähnt wird, so wird in der Regel hinzugefügt, dass es ein Werk der Zwerge sei (*Weinhold*, Altnord. Leb. 197 ff.); solch *dwergasmidi* heisst Eisen und Stein und kann nicht bezaubert werden. Selbst die trefflichsten Gegenstände, die nach eddischem *Mythus* im Besitz der Götter sind, stammen von Zwergen. Eine dichterisch schön ausgeschmückte Mythe der SnE. (I, 340; II, 356 f.) erzählt uns, wie einst *Thor* den *Loki*, der seiner Frau *Sif* die Haare abgeschnitten hatte, gezwungen habe, dass dieser der *Sif* neue goldene Haare von den Schwarzelfen d. i. den Zwergen verschaffe. Da ging *Loki* zu *Ivaldis* Söhnen, und diese schmiedeten das goldene Haar der *Sif* für *Thor*, das

¹ Elfenkönige erscheinen in der späteren nord. Volksdichtung öfter. So weiss *Finnur Jónsson* in der *Hist. eccles.* (II, 368 f.) von zwei Elfenkönigen auf Island zu erzählen, von denen jedes Jahr einer nach Norwegen fahren musste, um hier dem Oberkönige über den Zustand seines Reiches Bericht zu erstatten.

Schiff Skidbladnir für Freyr und den Speer Gungnir für Odín. Da brüestet sich Loki mit solchen herrlichen Dingen und wettet in seinem Übermute mit einem anderen Zwerge, dass dieses Bruder nicht so vorzügliche Dinge zu schmieden verstehe. Es kommt zur Wette: der Kopf steht auf dem Spiele. Der Bruder des Zwerges schmiedet darauf trotz aller Hinderungsversuche Lokis den goldborstigen Eber für den Sonnengott Freyr, den goldenen Ring Draupnir für Odín und den Blitzhammer Mjólnir für Thor. Die Götter sollen die Wette entscheiden: sie halten den Hammer für das schönste Kleinod, und der Zwerg hat gewonnen. Nur durch List rettet der schlaue Loki sein Haupt. — Der trefflichste dieser Zwergschmiede ist *Wicland*, der altnord. *Volundr*, den die Dichtung schon in seiner Heimat, in Niederdeutschland, vom mythischen Boden losgerissen und wie einen Sagenhelden besungen hat, so dass man nur noch aus seiner Kunstfertigkeit und den Beiwörtern, die ihm die Dichtung gegeben, seinen elischen Ursprung schliessen kann (vgl. Absch. VII, § 50. Zu der dort angeführten Litteratur sei vom mythologischen Standpunkte aus noch hinzugefügt H. E. Meyer, Afd. XIII, 28 ff.). Mit dieser Schmiedekunst stehen überall die Zwerge den Menschen zur Seite. Von der Zeit an aber, so erzählt die Sage, wo der Mensch selbst den Bergbau betreibt, ziehen sich die Zwerge zurück: das Hämmern und Pochen in den Bergen können sie nicht vertragen. Dazu kommt noch, dass die Menschen ihnen gegenüber immer treuloser werden. Das dritte endlich, was sie vertreibt, ist das Glockengeläute, und dadurch zeigen sich die Zwergmythen so recht als Sprösslinge aus der Heidenzeit.

Für ihre Hülfe verlangen die Zwerge aber auch von den Menschen Beistand. Namentlich müssen oft Frauen den Zwerginnen Hebammiendienste leisten, wofür ihnen dann reichlicher Lohn zu teil wird. Der Zug ist alt, und in Deutschland ebenso aus alter und junger Zeit belegt wie im Norden.

Allein der Zwerg ist nicht immer liebreich; er legt dem Menschen gegenüber auch Eigenschaften an den Tag, die diesem nicht immer lieb sind. Bis ins Altertum lassen sich diese Eigenschaften zurück verfolgen (Myth. I. 385 ff. Grimm, Irische Elfenmärchen XCII f.). In dem dvergatal der Edden (PBB VII. 249 ff. Symons, Eddalieder I. 20 ff.) erscheint ein *Alþjófr* (Erzdieb), *Hléþjófr* (Hügeldieb); in der Þidrs. heisst Alfrikr (Albrich) '*hinn mikli stelari*' ('der grosse Stehler' 21¹⁰). Auch Menschen entführen sie, wie Laurin die schöne Similt, Goldemär die Königstochter (W. Grimm, HS. 274. 176). Besonders gefürchtet sind sie, weil sie den Menschen oft ihre Kinder wegnehmen und dafür die hässlich gestalteten Zwergkinder in die Wiege legen. Das ist ebenfalls ein Zug, der sich bei allen germanischen Stämmen aus junger und alter Zeit nachweisen lässt. In Deutschland heissen solche Zwergkinder *Wechselbälge*, die schon Notker (Ps. 17, 46) als *wehselinga* kennt. In Niederdeutschland und in Mitteldeutschland nennt man sie besonders *Kielkröpfe* (Prätorius, Weltbeschr. 357 ff.), ein Wort, das wohl mit md. *quil* = Quelle zusammenhängt (R. Hildebrand, DWtb. V. 681), da solche Kinder aus Gewässern hervorgebracht sind und infolge dessen auch wieder ins Wasser geworfen werden, wie uns sowohl deutsche (Prätorius S. 362) als nordische Sagen berichten (Rietz, Sv. Dial. 69 unter *Bytting*). In Skandinavien heissen derartige Wesen *Bytting* (von *bytta* = tauschen), *Skifling*, bei den Isländern *umskiptingar* (von *skipta* = wechseln, vertauschen).

Über den Ursprung der Zwerge berichtet uns ein junger nordischer Mythos, den in seiner ausführlichen Gestalt nur die Snorra Edda kennt (SnE. I. 62 f. II. 260). Nach ihr sind die Zwerge von Haus aus Maden im Fleisch des Riesen Ymir gewesen. Dieser war der Urriese, aus dessen Fleisch die Götter die Erde schufen. Die Quellen dieser Schöpfungsgeschichte (Grimm. 40 1. Vafpr.

21) wissen nichts von der Schöpfung der Zwerge. Die zweite Quelle (Vsp. 19) berichtet nur, dass die Götter die Zwerge geschaffen haben; aus beiden hat sich Snorri zusammengebaut, dass dieselben, wenn sie aus Ymir hervorgegangen sind, in dessen Fleisch Maden gewesen sein müssen. Mythologischen Hintergrund hat die Stelle nicht.

§ 39. Die Hausgeister. Viel Verwandtes mit den Zwergen haben die Hausgeister, unter denen der *Kobold* den ersten Platz einnimmt. Schon im Ags. sind *cofgodas* 'penates' belegt. Der Kobold ist seiner sprachlichen Ableitung nach der der Kobre d. i. des Stalles, des Hauses Waltende, der Kobvalt (DWtb. V. 1548 ff.). Neben diesem Namen kennt der Volksmund den Hausgeist als *Heinzelmännchen*, *Wichtelmännchen*, *Poltergeist*, *Rumpelgeist*, *Hutchen*, *Popanz*, *Bullerkater* u. dgl. (Wuttke § 547). Besonders verbreitet ist ferner der *Butzemann*, fries. *boesman*, *büesman*, schwed. *buse*, dän. *busemand*. Er bedeutet wohl von Haus aus den Daherfahrenden und Schreckenerregenden (Laistner ZfdA XXXII. 145 ff.). Über einen grossen Teil Niederdeutschlands, Frieslands und Englands verbreitet ist der *poock*, engl. *puck*, den man ebenfalls in Dänemark als *huspuke*, in Schleswig-Holstein (Müllenhoff 318) als *nispuk* kennt. In Dänemark und Schweden heisst der Hausgeist *nisse* (Pl. *nisser*), das nichts mit Nikolaus zu thun haben kann, sondern das zum dänischen Verb *at nisse* 'im Hause herumspuzzeln, sich bald hier, bald dort etwas zu thun machen' (Molbech, Dansk Ordb. 2 II. 203) gehört. Diese Hausgeister erscheinen ganz wie die Zwerge: klein, grau, mit feurig glänzenden Augen. Der Kobold ist ans Haus gebunden; er verlässt es nicht, und nur dann kann man sich seiner entledigen, wenn das Haus verbrannt wird. Hier haust er überall, bald hier, bald dort, mit besonderer Vorliebe im Gebälk des Hauses (Kuhn, Nordd. S. 17. 18. Müllenhoff, Schlesw.-Holst. 433. Rochholz, Aarg. I. 73 ff. Zingerle, Sagen aus Tirol 349 ff.). Er steht dem Bauer heimlich bei seinen Arbeiten bei, füttert ihm das Vieh, hilft beim Dreschen, bringt Geld und Getreide. Vom Lande ist er mit nach der Stadt gezogen: hier hilft er dem Handwerker ebenfalls bei seinen Arbeiten und schirmt sein Haus vor Feuerbrand. Den mythischen Hintergrund des Koboldes kennt noch der voigtländische Aberglaube, wonach dieser der Geist eines ungetauften Kindes ist (Köhler 476).

Wie das Haus seinen Geist hat, so hat es auch das Schiff. In ganz Norddeutschland heisst dieser Schiffsgeist *Klabautermann*, *Klabautermännchen*, *Kalfatermann*. Er hilft hier den Matrosen die Segel hissen, das Schiff reinigen u. s. w. Dafür setzt man ihm Milch und Speise vor. Eine Rügener Sage erzählt, wie der Geist in das Schiff gekommen ist, und lehrt zugleich, wie immer noch im Volke der seelische Ursprung dieser geisterhaften Gestalten fortlebt. Darnach ist der Klabautermann die Seele eines Kindes, die in einen Baum fährt. Wird dieser Baum zum Schiffbau verwendet, so entsteht aus dem im Holze weilenden Geiste der Klabautermann. Er hesteigt das Schiff, sobald das letzte Stück Holz an diesem angebracht ist (ZfdMyth. II. 141). Ebenso wissen pommerische Sagen zu berichten, dass die Seele eines togebornen Kindes, das unter einem Baume begraben liege, mit dessen Holze als Klabautermann aufs Schiff komme (Temme, Volkss. aus Pommern 302).

Als geldspendende und geldvermehrnde Hausgeister oder Hausfreunde erscheinen in Westdeutschland von der Schweiz bis nach Friesland hinab die *Atraunen* oder *Abrunen*, östlich davon von Tirol bis nach Ostpreussen die *feurigen Drachen*, mythische Gebilde, die nicht vor dem Mittelalter entstanden sein können, die aber in ihrer Grundanschauung ebenfalls im Seelenglauben wurzeln. Diese Geister, für die in christlichen Mythus zuweilen der Teufel erscheint, sind nicht ans Haus gebunden, sondern erscheinen nur von Zeit zu Zeit und bringen dann, in der Regel durch den Schornstein, das Geld (Wuttke § 49. 50).

§ 40. Wald- und Feldgeister. Es ist Mannhardts Verdienst, den Kultus und die Mythen, die mit der wachsenden und grünenden Vegetation im engsten Zusammenhange stehen, gesammelt und systematisch geordnet zu haben (Baumkultus der Germanen u. s. w.). Auch auf diesem Gebiete zeigt sich überall das mythenschaffende Talent unseres Volkes. Ein Vergleich mit den anderen seelischen Wesen belehrt uns, dass auch diese Geister im Kerne in dem Glauben an ein Fortleben der menschlichen Seele in Wald und Feldern wurzeln. Sie hängen aufs engste zusammen mit den Windgeistern und -dämonen, werden von diesen oft verfolgt, ja decken sich zuweilen mit ihnen. Den Schluss, den Mannhardt aus diesen zahlreichen Mythen gezogen hat, dass aus der Beobachtung des Wachstumes der Urmensch auf Wesensgleichheit zwischen sich und der Pflanze geschlossen und dieser eine seiner eigenen ähnliche Seele zugeschrieben habe, trifft daher nicht das Rechte. Vielmehr schloss der Mensch aus dem Winde, der in den Ästen rauscht und der selbst uns noch bei ein samem Gange durch den Wald eigentümlich berührt, aus dem Winde, der die Saaten wogen lässt, dass hier in der Natur die Geister ebenfalls ihr Wesen treiben. Natürlich mussten sie auch hier ihren Wohnort haben gerade wie die Scharen der Windgeister, die aus den Bergen kommen, in diesen wohnen. Diesen fand man in den einzelnen Bäumen oder in den Gefilden der Saaten, und so sind die Feldgeister und Baumseelen entstanden, die so tief in unserem Volksglauben wurzeln. (Vgl. Koberstein, Über die Vorstellung von dem Fortleben menschlicher Seelen in der Pflanzenwelt. Weim. Jahrb. I. 72 ff.). Als seelische Wesen genossen sie Verehrung und Spende, wie unzählige Sitten und Gebräuche bei allen germanischen Stämmen aus alter und neuer Zeit lehren. Aber auch sie hat die Poesie im Laufe der Zeit vom Boden der Religion und des religiösen Mythos auf ihr Gebiet verpflanzt und hat neue Mythen entstehen lassen, aus denen der alte Glaube an das Fortleben der Seele nicht mehr zu erkennen ist.

So sind die theriomorphischen und anthropomorphischen Gestalten entstanden, an die noch heute unser Volk unbewusst glaubt. Auch bei diesen Geistern hat sich die Menge gewissermassen zu einem einzigen höheren Wesen verdichtet, der kollektivische Singular erscheint als höheres persönliches Wesen, das über die anderen gesetzt ist, das dann über die ganze Vegetation im Walde herrscht. Und hier wird das seelische Wesen in der Volksvorstellung zum Dämon.

Unter mancherlei Namen erscheinen die Waldgeister des germanischen Volksglaubens. Überwiegend haben sie weibliche Gestalt, doch erscheinen sie daneben auch in männlicher. Überall auf germanischem Boden, wo Waldungen die Anhöhen bedecken, sind sie zu Hause. Nur in der norddeutschen und dänischen Tiefebene treten sie in den Hintergrund oder haben vielmehr ihr Mythengebiet den Zwergen und Windgeistern überlassen. Ganz besonders sind ihre Mythen in Oberdeutschland, in den Alpen ausgebildet. Hier erscheinen sie als *Wilde Leute*, als *Selige* oder *Salige Fräulein*, als *Fanggen*, als *Waldfänken* u. dgl. In Mitteldeutschland leben sie in der Volksphtantasie als *Holz-* oder *Moosfräulein*, *Holz-*, *Moosweibel*, als *Buschfrauen*, als *Lohjungfer* (d. i. Gebüschjungfer, bei Halle), als *Rüttelweiber* (Riesengebirge) u. dgl. Aus Schleswig weiss Trogill Arnkiel (1703) von der *Frau Elhorn* (der Hollunderfrau) zu berichten, wie man in Schonen die *Hyllefroa* (Hollunderfrau) oder *Askafroa* (Eschefrau) kennt (Mannhardt, Baumkult S. 10 f.). Sonst nennt man sie in Schweden *Skogsfru* (Waldfrau), *Skogssnua*, *Skogssnyva* (Rietz, Dial. lexic. 594). Daneben erscheinen als männliche Gestalten die *Waldmännlein*, *Wildmännel*, *Nörgen*, *Schrat*, *Schrättlein*, in Schweden der *Skogsmän*. Je höher wir nach den Gebirgen steigen, desto übermenschlicher werden diese Gestalten

in der Volksdichtung. Während sie in Mitteldeutschland fast durchweg rein menschliche Grösse haben, kennt sie der gebirgige Süden als Riesinnen, die die Einwirkung der gewaltigen Naturerscheinungen gross gezogen hat. Eigentümlich hat sie die Volksphantasie ausgestattet: Sie haben einen behaarten, meist mit Moos bewachsenen Leib, ihr Rücken ist oft hohl wie ein morscher Baumstamm, weithin flattern ihre Haare, besonders eigen sind ihnen die grossen, herabhängenden Brüste (Mannhardt, S. 147). Zuweilen kommen sie herein in die menschliche Wohnstätte; dann helfen sie den Menschen bei der Arbeit und berühren sich hierin mit den Hausgeistern, wie sie auch auf den Bergen dem Sennen die Herden weiden. Milch und Käse erhalten sie dafür zum Lohn. Eine weitere Ausbildung des Mythos ist die enge Verknüpfung des seelischen Wesens mit seinem Aufenthaltsorte, dem Baum: daher bluten die Bäume, daher stirbt nach Tiroler Volksglauben die Fangee, sobald der Baum gefällt ist. Hiermit zusammen hängen die über das ganze germanische Gebiet und darüber hinaus verbreiteten Schutzbäume, die schwedischen Vårdräd, d. s. Bäume, in der Nähe des häuslichen Herdes gepflanzt, in denen der Schutz- und Schirmgeist einer Person, einer Familie, eines ganzen Dorfes wohnt (Mannhardt S. 44).

Überall verbreitet ist ferner der Mythos, dass der Sturm, der Windmann, der wilde Jäger das Waldfräulein verfolge. Dieses berührt sich hier mit der Windsbraut und scheint demnach eher zu den Dämonen zu gehören. Allein andere Vorstellungen, die wir bei den Waldgeistern finden, sprechen für unbewusste Überreste alten Seelenglaubens: der Volksglaube, dass sich die Seelen namentlich unschuldig Getöteter in Bäume flüchten, ist von Oberdeutschland bis nach Island verbreitet (Mannhardt 39 fl.). Die Geister besitzen die Gabe der Weissagung, der Heilkraft (Panzer, Beiträge II. 161. 258. Pröhle, Deutsche Sagen 37 f. Vernalcken, Alpensagen 214); schon der alte Wate hat von einem *'wilden wibe'* seine Heilkunst gelernt (Kudr. 529). Deshalb verwünscht das Volk durch sympathetische Kuren unter allerlei Zauberformeln die Krankheiten in den Wald, in die Bäume, und die Sitte, Kranke durch einen hohlen Baum kriechen zu lassen oder durchzuziehen, damit die Krankheit gehoben werde und auf den Baum übergehe, lässt sich bis ins Heidentum hinauf verfolgen (Mannhardt 10. 32 f.). Wie andere seelische Wesen bringen auch die Waldgeister Glück und Unglück, stehen den Menschen bei ihren Arbeiten bei, weiden namentlich gern die Herden auf den Bergen. Dafür erhalten sie von den Menschen Opfer und Spende (Mannhardt 76. 96) und werden von ihnen verehrt. Endlich besitzen sie auch die Proteusnatur: Die Fangee erscheint als Wildkatze, die Holzweiber als Eulen, die seligen Fräulein in Tirol als Geier, die die Gemsen schirmen u. dgl. — Ähnlich den Waldgeistern sind die Feldgeister. Allein wie schon bei jenen die Volksphantasie zu Gunsten neuer Gebilde auf den alten Glauben an einen Zusammenhang zwischen dem geisterhaften Wesen und der menschlichen Seele verzichtet hat, so ist es noch mehr bei diesen der Fall. Der lebendige Glaube ist zum Aberglauben geworden, der nur noch in der Sitte und einzelnen Vorstellungen jenen zeigt. Dazu kommt noch, dass wie bei den meisten mythischen Gebilden niederer Art auch bei jenen beiden Klassen zwei mythen erzeugende Elemente gewirkt haben, die nicht selten mit einander vermischt sind. Die menschliche Seele lebte fort; ihr Fortbestehen zeigte vor allem die bewegte Luft, der Wind. Wo dieser verweilte, wo dieser sich zeigte, da hausten auch Geister Verstorbener. Allein das Element war auch an und für sich, ohne inneren Zusammenhang mit dem Seelenheere, mythen erzeugend: die Volksphantasie schuf Gebilde, bei denen sie nie an einen seelischen Hintergrund gedacht hat. Sie gab diesen Wesen alle möglichen Gestalten, ganz ähnlich

wie den seelischen Wesen: bald Mensch-, bald Tiergestalt. Und diese Gebilde sind es, denen der Name Dämonen zukommt. In der weiter schaffenden Volksdichtung, die die mythischen Gestalten von ihrer ursprünglichen Quelle losgetrennt hat, treffen beide Arten, seelische Wesen und Dämonen zusammen; es lässt sich daher oft gar nicht bestimmen, ob wir ein Gebilde des Seelenglauben oder des Dämonenglauben vor uns haben. Das gilt schon von all den Wesen, die in den vorangehenden Paragraphen besprochen sind, das gilt besonders auch von den Waldgeistern. Wenn das Waldfräulein gejagt wird, so erinnert dies unwillkürlich an die Windsbraut, die der wilde Jäger nach norddeutschem Volksglauben vor sich herreibt. Das aber sind dämonische Wesen. Noch ausgeprägter zeigt sich dämonischer Ursprung bei den Feldgeistern, weshalb ich diese in das Kapitel der Dämonen verweise.

§ 41. Die Wassergeister. Plutarch erzählt uns in der Lebensbeschreibung Cäsars (cap. 19), dass unsere Vorfahren aus den Wirbeln der Flüsse weissagt hätten. Als die Franken 539 unter Theudobert in Oberitalien vordrangen, nahmen sie die zurückgebliebenen Gotenweiber und Kinder und warfen, obgleich sie bereits Christen waren, ihre Körper als Opfer in den Po, und das thaten sie, um die Zukunft zu erfahren (Procop. de bello Goth. II. 25). Ebenso berichtet uns Agathias von den Alemannen, dass sie die *ἑτίθρα ποταμῶν* verehrt hätten. Der heilige Eligius, der *Judiculus superstitionum*, Burchard von Worms und andere christliche Eiferer gegen heidnische Sitte verbieten immer und immer wider Quellen- und Gewässerkult. Gleiche Verehrung der Gewässer finden wir in den nordischen Quellen. Der Scholast Adams von Bremen berichtet uns von Menschenopfern, die in das heilige Wasser von Upsala getaucht wurden (lib. IV. c. 26 schol. 134), die Kjalnesingasaga erzählt, wie Menschen in heilige Sümpfe als Opfer geworfen worden seien (Isl. s. II. 404).

Eine besondere Verehrung genossen die Wasserfälle als Sitz geisterhafter Wesen in Norwegen und auf Island. Aufklärend wirft Licht auf den natürlichen Hintergrund der Verehrung dieser Gewässer die Erzählung von Thorstein raudnefr, der auf Island sein Heim in der Nähe eines Wasserfalles hatte. Diesem opferte er alle Speiseüberreste, an diesem erfuhr er sein Schicksal. In derselben Nacht, wo seine Seele sich vom Körper getrennt hatte, stürzen seine sämtlichen Schafe, 20 Grosshundert an Zahl, in den Wasserfall (Isl. S. I. 291f.): dieser hatte seine Seele aufgenommen, hier sollten auch seine Herden bei ihm nach dem Tode weilen. — Jahrhunderte sind seit dem Erlöschen des Heidentums vergangen, aber noch heute fordern überall, wo Germanen wohnen, Flüsse, Teiche, Seen ihre Opfer. An Flüssen entfacht man Lichter, Quellen werden mit Kränzen geschmückt, Mädchen gehen dahin, um die Zukunft zu erfahren, man holt aus ihnen an gewissen Tagen geweihtes Wasser, das gegen Übel hilft, stillschweigend trägt man vor Sonnenaufgang Gegenstände, namentlich die abgeschnittenen Nägel, nach dem Flusse: der Strom nimmt sie mit und man bleibt auf Jahresfrist von Schmerzen verschont (vgl. Lyncker, Brunnen und Seen und Brunnenkult in Hessen, Zschr. d. Ver. f. hess. Gesch. 1858; Runge, Quellenkultus in der Schweiz, Monatschr. des wiss. Vereins in Zürich 1859; Pfannenschmid, Das Weihwasser 79 ff.) In Brunnen und Teichen wohnen Frau Holle, Wodan und andere chthonische Gottheiten. Aus ihnen kommen die Kinder, hierher kehren ihre Seelen nach dem Tode (Wuttke §. 24). Wo wir auch hinblicken mögen, überall treffen wir an den Gewässern Opfer und Weissagung. Man hat auch hier wiederum in der Verehrung der persönlich gedachten Gottheit den ursprünglichen Kern des Kultus und Glaubens finden wollen. Allein die Übereinstimmung mit der Verehrung von Berg und Wald ist eine so grosse, dass wir auch den Gewässerkult mit in das grosse Kapitel

des Seelenkultus ziehen müssen. Und viele, ja alle Beispiele werden uns wohl von dieser Voraussetzung, nicht aber von jener aus erklärlich. Erst als die chthonische Gottheit zur Herrschaft gelangt war, erst dann wurde sie auch als Herrin der Geister im Wasser verehrt. Der Schlüssel aber, wie man dazu kam, dass die Seelen der Verschiedenen gerade im Wasser lebten, liegt m. E. im Quellenkult: die Quelle dringt als lebendes Wesen aus Berg und Erde; sie ist das Thor, aus dem die Geister wieder an das Tageslicht kommen. Hierin mag es auch liegen, dass gerade der Quellenkult ganz besonders ausgebildet ist.

Schon frühzeitig hat die Phantasie unserer Vorfahren bestimmte Wesen, denen sie Namen und Gestalt gegeben hat, in Anlehnung an jene ältere allgemeine Vorstellung und neben dieser in den Gewässern wohnen lassen. Allen germanischen Stämmen bekannt ist der *Nix* oder die *Nixe*. Ahd. Glossen geben mit *nihhus* 'crocodillus' wieder (Graff II. 1018); im Beowulf ist der *nicor*, der hier immer in der Mehrzahl *niceras* erscheint, der Repräsentant der ungeheueren Meergeister, die auch *hron-* oder *merefixas* heissen. Altnord. *nykr* giebt in der Alexandersaga 'Hippopotamus' wieder; auch noch im heutigen Volksglauben erscheint der *Nykur* in Rossgestalt und hat daher den Namen *vatnahestr* (Wasserpferd, Maurer, Isl. Volks. 32 f.). Der norwegische Volksglaube kennt den *nökk*, (Faye 48 ff.), ebenso der dänische (F. Magnusson, Eddalære IV. 250), der schwedische *nekken* (Hyltén-Cavallius I. 258 f.), der englische den *nik*. Neben dem Maskulinum erscheint schon ahd. das Fern. *nicchessa* = *lympa*, das ganz dem mhd. *merwip*, *mermeit* entspricht. Ob das Wort, wie man allgemein annimmt, zur idgerm. Wurzel *nig* (skr. *nij*, griech. *νίρω*) = 'sich waschen, baden' gehört, scheint fraglich. Auf keinen Fall wäre dann gestattet, *Hnikarr* oder *Hnikudr*, einen Beinamen Ódins, mit dem Worte zusammenzubringen.

Neben dem *Nix* finden sich noch andere Namen für den Wassergeist. Von gleichem Wortstamme sind gebildet *Nicker*, *Nickel*, *Nickelmann*; weit verbreitet ist der Name *Wassermann*; in Niedersachsen besonders, aber auch in Mittel- und Oberdeutschland heisst er *Häkemann*, weil er an Flüssen, Teichen oder Brunnen die Kinder mit einem Haken ins Wasser zieht (Schambach-Müller, Nieders. Sagen 342); der Oldenbürger nennt ihn *Seemensch*. In weiblicher Gestalt erscheint der Geist als *Nixe*, *Wasserjungfrau*, *Wasserfräulein*, *Seejungfer*, *Seeweibel*, *Wasserlisse* (Wuttke § 54).

An dem Meere wird er zum Meermann oder Seeweib. Zugleich wächst mit der Raumgrösse des Elementes der Geist selbst: er wird zum übermächtigen Dämon, zum Riesen. Nur in seinen Grundzügen deckt er sich mit dem unscheinbaren Brunnen- und Quellengeiste. Dann erscheint er auch öfter in Tiergestalt. Die dänische Volkssage weiss von *Harfolk*, von den *Havmænd* und *Havfruer* zu erzählen (Thiele II. 255 ff.). In Schweden kennt man neben dem *Necken* die *Vattnelfvor* (Wasserelfen), *Havfruar*, den *Strömkul*, die *Källebacksjungfrur* (Hyltén-Cav. I. 244 ff.). Schön kennt hier noch die mittelalterliche Legende ihren Ursprung: es sind Geister von Lucifers Anhang, die in das Wasser stürzten, als sie von Gott aus dem Himmel gebannt wurden. In Norwegen taucht dann, ganz der Natur des Landes angepasst, neben dem *Nekken*, den *Havmænd* und *Havfruer* der *Grim* oder *Fossegrim* auf, der in den Wasserfällen oder Mühlen (wonach er auch *Quernknurrer* heisst) wohnt (Faye 48 ff.). In Nordland und dem nördlichen Bergener Bezirke heisst der Wassergeist auch *Marmæle*. Auf Island ist die Geisterwelt der Wasserwesen nicht weniger ausgebildet: vom *marmennill*, dem Meermännchen, das der heutige Isländer *marbendill* nennt, wissen schon die alten Sagas zu berichten (Isl. S. I. 76. Halfssaga ed. Bugge 11 ff.), ebenso von der *Hafjggr*, der Meerriesin, oder

Haffrú (Spec. reg. Christ. Ausg. 39), die auch *Meyfiskur* (Mädchenfisch) heisst. Daneben erscheinen als Wassergeister, und zwar meist in Tiergestalt, der *nykur* oder *vatnahestur*, der *vatnskratti*, der *nennir* (Maurer, Isl. Volks. 30 ff.). Wir finden hier schon überall den Übergang des seelischen Wesens zum dämonischen, ja offenbar liegen hier schon ausgeprägte Dämonengestalten mit vor, die nichts mit der menschlichen Seele zu thun haben, die die Phantasie des Volkes unter dem Einflusse des gewaltigen Elementes geschaffen hat. Gleichwohl finden sich bei dem Nix und einigen Geistern mit anderen Namen entschieden elfische Züge. Vor allem hat der Geist die Proteusnatur; er vermag verschiedene Gestalten anzunehmen und erscheint in verschiedenen Gestalten (Wuttke § 54 ff.). Von den nordischen Wassergeistern sei nur auf den Zwerg *Andvari* hingewiesen, der sich in Hechtsgestalt in einem Wasserfalle aufhielt, und auf *Otr*, den Sohn *Hreidmars*, der in Ottergestalt im Wasser lebte. (Eddal. Bugge S. 212 ff.). Dann besitzt der Wassergeist die Gabe der Prophetie. König *Hjorleif* hat nach der *Halfssaga* (a. a. o.) einen *Marmennill* gefangen. Er gab keinen Laut von sich, bis der König einmal seinen Hund schlug. Da lachte das Meermännchen. Der König fragte, weshalb er lache. 'Weil du den schlugst, der dir einmal das Leben retten soll', antwortete der Nix. Jetzt verlangte *Hjorleif* weitere Auskunft, er erhält sie erst dann, als er verspricht, das Meermännlein wieder ins Wasser zu lassen. Da erzählt es denn auf dem Wege über das Kriegsunwetter, das dem Dänenlande drohe, und wie bei diesem der König nur durch seinen Hund gerettet werde. Auch spendend, wie andere seelische Wesen, erscheint der Wassergeist, da er auch Schätze liegen weiss. So versprach ein Wassermann einem armen Fischer einen Schatz zu zeigen, wenn er redlich mit ihm theile. Auf's redlichste kommt der Fischer dem Verlangen nach; den letzten Heller zerschlägt er mit seiner Axt. Da verschwindet der Nix und lässt dem armen Manne den ganzen Schatz (Vernaleken, Sagen aus Oestr. 185). Überhaupt berührt sich der Nix vielfach mit dem Zwerge. In menschlicher Gestalt wird er meist klein gedacht, alt, mit Barte, grünem Hute, grünen Zähnen. Öfter taucht er aus dem Wasser, oft hört man seine Stimme. Die weiblichen Nixen bezaubern durch ihren Gesang, wie die Elfen. Die *Lorlei* und andere ähnliche Sagen mögen hierin ihre Wurzel haben. Oft gehen auch Nixe Verbindungen mit Menschen ein (Prätorius, Weltbeschr. 498f.) und verlangen bei der Entbindung ihrer Frauen menschliche Hülfe (Wuttke a. a. o.) Allein diese Züge treten nur noch vereinzelt im Volksglauben auf; im grossen und ganzen ist der Wassergeist der Wasserdämon, der in den Gewässern herrscht, der sein Opfer verlangt und es sich holt, wenn man es ihm nicht giebt.

KARITEL VII.

DIE DÄMONEN.

§ 42. Während bei den elfischen Wesen sich immer und inmer wieder der seelische Untergrund zeigt, treffen wir eine weitere Klasse mythischer Gestalten unseres Volksglaubens aus alter und neuer Zeit, an denen sich keine Spur alten Seelenglaubens wahrnehmen lässt. Sie haben ihre Wurzel in der den Menschen umgebenden Natur, in den Elementen, denen gegenüber sich der Mensch ja meist so ohnmächtig fühlt, in denen er ein Wesen, ähnlich seinem, nur ungleich grösser und mächtiger zu spüren meint. So entstand in der Phantasie unserer Vorfahren die Schar der Dämonen. Auch sie sind nicht selten von dem Elemente, dem sie ihren Ursprung verdanken, losgerissen und durch den immer schaffenden Volksgeist Gestalten der freien Dichtung geworden.

Eine in der isländischen Literatur erhaltene Volkssage, die in der Nähe des Kattegats ihre Heimat haben mag, erzählt aus der Vorzeit Norwegens, dass hier ein Mann Namens *Fornjótr* gelebt habe, aus dessen Geschlechte Norr, der Noregr den Namen gegeben habe, hervorgegangen sei (Fas. II. 3 ff.). Jenes Söhne waren *Hlér*, *Logi*, *Kári*, von denen der erste über das Meer, der zweite über das Feuer, der dritte über den Wind herrschte. *Kári* war der Vater des *Jökul*, der den König *Snær* zeugte, den Vater des *Porri*, der *Fönn*, der *Drífa*, der *Mjöll*. Wenn irgend eine, so gewährt uns diese kurze euhemeristische Erzählung einen Einblick in die Werkstatt mythischen Schaffens, sie giebt uns einen Mythos, der unmittelbar an die Natur und Sprache des Landes anknüpft, wo er aller Wahrscheinlichkeit nach zuerst erzählt worden ist. *Fornjótr* deutet man als den alten Joten oder den Ahnherrn, je nachdem man *Forn-jótr* (Rask, Saml. Abhandl. I. 78 ff.) oder *For-ijótr* (Umland, Thor, S. 33; PBB. XIV. 9) teilt. Die mehr konkrete Deutung Rasks mag im Hinblick auf die Heimat des Mythos, die jütisches Gebiet ist, das richtige treffen. Unter *Fornjót's* Söhnen und Nachkommen verstehen die nordischen Skalden die Riesen. Seine Kinder tauchen auch anderen Orts in der nordischen Dichtung auf: *Hlér*, den *Snorri* in richtiger Kombination mit *Ægir* und *Gymir* identifiziert (SnE. II. 316), bezeichnet wie diese das Meer, besonders das brausende Meer. Die Insel *Læsö* (altnord. *Hlésey*) im Kattegat ist nach ihm genannt. Noch heute sagt man im nördlichen Jütland, wenn das Wasser des Meeres brausend ans Ufer schlägt: *fjorden læer* (Molbech, Dansk. Dial. u. *læ*). *Logi* ist verwandt mit unserem 'Lohe', er ist das personifizierte Feuer. *Kári* endlich ist die durch den Wind bewegte Luft, die der Schwede und Norweger noch heute dialektisch unter gleichem Namen kennt (Rietz 379. Aasen 348). *Káris* Kinder und Kindeskinde sind ebenfalls Erscheinungen in der Natur, als Appellativa in alter und neuer Zeit unzählig oft belegt. Sein Sohn ist *Jökul*, das Eisfeld der norwegischen Berge, nach anderem Berichte *Frosti*, die Kälte (Fas. II. 17), dessen Kind *Snær*, im späteren Fortgang der Erzählung '*hinn gamli*' (der Alte) genannt, der greise, ewige Gebirgsschnee (Umland, Thor 27). Dieser *Snær* oder *Snjó* war später zur Sagengestalt geworden, die als König nach der *Ynglingasaga* in Finnland (Heimskr. 13), nach Saxo über Dänemark (I. 415 ff.) herrschte, nach altdänischen Chroniken aber Hirte des Riesen *Læ* auf *Læsö* war (Gammeldanske Krøniker I. 10 f.). *Snær's* Kinder sind *Fönn*, der Schneehaufe, *Drífa*, der Schneewirbel, die als Sagengestalt ihren Verlobten *Vanlandi* durch eine *Mare* töten lässt (Heimskr. 13), *Mjöll*, der Schneestaub. Von Haus aus mögen alle diese Gebilde *Káris* Kinder sein; der ganze genealogische Entwurf ist sicher erst späteres Machwerk. Alle sind sie in *Jötunheim*, in *Riesenheim*, zu Hause, im Nordosten der skandinavischen Halbinsel, woher noch heute ein scharfer Wind die unliebsamen Kinder des winterlichen Sturmes bringt. So geht unser Bericht noch ein Stück weiter. — Niemand wird diese Mythen in ein vornordisches Zeitalter verlegen. Sie lassen sich nicht von dem Boden trennen, wo sie sich finden; nur in Skandinavien können sie ihre Heimat haben, nur aus den nordischen Sprachen können wir sie verstehen: es sind durch die Phantasie der Nordländer vermenschlichte Naturerscheinungen ihrer Heimat, die in menschliches Gewand gehüllt und durch die Dichtung zu Sagengestalten weiter gebildet wurden. Und wie es hier im Norden gegangen, so ist es überall der Fall gewesen. Die Sagen vom Riesenkönig *Watzmann* (Panzer I. 245 ff.) oder von *Rübezahl* (Prätorius, *Satyrus etymologicus*) oder von den oldenburger und schleswiger Riesen, die ans Land steigen (Müllenhoff 277) u. dgl. erklären sich nur aus der Natur des Landes, wo sich die Dämonenmythen finden. Fast durchweg sind demnach diese Mythen lokaler Natur; sie sind überall zu Hause, besonders aber aus-

geprägt in Berggegenden und in Ländern, wo das weithin sichtbare Meer die Küste bespült. Alle Naturerscheinungen und Elemente haben sie in der Phantasie unserer Vorfahren wachgerufen; mit der Zunahme der Heftigkeit der Elemente wachen auch sie. Aus urgermanischer Zeit mögen unsere Vorfahren nur den Typus mitgebracht haben: das höhere Wesen, das in den Elementen herrscht, das dem Menschen bald in übermenschlicher, bald in tierischer Gestalt sich zu erkennen giebt, das höhere Wesen, in dem sich namentlich die verderbliche Seite des Elementes zeigt, die Ausbildung der einzelnen Formen und Gestalten gehört einer späteren, z. T. der christlichen Zeit an. Ganz besonders zahlreich sind die Mythen von Winddämonen. Indem aber zugleich die Seelen im Winde fortleben, berühren sich diese Mythen sehr oft mit den mythischen Gebilden des Seelenglaubens. Auf der anderen Seite erhielten die jüngeren Gebilde der persönlichen Gottheiten auch Gewalt über die Elemente, und daher treffen sie oft mit den Dämonen zusammen, wenn sie auch in diesem Falle fast durchweg die dem Menschen Nutzen bringende Seite des Elementes vertreten. Daraus aber hat sich im Mythos der Kampf zwischen Göttern und Dämonen herausgebildet, in dem die Götter als Schützer der Menschen auftreten. Die Dämonen, die noch heute in reicher Anzahl in der Volksdichtung fortleben, zu verblassten, durch das Christentum abgesetzten Gottheiten gemacht zu haben, ist einer der ärgsten Fehler, den die wissenschaftliche Mythologie begangen hat.

§ 43. Bezeichnungen und Auftreten der Dämonen. Der über germanische Länder am weitesten verbreitete Name für die dämonischen Gestalten, die wir in ihrer menschlichen Form meist Riesen nennen, ist ahd. *turs*, mhd. *türse*, nhd. *dros*, ags. *dyrs*, altn. *furs* (namentlich im Kompositum *hrimfurs*), von wo aus er ins Finnische als *tursas* (Meerungeheuer, Thomsen, Den got. Sprogkl. indflyd. 74) übergang, neunord. *tosse*. Verwandt ist das Wort wahrscheinlich mit altind. *trās* 'lechzend, gierig'. In ähnlicher Bedeutung steht daneben ags. *eoton*, as. *etan*, altnord. *jötunn*, (lapp. *jetanas*), schw. *jätte*, ein Wort, das zu *etan* 'essen, fressen' gehört. Dem Worte Dämon am nächsten steht der mhd. *trolle*, der uns namentlich im altnord. *troll*, neunordw.-dän. *troll*, in unzähligen Gestalten entgegentritt. In Oberdeutschland und einem grossen Teile Niederdeutschlands verbreitet ist der Name *Riese* (ahd. *risi*, as. *werisil*). Das Wort ist sprachlich verwandt mit skr. *vyśan* = 'stark, kräftig, gewaltig'. Im altnord. tritt es besonders im Kompos. *bergrisi* auf; als Simplex ist es jung und selten. Ferner erscheint im ags. die Bezeichnung *ent*, zu welchem Worte sich das bairische *enterisch*, *enzerisch* 'ungeheuer gross' gesellt (Myth. I. 434). Namentlich in Westfalen und längst dem Strande der nordischen Meere findet sich der Name *hüne* (mhd. *hiunc*), der wohl im Anschluss an das verheerende Auftreten der Hunnen entstanden ist, die nach ags. Gedichten in der Riesenburg an der Donau sich sammeln, wohin sie aus Thessaliens zerklüfteten Bergen gekommen sind (Elenc V. 30 ff.). Unter klassischem Einflusse findet sich *gigant* schon in *Beowulf* und *Otfrid*. Unter den vielen Namen, die sich in der nordischen Mythologie für weibliche Dämonen finden, ist der verbreitetste *gygr*, das zum trans. *gygja* 'erschrecken' und dem intrans. *gugna* 'den Mut verlieren' gehört.

Allen diesen Wesen eigen ist ihre übernatürliche Grösse und übermenschliche Kraft, die nur selten von einem erwägenden Geiste gezügelt wird. Bald haben sie tierische, bald menschliche Gestalt. Aber auch in letzterer gleichen sie — abgesehen von ihrer Grösse — nicht immer dem gewöhnlichen Menschen: oft erscheinen sie mehrhäutig: Skirnir erwähnt in Skirn. (31) einen dreihäutigen Thursen, geradeso wie im *Wahltelmære* von einem drihauptigen Thursen' (Massmann, Denkm. 109) die Rede ist. Einen sechshäutigen Sohn

erzeugte nach nordischem Mythos der Urriese Aurgelmir (Vafþr. 33). Daneben erscheinen sie mit mehreren Armen. Heime hat nach dem Anhang zum Heldenbuch und der altschwed. Didrikssaga vier Ellenbogen (W. Grimm, DHS. 257), Asprian nach dem Rosengarten B vier Hände (ebd. 248), der nordische Starkadr acht Arme, die ihm Odin verliehen hatte, nachdem ihm Thor vier von seinen ursprünglichen sechs abgeschlagen. Oft erscheint der Riese als Tölpel, als grober, ungeschlachter Kerl, zuweilen aber auch, namentlich im nordischen Mythos, klug und verständig. Nordische Skalden nennen ihn *fróðr*, *hundveiss* (weise, sehr weise); Odin geht zum Riesen Vafþrúdnir, um sich mit ihm über mythische Dinge in einen Wettstreit einzulassen. Geradeso wie bei den elfischen Wesen hat die Volksphtasie den Riesen ein Reich angedichtet: Jötunheimar, im äussersten Nordosten seiner Halbinsel gelegen, nennt es der Skandinavier, geradeso wie in den mhd. Gedichten von einem Riesenlande die Rede ist. Hier hausen sie im allgemeinen frei; nur vereinzelt tritt ein Riesenherrscher wie Þrymr, der '*dröttinn þurs*' (Þrkv. 11) auf. Sonst hausen sie in den Elementen, in und auf Bergen, im Meere, in der Luft. — Fast ebenso häufig wie in menschlicher Gestalt kennt sie der Volksglaube in tierischer Gestalt. Der Midgardsormr ist eine gewaltige Schlange, die um die Erde herumliegt; der nordische Schöpfungsmythus weiss von einer Kuh Audumla zu erzählen; in Adlergestalt sitzt Hraesvelgr (Leichenschwerg) im äussersten Norden: von seinen Schwingen gehen die Winde aus. Besonders häufig erscheint der Riese in Hunds- oder Wolfsgestalt, zwei Wesen, die sich in der mythischen Vorstellung aller germanischen Stämme vollständig decken. Die nordische Dichtung nennt den Wind den Wolf oder den Hund des Waldes; als Hund oder Wolf fährt auch nach unzähligen deutschen Mythen der Wind durch die Luft. Wölfe jagen im Korne umher und je grösser sie sind, desto reichere Ernte erhofft der Bauer. Dem Kornwolfe werden Spenden gebracht (Mannhardt, Roggenwolf und Roggenhund). Auch der Nebel erscheint in der Volkssage oft als riesischer Wolf (Laistner, Nebelsagen). Ganz ähnlich erscheint im Norden der *Fenrir* in Wolfsgestalt, ferner der *Mánagarmr*, der den Mond verfolgt, *Hati* und *Sköll* die beiden Verfolger der Sonne. Weitere Blicke in die Vorstellung der alten Nordländer von theriomorphischen Riesen gewähren Riesenamen wie *Kött* 'der Kater', *Hynlla*, *Mella* 'die Hündin', *Trana* 'der Kranich', *Kraka* 'die Krähe' udgl. Hin und wieder besitzt auch der Riese die Eigenschaft, vorübergehend tierische Gestalt annehmen zu können. Allein dieser Zug scheint nicht ursprünglich zu sein, vielmehr scheint er aus dem Seelenglauben entlehnt zu sein.

Das beste Werk über die Riesen ist Weinholds '*Die Riesen des germanischen Mythos*' in den Sitzber. der k. Acad. der Wissensch. zu Wien XXVI. 233–306.
— Vieles giebt Uhland im *Mythus von Thor*.

§ 44. Die dämonischen Gestalten der einzelnen Elemente. Die Wasserdämonen. Schon bei den elfischen Wassergeistern zeigte sich, dass dasselbe Wesen in verschiedenen Gegenden verschiedene Gestalt erhielt: während der Nix in den deutschen Gewässern als ein zwergartiges Wesen erscheint, kennt ihn der skandinavische Norden als mächtiges Ross, das den Fluten des angrenzenden Meeres entsteigt, oder als Riesen. Die umgebende Natur zeigt sich auch hier wiederum von unmittelbarem Einflusse auf die Volksphtasie. Riesische Wasserdämonen finden wir demnach fast nur in meerumspülten Gegenden. Nur aus den Alpenseen entsteigt hin und wieder der Dämon in Rossgestalt dem Gewässer (Panzer, H-90-L.). In Mittel- und Norddeutschland weicht er der schönen Wasserfrau oder dem habgierigen Nixe, bis er wieder da, wo sich unsere Hauptströme busenartig erweitern, in Stiergestalt auftritt und sein Wesen treibt (Müllenhoff, Sagen aus Schlesw. Holst.

127 f.). So ist der Norden besonders reich an riesischen Wasserdämonen. Das älteste Epos, das uns in germanischer Sprache erhalten ist, der *Béowulf*, ist angefüllt mit solchen Mythen von Wasseriesen; der Kampf gegen sie ist der Mittelpunkt der grossartigen Dichtung. Ob der schatzhütende Drache (*Béow.* V. 2242 ff.), der dem Helden die Todeswunde beibringt, ein Wasserdämon oder nicht vielmehr ein Gebilde der subjectiven Phantasie ist, bleibe dahingestellt; *Grendel* mit seiner Mutter und seiner Umgebung waren Wasserungeheuer. Er herrscht im Sumpfe am Meere, dort, wo an windigem Vorgebirge sich der Bergstrom ergiesst (1359 ff.). Hier haust er mit seiner Mutter in mächtiger Halle (1515), die die Dichtung nach altgermanischer Weise ausgeschmückt hat: Waffen hängen an der Wand (1558), ein düsteres Feuer brennt auf dem Langheerde (1518). Er selbst ist ein 'coten' (762), seine Mutter nennt der Dichter einen *brimwylf* (1507. 1600), die Seeungeheuer, die *mere-* oder *sæltor* sind *níceras* (Nixe), der *cotena cyn* (421 f.). In der Dämmerstunde bringen sie am Vorgebirge dem Schiffer oft Unheil (1428 ff.). Wie *Grendel* selbst haben sie Nägel wie Stahl (986) und Krallen statt der Hände (988. 1508). Über *Grendel's* Wohnung steigen die Wellen hoch empor, bis zu den Wolken geht ihr Gisch, der Wind treibt hier heftige Gewitter daher, die Luft erdröhnt, die Himmel weinen: so giebt sich das Wirken des Ungeheuers zu erkennen (1375 ff.). Bei nächtlicher Weile verlässt der Herr der Dämonen seine Halle, um am benachbarten Gestade Menschen zu rauben und zu heeren. In Nebel gehüllt (711), von Wolken umgeben schleicht er dann umher. Sein Ziel ist *Heorot*, des Dänenkönigs *Hródgár* treffliche Halle, aus der er allnächtlich Helden raubt. Hier wird ihm von *Béowulf* der Arm ausgezogen; im Meeresgrund stirbt er an der Wunde; von hier aus macht sich *Béowulf* auf, um die Mutter des Ungetüms in ihrer Halle aufzusuchen und zu töten. Ein gewaltiges Naturereignis, das Eindringen des Meeres, das in vorhistorischer Zeit ganze Stücke Landes abriess, sich über die Länder ergoss und so Inseln schuf und menschliche Ansiedlungen vernichtete, mag im Volke fortgelebt und den Anstoss zu dieser grossartigen Volksdichtung gegeben haben, die die Angeln aus ihrer Heimat mit nach Britannien nahmen, die in den isländischen Sagas und Liedern von *Grettir Ásmundarson* (*Grettiss.* 148 ff.) *Þóðvar Bjarki* (*Fas.* I. 69 f.), *Orn Stórolfsson* (*Fms.* III, 204 ff.; *Hammershaimb, Fær. Kvæder* II. Nr. 11. 12, *Arwidsson, Svenska Fornsånger* Nr. 8) widerhallen (*Bugge, PBB.* XII. 55 ff.). Von solchen Wasserdämonen, die alle in der verheerenden Gewalt des Wassers ihre Wurzeln haben, und von Kämpfen gegen sie weiss noch heute die norddeutsche und dänische Volksage zu erzählen (*Zfda.* VII. 425 ff.). Dass wir es wirklich mit einem Wasserdämon hier zu thun haben und nicht mit einem Nebelwesen, wie *Laistner* (*Nebels.* 88 ff. 264 ff.) annimmt, zeigen Wörter wie *meredtor*, *brimwylf*, vor allem aber auch die nordischen Schilderungen, die noch klar das Meerungetüm erkennen lassen.

Auch das Wort scheint *Grendel* als Wasserdämon zu erweisen. Dasselbe ist verwandt mit nord. *grenja*, das sowohl vom Heulen des Sturmes, weshalb dieser auch *Grindill* heisst (*SnE.* II. 486), als auch vom Tosen der Gewässer gebraucht wird (*Lex. poet.* 269). Der gewaltige Gegner aber, der dem *Grendel* und seiner Mutter das Handwerk legte, war ein Spross der Sage, den die Dichtung mit dem alten Himmelsgotte unserer Vorfahren zusammengebracht hat, unter dessen Schutze er zum Heile der Menschheit seine Thaten vollbrachte; er gehört der Dichtung der Heldensage, nicht der des Mythos an.¹

Besonders reich an Wasserdämonenmythen ist die nordische Dichtung. Zum teil verknüpft mit Göttermythen sind sie der Ausdruck des nordischen Volksgeistes, der unter dem Einflusse des gewaltigen Elementes in seiner furchtbaren

Gewalt steht. Obenan steht *Ægir*, von Umland (Thor S. 160) trefflich als die Personification des ruhigen, für die Schifffahrt geeigneten Meeres gedeutet. Etymologisch ist der Name verwandt mit got. *ahwa* (Gíslason, Aarbøger 1876, 313 ff.) und giebt sich schon dadurch als Wasserdämon zu erkennen. In der skaldischen Sprache bezeichnet *ægir* häufig 'das Meer'. Dass er die für den Menschen vorteilhafte Seite des Meeres vertritt, zeigt schon sein enges Verhältnis zu den Göttern. Er ladet die Asen zum Mahle (Grimm. 45. Hym. 1. Lok.), wie er selbst bei ihnen erscheint (SnE. I. 206). In mächtigem Kessel bereitet er dann den Göttern den Trank (Hym.). Festlich beleuchtet ist die Halle. *Eldir* ('Feuer') und *Funafeng* ('Funkenfang') Weinhold, Riesen 230) helfen aufwarten. In ihren Namen personifiziert der nordische Dichter das über dem Meere lagernde Nordlicht. Gleichwohl bleibt er Riese: *bergbúi* nennt ihn die Hymiskvida (2), *barnteitr* ('froh wie ein Kind'), wie andere riesische Dämonen. An Jütlands Nordspitze und dem westlichen Norwegen war er als *Hlír* bekannt, nach dem die Insel Hlésey, das heutige Læsø, den Namen führt. Seine Gemahlin ist *Rán*, 'der Raub', die alles verschlingende Herrin des Meeres, das Weib ohne Herz im Leibe (*sidlaus kona*), wie sie Fridþjóf nach junger Dichtung einmal nennt (Fas. II. 493). Wen sie erwischen kann, fängt sie mit ihrem Netze, dessen Maschen Niemand entschlüpft. Loki leihet es deshalb von ihr, als es gilt, den Andvari zu fangen (Eddalied. S. 212). Wer ertrinkt, fährt zur *Rán*, und wen man ins Meer wirft, weihet man ihr. So berührt sich die *Rán* mit der Totengöttin, ja sie kann als Totengöttin des Meeres angesehen werden. Und so haben sich denn die Nordländer auch bei ihr den Aufenthalt schön nach ihrer Weise ausgemalt: da gibt es Hummer und Dorsch (FMS. VI. 376), da gibt es ein treffliches Geelage (Eyrb. S. 100).

Der Ehe *Ægirs* mit der *Rán* entsprossen neun Töchter, junge, dichterische Verkörperungen der Wogen und einiger Eigenschaften des Meeres (Weinhold S. 242), die nach der Mutter geartet und bei heftigen Seestürmen den Schiffern ihre Umarmung anbieten (Fóstbrœdras. 13). Als Mütter Heindalls sind sie in den Bereich der Göttermythen gezogen. — Als dritter Name für *Ægir* erscheint in der SnE. *Gymir* (I. 326), der ebenfalls unter den *jotnaheiti* (SnE. I. 549) aufgezählt ist, dessen Namen die Dichter für das Meer gebrauchten (Lex. poet. 282), wie sie dieses auch *Gymis flet* (Gymis Wohnung Fas. I. 475) nennen. Die Gleichheit mit *Ægir* zeigt auch die Kenning Refs, der die *Rán* *Gymis völvu* (SnE. I. 326) nennt. Daneben erscheint noch in der *Skirnismál* der Riese *Gymir* als Vater der *Gerd* und des *Beli*, die beide im Freysmythus eine Rolle spielen. Es ist der Gemahl der *Aurboda*. Ob dieser der Meerriesen, wie man meist annimmt, oder ein anderer Riese, wie Bugge will, ist, bleibe dahingestellt; jedenfalls findet sich in dieser schönen Dichtung keine Spur, aus der wir den natürlichen Hintergrund eines Wasserriesen begründen könnten.

Wie dies Lied von der schönen Riesenjungfrau *Gerd* zu erzählen weiss, so finden wir auch in der Hymiskvida beim Riesen *Hymir* ein goldenes, weissbrauiges Mädchen. Dieser *Hymir* ist offenbar wieder Meeressedämon, allein er vertritt die winterliche Seite des Meeres. Der Name findet sich bald *Ymir*, bald *Eymir* geschrieben, und die Gestalt wird in beiden Fällen oft mit dem Urriesen *Ymir* zusammengeworfen (Gíslason, 'Om navnet *Ymir*' in Vidensk. Selsk. Skr. 5. R. 4. Bd. 435 ff.). *Hymir* ist der Riese des winterlichen Meeres, auf dem seine aschgraue Gestalt (*három spjalla Hrunnis* Hymk. 16.) zu lagern scheint, denn *humr* m. und *hum* n. bezeichnet die Dämmerung und die fahlgraue Luft, die im Winter das Meer umgiebt. Die Hymiskvida hat ihn trefflich geschildert: er wohnt im Osten an des Himmels Ende, zu-

sammen mit seiner neunhunderthauptigen Mutter in kristallenen Saale am Meeresgestade. Jagd ist seine Beschäftigung. Die Gletscher dröhnen, wenn er heimkehrt; zu Eis gefroren hängt ihm der Backenbart herab (v. 10). In der Nähe weiden seine Herden, das Meer gibt ihm Wale zur Nahrung. Wohl wider ihren Willen befindet sich bei ihm als Frilla das allgoldene weissbraune Weib, das es mehr mit dem Gegner, der sie befreien soll, als mit dem Bullen hält. In Hymirs Gewalt befindet sich der mächtige Kessel, den Thor und Týr zu Ægirs Gelage holen. Hier hat ein späterer Überarbeiter des alten Liedes Reste eines anderen eingeschoben, in dem eine weitere mythische Vorstellung der Nordländer vom Weltmeere erscheint: die Vorstellung des Weltmeeres als einer mächtigen, die Erde umgebenden Schlange, des *Midgardsorms*. Schon im Namen liegt das mythische Bild: *Midgardr* ist die von den Menschen bewohnte Erde. Daneben nennt sie die *Völuspá* (50) *Jormungandr* d. i. gewaltiges Ungetüm. Wenn das Meer tost, dann schwillt sie in Riesenorn. Thor ist am norwegischen Gestade der Gegner dieses riesischen Dämons. Es war ein Lieblingsthema nordischer Dichter, der Kampf Thors mit der Midgardsschlange. Junge Fabeln, die sich namentlich in der Mythologie der Snorra Edda findet und wohl auf falscher Kombination beruht, hat sie in die Sippe Lokis gebracht (SnE. II 271. 312) und lässt sie ein Kind Lokis und der Angrboda, der Angstbieterin, sein. In Lokis Gefolge zieht sie nach der Vsp. einst im grossen Kampfe der bösen Mächte mit heran und kämpft gegen Thor, der sie wol tötet, aber selbst von ihrem giftigen Hauche zu Boden fällt. Die Midgardsschlange ist nichts anders, als die alte Fabeln von der Seeschlange, die heute noch hin und wieder in der Phantasie der Nordländer aus dem Meere emportaucht. Durch alle Zeiten hindurch lässt sich das Phantasiegebilde auf Island, in Norwegen verfolgen (Faye 58 ff.).

Als Bruder der Midgardsschlange erscheint in derselben Quelle, nach der diese Lokis Kind ist, der Wasserdämon *Fenrir* oder der *Fenrisulfr*, wie ihn skaldische Tautologie nennt. Der Name hängt zusammen mit *fen* in der Bedeutung 'Meer' (Bugge, Studien 214). Das Ungeheuer wird gedacht als Dämon in Wolfsgestalt, findet sich daher sowohl unter den Heiti der Riesen (SnE. I. 549) als auch unter den der Wölfe (ebd. I. 591). Dämonen in Wolfsgestalt, die den Mond, die die Sonne verschlingen, sind aus seinem Geschlechte (Vsp. 40). Wenn er selbst als Verschlinger der Sonne bezeichnet (Vafpr. 47) und infolgedessen mit *Mánagarm* identifiziert wird, so kann nur die im Meere versinkende Sonne das dichterische Bild wacherufen haben, wozu die Vorstellung als Wolf trefflich passt (Weinhold S. 249). So ist er als Meerdämon die vernichtende Seite des Meeres, die männliche *Rán*. In diesem Vorstellungskreise mag auch Fenris Kampf mit Týr seine Wurzel haben. Schon bei den Aenid, die ihn gross zogen, so erzählt die SnE. (II. 271 ff.), vermochte Niemand ausser dem Týr ihn zu speisen. Als er aber immer stärker wurde, da beschloss man ihn zu fesseln. Nur durch List gelang es den Göttern mit der von Zwergen aus unsichtbaren Dingen geflochtenen Fessel fest zu halten und in eine unterirdische Höhle zu bannen. Bei dieser Fesselung verlor Týr seinen Arm, den er dem Ungetüm ins Maul gehalten, als dieser der Sache nicht traute. Hier liegt es nun bis das grosse Göttergeschick hereinbricht. Dann kommt es mit den anderen Dämonen, kämpft mit Odin, fällt diesen (Vsp. 53), wird aber gleich darauf selbst von Vidar getötet (ebd. 55), indem dieser den einen Fuss auf den Unterkiefer setzt und dann mit der Hand den Oberkiefer in die Höhe zieht (SnE. II. 291). Auch Fenrir ist später in Lokis Sippe gekommen. Seine Geschwisterschaft mit Hel kennen wir schon aus der frühesten Zeit der Wikingerzüge (Corp. poet. bor. II. 7).

Neben diesen Gebilden treten noch andere vereinzelt hervor, meist in den

mythischen Sagas, nicht mit der Göttersage in irgend welchen Zusammenhang gebracht und daher von den Mythologen meist ausser Acht gelassen. Es sind mehr Riesen, wie wir sie aus unseren Märchen und Sagen kennen, die Menschen Ungewähr bereiten und von Menschen bekämpft werden, Gebilde der schlichten Volksdichtung, denen meist die höhere Weihe der religiösen Poesie fehlt, aber deshalb nicht weniger mythische Gebilde wie jene. Im mythischen Hatafjörðr, wo der Riese Hati mit Frau und Tochter sein Wesen treibt, zankt sich einst Helgis Gefährte Atli mit der Riesentochter *Hrimgerd*, nachdem Helgi ihren Vater getötet, sie aber mit ihrer Mutter den Helden die Einfahrt in den Busen fast unmöglich gemacht hat. (Helgikv. Hjórv. 12 ff.). Allgewaltige Meerjungfrauen sind ferner *Fenja* und *Menja* (SnE. I. 374 ff.), die dem Könige Fródi auf der Handmühle Grotti Gold mahlen, bis sie infolge der allzugrossen Habsucht des Königs den Seekönig Mýsingr mit seinem Heere heranmahlen, der Fródis Herrschaft stürzt und sich der Mühle und der Mädchen bemächtigt, die ihm nun das Salz, das dem Meere seinen Geschmack gibt, mahlen (Uhland, Schrift. VII. 99 ff.). -- Hierher gehört weiter der mythische oder norwegische *Starkadr*, den späte Kombination mit dem sagenhaften Helden gleichen Namens zusammengeworfen hat (Müllenhoff, DAK. V. 353). Er ist der riesische Dämon der Aluwasserfälle in Norwegen. Stórverk war sein Vater. Acht Hände hat ihm der Mythos gegeben (Fas. I. 412). In der Gautrekssaga (Fas. III. 15) wird er *Aludrengr*, Spross des Ala, genannt, der *hundvís jotunn*. Thor fällt ihn, wie die anderen Riesen (ebd. Vgl. Uhland, Schriften VI. 101 ff.). In seinem Pflegesohn *Grímr*, der ihn nach seinem Tode beerbt, scheint sich das mythische Wesen bis heute im Volksmunde erhalten zu haben (Faye S. 53 ff.). -- Ein Isländer sieht einst am Gestade einen Riesen sitzen, der mit den Beinen bammelt und dadurch die Brandung hervorruft. Sobald er aber mit den Beinen zusammenschlägt, dann ist hoher Seegang (Isl. S. I. 84). Solcher Mythen kennt schon die alte Literatur in Menge. Daneben erscheinen die *margýjar*, der *marmennill* und andere mythische Seewesen. Und wie im Altertum, so kennt noch heute die nordische Volkssage überall die Ungetüme des Meeres und der grossen Gewässer, nur dass gegenwärtig mehr die theriomorphe Gestalt hervortritt. So erzählt der Isländer vom *vatnahestur* (Wasserpferd), vom *skrimsl* (Ungeheuer), *vatnsskrattli* (Wasserschratz), von der *slámódir* (Seehundmutter), der *skötumódir* (Rochenmutter) oder vom *nennir* (Jón Arnason I. 135 ff.), der Bewohner der Færöer vom *sjudreygil*, der in Menschen- oder Hundegestalt den Fischer am Abend auflauert, oder von der *haffrú* oder der *saneyt* (der 'Seekuh' Ant. Tidskr. 1849/51. 198 ff.), der Norweger von *hæmænd* und *hafvræn* oder vom *saorm* (Seeschlange; Faye 55 ff.), der Schwede von der *Hafvræn*, den *Hufoxar*, *Hafkór* (Hylten-Cavall. I. 245 ff.); gleiche mythische Gebilde kennt auch der Däne (Thiele II. 255 ff.). Wie die altnordischen Wasserdämonen verfügen auch diese Geschöpfe meist über ganze Herden. Nordeutsche Sagen und Alpensagen wissen von ähnlichen mythischen Gebilden zu erzählen, die in Menschen- oder Tiergestalt den Fluten entsteigen (Müllenhoff 257. 264. 127. Kuhn, Sagen aus Westfalen I. 287 ff. Laistner, Nebels. 77 ff.). Ob der Nebel, der über den Gewässern lagert, das mythische Gebilde hervorgerufen hat, wie Laistner will, oder nicht, bleibe dahingestellt; jedenfalls hat man dasselbe schon frühzeitig mit diesem in Zusammenhang gebracht.

Während bei all diesen Wesen nur der Typus alt, die Ausbildung aber rein lokaler Natur ist, scheint ein mythischer Wassergeist in uralte Zeit zu gehören; es ist dies der nord. *Mimir*. Der etymologische Ursprung des Wortes scheint mir noch nicht genügend aufgeklärt; in der Regel bringt man es zusammen mit *μυμυρίζω*, *memini* und deutet es als das sinnende, denkende

Wesen (Uhland, Schriften VI. 199). Wo es erscheint, steht es im engsten Zusammenhange mit dem nassen Elemente, dem Wasser. In Deutschland lebt dies mythische Wesen fort in dem Flösschen Mimling im Odenwald, in Memborn bei Anhausen, in Memleben, dem alten Mimilëba, an der Unstrut u. a. O. (Uhland a. a. O. 203). Im Biterolf erscheint der kunstreiche Mime der Alte neben Wielant (V. 137 ff.); in der nordischen Þidrekssaga ist derselbe Mime Sigfrods Lehrmeister in der Schmiedekunst (Grimm, DHS 73. 148). Nach ihm hat das berühmte Schwert Miming seinen Namen. Er erscheint hier mehr als elfisches Wesen als als Riese. Smaaländische Lieder kennen einen Mimessjö und eine Mimesä, die sich aus jenem ergießt, wo ein gefählicher Wassergeist sein Wesen treibt (Arwidsson, Sv. Forn. II. 311 ff.). In den altisländischen Quellen ist Mimir ein Riese (SnE. I. 549), die Wogen des Meeres nennt der Dichter der Völuspá seine Söhne (*Mims synir* 46). So erscheint im Norden Mimir als Gegenstück zu Ægir; er scheint wie andere Wassergeister mit der Bedeutung und der Macht des Elementes gewachsen zu sein. Der innerste Kern seines Wesens ist die Weisheit. Wie unsere Vorfahren aus den Wirbeln der Flüsse, aus Quellen, aus Brunnen zu weissagen pflegten, ist schon mehrfach hervorgehoben worden. Diese Seite des nassen Elementes hat Mimir besonders vertreten. Mythen von ihm kennen wir nur aus isländischen Quellen: sie wurzeln in der nordischen Auffassung des Mimir als weisen Gottes des Meeres und der himmlischen Gewässer. Als solcher ist er Lieblich der nordischen Dichtung: Die Völva ruft dem Odin zu: 'Ich weiss, Odin, wo du dein Auge verbargst. In jenem trefflichen Mimirsbrunnen; jeden morgen trinkt Mimir Met aus dem Pfande Valvaters' (Vsp. 28). Diese Worte aus dem Gedichte losgelöst und für sich betrachtet geben sofort den natürlichen Hintergrund: wir haben das Abbild eines alltäglich sich wiederholenden Vorganges, dass nämlich die Sonne im Meere widerscheint. Da kommt der Himmelsgott Odin zum Meerdämon Mimir und setzt sein Auge, die Sonne, zum Pfande ein. Allein er erhält dafür Gegengabe: »Die Sonne zieht Wasser«, sagt man noch heute allgemein, wenn ihre Strahlen bis tief hinab an den Horizont sichtbar sind: dann holt der Himmelsgott seine Gegengabe von Mimir, die dem Wasser innewohnende Weisheit (Müllenhoff, DAK V. 99 ff.). So herrscht zwischen Odin und Mimir fortwährender Wechselverkehr und infolge dessen innige Freundschaft. Daher nennen die Skalden jenen wiederholt Mimirs Freund (*Mims vinr*). Einen zweiten Mythos, der freilich etwas euhemeristisch angehaucht ist, weiss die Heimskringla (S. 5) von Mimir zu berichten. Nachdem Asen und Vanen mit einander Frieden geschlossen, sandten jene den Hœnir als Geisel. Da dieser eine stumpfsinnige Person war, gaben sie ihm den weisen Mimir mit, der ihm in allem Rat erteilte. Dadurch wurde Hœnir bald in Vanenheim oberster Ratgeber. Nun kam es aber vor, dass Mimir zuweilen beim Dinge nicht zugegen war; dann pflegte Hœnir zu sagen: 'es mögen Andere raten'. Da merkten die Vanen, dass sie betrogen worden waren; sie nahmen deshalb Mimir, schlugen ihm das Haupt ab und sandten es den Asen zurück. Odin aber salbte dasselbe, sprach den Zauber darüber, dass es nicht verwese und seine alte Kraft behalte: oft sprach er mit ihm und es sagte ihm viele geheime Dinge. So jung dieser Mythos an und für sich klingt, so setzen ihn doch mehrere Stellen der Edlalieder voraus: Mimirs Haupt lehrt Runenweisheit (Sigdrifum. 14), zu Mimirs Haupte geht Odin vor dem grossen Göttergeschick (Vsp. 46). Bei Zauber und Wahrsagung tritt oft an Stelle des ganzen Leibes der Kopf als Sitz der Seele (Liebrecht, Zur Volkskunde 289 f.), ja wir besitzen noch heute eine isländische Sage, die sich auffallend mit jenem Mythos deckt: nach dieser besass ein Isländer Namens Þorleifur den Kopf eines ertrunkenen

Mannes (nach anderen den eines Kindes), den er in einer Kiste aufbewahrte. Dieser offenbarte ihm alles, was er zu wissen wünschte (*hefði fad til spásagnar og fjölkyngi*. Jón Arnason I. 523).

Verwandt mit den Wasserdämonen sind die Dämonen, die der Nebel in der Volkphantasie erzeugt hat. Laistner hat ihnen in den Nebelsagen eingehende Untersuchungen gewidmet. Die Gestalten erscheinen bald als Wolf (S. 9), bald als Fuchs (S. 18), bald als Kater (S. 82) udgl. Nur selten jedoch erzeugt der Nebel in der Volkphantasie ein selbständiges dämonisches Gebilde; meist zeigt sich in ihm nur das Lebenszeichen eines Dämons, der im Berge haust, um den der Nebel lagert, oder im Gewässer, über dem er ruht².

¹ Über den Beowulfmythus vgl. Leo, *Über Beowulf* (Halle 1839); — Müllenhoff, *ZfA* VII. 410 ff. 419 ff. — Ders. *Beowulf* (Berlin 1889). Dazu Heinzel, *MfA* XVI. 264 ff. — ² über Mimir vgl. Uhland, *Schrift.* VI. 197 ff.; Müllenhoff, *DAK* V. 99 ff.

§ 45. Die Winddämonen. Ungleich verbreiteter als die Dämonen des Wassers, sind die des Windes. Wind weht überall, bald mehr bald weniger. Kein Element ist mehr geeignet, die Phantasie eines Naturvolkes zu dichterischer Schöpfung anzuspornen, als gerade er. Man hört sein Heulen, man sieht die Gipfel der Bäume durch ihn bewegt, man sieht die Felder wogen, man sieht ihn das Nass der Erde trocknen, die Wolken jagen, ja man sieht ihn selbst Bäume entwurzeln und in der Natur Schaden anstiften. Hier muss ein höheres Wesen walten, das sich natürlich der Mensch ganz nach seinem Bilde schuf. Uralt und über allen germanischen Ländern verbreitet ist die Vorstellung, dass in der bewegten Luft die Seelen der Verstorbenen fortleben. Allein schon zeitig hat sich daneben die Vorstellung entwickelt, dass ein gewaltiges Wesen in dem Winde sich offenbare, ein Riese, ein Dämon. Der Sturm, das heftigste Wehen, mag dazu besonders veranlasst haben. Gestalt hatte der Dämon eine ähnliche wie die der Wassergeister ist, bald menschliche, bald tierische. In jenem Falle wurde später die mythische Gestalt nicht selten Sagen-gestalt. Hier berührt sie sich aber zugleich auch mit der Gottheit des Windes. Aus der wohlthätigen Seite des Windes entwickelt sich nämlich schon frühzeitig bei unseren Vorfahren ein göttliches Wesen, das wohl von dem alten Himmelsgotte abgezweigt wurde und dann als selbständige Windgottheit erschien. Dieses brachte der Volksgeist bald mit dem Seelenheere in Verbindung und liess es dasselbe führen. All diese Vorstellungen spielen nicht selten in einander über und es ist oft unmöglich, sie von einander scharf zu trennen. Falsch zweifelsohne ist, wenn man in den vielen Sagen-gestalten des wilden Jägers immer und immer wieder durchweg einen verblassten Wodan erblicken will. Der Glaube an die heidnische Gottheit hat nach Einführung des Christentums aufgehört, die Dämonen zeugende Kraft des Volkes nicht. Nur aus dem natürlichen Boden, dem auf der einen Seite Wodan, auf der andern der Dämon entsprossen ist, erklärt sich die Übereinstimmung zwischen beiden.

In allen germanischen Ländern ist die Sage verbreitet, dass bei heftigem Winde ein mythisches Wesen durch die Lüfte reite, bald allein, bald begleitet von einer grossen Schaar, bald von Getieren aller Art. Namentlich norddeutsche und nordische Sagen wissen von ihm zu erzählen, dass er ein leidenschaftlicher Jäger gewesen sei, der nach dem Tode sein Handwerk fortsetze. Hierher gehören die oberdeutschen Sagen vom Schimmelreiter, vom Rodeusteiner, die norddeutschen von Hackelberg, von Herodes, von dem mythischen Dietrich von Bern, vom Herzog Abel, Rubezahl, vom wilden Jäger, von dem flyvende Jæger, Kong Volmer, Palnejæger, Grønjetta Dänemarks u. a. Einige dieser sind offenbar unbewusste Erinnerung alter Wodansmythen, andere da-

gegen sind es nicht. Da sich die Grenze schwer ziehen lässt, ist bei Wodan nochmals auf sie zurückzukommen.

Als dichterische Bezeichnungen des Windes finden sich in der SuE. (I. 330) *brjótr* (Brecher) —, *skadi* (Schaden) —, *bani* (Fäller) —, *hundr*, — *vargr* (Wolf) *vidr* (des Waldes). All diese Ausdrücke haben in der persönlichen Auffassung des Windes, der als Mensch oder Tier durch den Wald streicht, ihre Wurzel. Sie sind der Anschauung des Volkes entnommen, das sie in gleicher Lebendigkeit noch bis auf den heutigen Tag erhalten hat. In welche Waldgegend germanischer Länder wir auch kommen mögen, überall treibt in derselben nach dem Volksglauben ein dämonischer Geist sein Wesen, der bald allein, bald mit seinen Jagdgefährten und seinem Getier, bald als Verfolger des Waldfräuleins, des Holzweibes, der Windsbraut, die nach ihm ihren Namen hat, erscheint (Mannhardt, Ant. Wald- und Feldkulte; Schwartz, Der heutige Volksglaube). Ganz ähnlich zeigt sich dieser riesische Dämon dann weiter in Feldern und Fluren. Die geringe Höhe des Getreides mag hier mit besonderer Vorliebe theriomorphische Dämonengestalten erzeugt haben. Besonders häufig sind es wieder Hund und Wolf, die hier erscheinen; der *Roggenwolf*, der *Getreidewolf*, der *Kornwolf*, der *Roggenhund*. Ganz ähnlich kennt der Volksglaube *Graswölfe*, *Pflaumenwölfe*, *Heupudel* und dgl. Daneben erscheinen noch alle möglichen Tiergestalten: die *Roggensau*, der *Haferbock*, der *Kornstier*, die *Kornkatze*, der *Bullkater* u. s. w. In Schweden sitzt die *Gloso* im Getreide. In menschlicher Gestalt kennt die Volksphantasie den Winddämon im Getreide als *Kornmutter*, *Weizenmutter*, *Gerstenmutter*, *Kornfrau*, *Kornmuhme*, *Erbsenmuhme*, in Dänemark als *bykjelling* (Gerstenalte), *rukjelling* (Roggenalte), überall mit langen, herabhängenden Brüsten dargestellt, oder auch als *Getreidemann*, *Hafermann*, als *der Alte*, den *gamle mand* und dergl. All diese Wesen zeigen sich, wenn der Wind das Getreide bewegt; dann geht nach dem Volksglauben der Wolf durchs Korn, dann jagen sich die Hunde; er heult, er bellt, frisst das Getreide und wird nimmer satt. Nebel und Regen zeigen sich oft in seiner Begleitung. Wenn das Getreide geschnitten wird, flieht er von einer Garbe zur anderen, bis er in der, die zuletzt noch steht, gefangen wird. Dann wird er feierlichst zum Herrn gebracht, der ihm zu Ehren das Erntebier geben muss. Die letzten Getreidebüschel, in die er sich zurückgezogen hat, werden ein Talisman für Haus und Scheune oder bleiben als solcher auf dem Felde stehen (Mannhardt, Roggenwolf und Roggenhund; ders. Die Korndämonen). Es ist bemerkenswert, mit welcher Beharrlichkeit nicht nur die germanischen, sondern auch die anderen indogermanischen Völker diesen mythischen Grundgedanken erhalten und teils bewusst, teils unbewusst in alle möglichen Formen gegossen haben.

Besondere Namen für einzelne Winddämonen sind uns aus alter Zeit wenige erhalten. Ob die Riesen, mit denen Thor zu kämpfen hatte, in Wirklichkeit fast alle Winddämonen gewesen sind, wie man nach Uhlands Vorgange sehr oft annimmt, ist fraglich; sicher gehören sie alle zu dem Mythenkreis, der sich um Thor gebildet hat und sind demnach bei diesem zu besprechen. Eine besondere Rolle spielt der Windriese *Kivi*, der Vater der winterlichen Erscheinungen, des Frostes (Fas. II. 17) und Schnees in seinem mannichfaltigen Auftreten (vgl. § 42). In Adlersgestalt sitzt nach anderem Mythos der Riese *Hrasvelgr* (Leichenschwerg) am Ende des Himmels, von seinen Fittigen gehen die Winde aus, die über die Erde wehen (Vafþrn. 37). *Vingnir*, der Schüttelnde, und *Hlöra*, die Tosende (Weinhold S. 268 f.) erscheinen als Thors Pflegeeltern; jenen kennt auch die *nafnapula* der Riesen (SuE. I. 550).

Auch anderen gewaltigen Naturerscheinungen hat die Volksphtasie riesenhafte Menschengestalten beigelegt. So erscheint im jungen nordischen Mythos die alles verzehrende Flamme als *Logi*. Auch *Eldr*, das personifizierte Feuer, erscheint unter den Riesen (SnE. I. 550, vgl. dazu Weinhold 275 ff.).

§ 46. Die Bergriesen. Wiederrn kennt die nordische Dichtung eine reiche Anzahl von Bezeichnungen der Riesen, in denen sie als verkörperte Berge oder als Herren dieser erscheinen. Sie nennt sie *bergdanir*, *bergbúar*, *bergjarlar*, *fjalldantr*, *fjalldýlar*, *hraunbú*, *hraundrengr* u. dgl. (Clavis poet. 119). Wo irgend ein gewaltiger Berg in die Lüfte starrt, da wohnt ein mächtiger Riese. So wohnt im norwegischen Dovrefjeld schon nach alter mythischer Sage der Riese *Dofri*, der dem Gebirge den Namen gegeben hat (Isl. S. II. 431 ff.). In ähnlicher Weise haust im Pilatusberge der Riese *Pilatus* (Henne am Rhyn, Deutsche Volkss. 379), im Watzmann der alte König *Watzmann*, ein gewaltiger Steinriese, der nach später Sage hier sein Grab gefunden hat (Vernaleken, Alpens. 101). Berge sind in Stein verwandelte Riesen. Im Scheltgespräch zwischen Atli und der Riesin Hrúnger hat jener die Hrúngerd aufgehalten, bis der Tag anbricht. »Nun ist es Tag, ruft er ihr da zu, nun stehst du da, ein toter Stein« (Helg. Hjórv. 12 ff.). Wo zwei Berge einander gegenüberliegen, da wohnen zwei Riesengenossen, die sich öfters mit Steinen oder Axten werfen (Myth. I. 450 f.). Wo kleine Hügel oder Feldsteine sich befinden, da hat ein Riese seinen Schuh ausgeschüttet, in dem ihn ein kleines Steinchen drückte. Die hübsche Sage vom Riesenspielzeug, die durch Chamisso's Gedicht allgemein bekannt ist, findet sich in ähnlicher Fassung in fast allen Gebirgsgegenden (Myth. I. 446 f. III. 157). Wo mächtige Bauwerke die Zeiten überlebt haben, da sind jene Machwerke der Riesen, denn in den ewigen Bergen haben sie sich die dauerhaftesten Wohnstätten errichtet. Schon eddische Mythen wissen von einem riesischen Baumeister zu erzählen, der einst mit den Göttern einen Pakt geschlossen hatte, in einem Winter ohne jemandes Hilfe eine mächtige Burg zu bauen, die kein Riese einnehmen könnte. Allein wie meist in den späteren Volkssagen von solchem Baumeister (Myth. I. 442. 453. III. 156. 158), so ist auch hier nur die Kunst des Riesen zurückgeblieben und dichterisch bearbeitet worden; von dem natürlichen Ursprung des Riesen ist nichts zu spüren.

§ 47. Die übrigen Riesengestalten und -mythen. Während sich bei den eben besprochenen Mythen mehr oder weniger das Element ihres Ursprungs wahrscheinlich machen lässt, hat der germanische Volksglaube noch andere Gestalten geschaffen, die sich weder ihrem Namen, noch ihrem Wesen nach aus einer Naturerscheinung oder der Macht eines Elementes erklären lassen. Es sind dies Gestalten der subjektiven Phantasie, der volkstümlichen Dichtung, die mit der Existenz riesischer Dämonen rechnet und bald diese jene übermenschliche Handlung vollbringen lässt. Sie sind unseren Vorfahren zugleich ein Geschlecht gewesen, das vor dem menschlichen auf der Erde hauste, das die Menschen mit Hülfe der Götter erst vertreiben mussten, das in stetem Kampf mit den Göttern lag. So haben sie auch thätig bei der Welterschöpfung und beim Ausbau der Welt mit eingegriffen. Hierher gehört vor allem eine Reihe eddischer Mythen, die in der erhaltenen Form sicher rein nordisch und jung sind und von denen die Möglichkeit nicht ausgeschlossen ist, dass fremde Elemente sie beeinflusst haben. Einzelne solcher Gebilde sind offenbar allegorische Gestalten, an die niemand im Volke ausser dem Dichter geglaubt hat. Daneben erscheinen echt volkstümliche Wesen, Wesen, wie sie namentlich im Märchen bis heute fortleben. Die Mythen vom Urriesen *Ymir*, aus dem die Welt geschaffen wurde, gehört in erster Linie hierher; allein sie lässt sich nicht gut von dem Berichte über

Einrichtung der Welt trennen. Zu solch allegorischen Mythen junger Dichtung gehören ferner die Mythen von der Nacht und ihrem Geschlechte, aus denen die Forschung noch nichts vernünftiges hat herauschälen können. Wir besitzen sie im Zusammenhang nur in der SnE., deren Verfasser sie aus den Kenningar der Skalden zusammengestellt hat (PBB VII. 239). Der Riese *Nóri* ist der Vater der *Nótt* (der Nacht; vgl. Vafþr. 25³ Alv. 29⁵). *Nótt* war zuerst verheiratet mit *Naglfari* (vgl. dazu Detter, ZfdA XXXI. 208), beider Sohn war *Audr*. Ihr zweiter Gemahl war *Onarr*, mit dem *Nótt* die *Jord* (die Erde) erzeugte. Aus der dritten Ehe endlich mit *Döglingr* oder *Dellingr* ist der schöne *Dagr* (der Tag) hervorgegangen. Von diesen Gestalten wissen die Eddalieder nur von *Nótt* und *Dagr* etwas zu berichten: *Nótt* reitet auf *Hrimfaxi* (Reifmähne) allnächtlich um die Erde; von der Mähne ihres Rosses träufelt der Tau auf die Fluren. *Dagr* reitet auf *Skinfaxi* (Leuchtmähne) am Tage um die Erde und erleuchtet durch sein Ross die Welt (Vafþr. 12. 14).

Zu dem Riesengeschlechte gehören ferner die Ungetüme, die Sonne und Mond verfolgen. Wie alle Naturvölker, so trennt auch der Nordgermane Sonne und Tag und Mond und Nacht scharf von einander; beide sind vollständig verschiedene Begriffe. Zweifelsohne stammten *Sól* und *Máni* nach dem jungen Mythos, der sie als Personen auffasst, auch aus dem Riesengeschlechte, denn die einzige Quelle, in der sich der Mythos findet, Vafþrm., handelt in dem ganzen Abschnitte (V. 20—37) nur von riesischen Dämonen. Nach ihr ist der Vater von *Sól* und *Máni* der *Mundlfari* oder *-fari* d. h. der Beschützer (Wislicenus, Symb. von Tag und Nacht, S. 70). Ob des Übermutes setzen die Götter sie an den Himmel und bestimmen die *Sól* den Sonnenwagen, den *Máni* den Mondwagen zu ziehen. Sie müssen ungemein eilen, denn zwei Wölfe, *Sköll* und *Hati*, verfolgen die Sonne, einer, der *Mánagarmr*, den Mond (SnE. II. 259). Manches in diesem Mythos ist jung, die Wölfe dagegen sind zweifelsohne sehr alt. Nach der Vsp. (37) sind es die Kinder Fenrirs, die eine Riesin im fernen Osten aufzieht. Die Sonnenwölfe kennt auch die Rätselfichtung der Hervararsaga (Ausg. von Petersen, S. 65). Noch heute sagt der Isländer, wenn sich auf beiden Seiten der Sonne Nebensonnen zeigen, die Sonne ist in Wolfsnöten (*t úlfakreppu*, Jón Arnason, Isl. Þjóds. I. 658). In Deutschland war es nicht anders. Die Geistlichen der ältesten christlichen Zeit eifern unausgesetzt gegen den Lärm, den man im Volke erhob, wenn sich Sonne oder Mond verfinsterte, um durch diesen die Ungetüme zu vertreiben (vgl. Caspari, Homil. de sacril., S. 30 ff.). Noch heute glaubt man in verschiedenen Gegenden, dass sich bei der Sonnenfinsternis ein Wolf oder Drache mit der Sonne raufe (ZfdMyth. IV. 411). *Hródvitrir*, den alles vernichtenden Wolf, nennen die Eddalieder den Vater dieser Ungetüme.

Spätskaldischen Ursprungs sind auch der Vater des Sommers, *Svásudr* (der Milde), und des Winters, *Vindsvatr* (Windkalt Vafþr. 27, SnE. I. 332); auch sie erscheinen unter den Riesenamen (SnE. I. 550). Ferner gehören hierher *Fárbauti*, »der gefährlich schlägt« und seine Frau *Nál* »Nadel am Nadelbaum« oder *Laufey* »Laubinsel« (Bugge, Studien I. 80), die Eltern Lokis, der wiederum mit der *Angrboda* »der Angstbieterin« vermählt war und als Brüder den *Byleistr* (*Byleiptr*) und *Helblindi* hatte.

Mit dem Götter- und Heroenmythus verwachsen sind die Riesensagen von *Pjazi*, »dem Fresser«. Er ist der Sohn des *Audvaldi*, des Reichtumwalters, der in den Hárbarðsljóð zum Allvaldi geworden ist, der Bruder des *Gang* und *Idi*. Die SnE. (II. 214) weiss von dem Reichtume des Vaters zu erzählen. Als der Vater starb, teilten die Brüder, indem jeder der Reihe nach einen

Mund voll von dem Golde nahm. Þjazi entführte später mit Lokis Hülfe die Idun, wurde aber bald darauf von den Asen getötet. Seine Tochter *Skadi* will den Vater rächen, erhält von den Asen Busse und wird die Gemahlin des Njodr. Die Augen ihres Vaters versetzen die Götter als Sterne an den Himmel. Der grössere Teil des Mythos von Þjazi gehört der Dichtung von Idun an. — Mit den Odinsmythen verknüpft sind die Mythen von *Suttungr*, von *Hreidmarr* und seinen Söhnen; mit den Thorsmythen die von *Prymr*, *Geirrod*, *Hrungnir* u. a. Noch andere spielen beim Weltuntergange eine Rolle. — Reich wie der Norden ist auch der germanische Süden an Riesengestalten: In der deutschen Heldensage erscheinen sie oft (W. Grimm, DHS² 397 f.). Allein in dem Umgang mit den Menschen haben sie auch mehr menschliche Natur erhalten, vor allem fehlt ihnen die Verwandlungsgabe. Es sind Menschen von übernatürlicher Grösse und Stärke, denen nur hin und wider mehr Glieder zugeschrieben werden als sie der Mensch besitzt. Und in gleicher Gestalt zeigen sie sich dann auch im Märchen, in dem sie besonders oft als Menschenfresser geschildert sind.

Nordische Dichtung hat ihnen sogar ein Reich gegeben, *Jotunheimar*, das sich der Volksglaube hoch im Norden dachte. Hier herrschen Könige über sie, hier weiden sie ihre grossen Heerden, die in der Regel Rinderheerden sind, hier stellen sie ihre Wächter aus, die dem Fremden den Eintritt wehren.

Neben den Gestalten der nordischen Mythologie, die vom Kopf bis zur Zehe ihre Riesenatur zeigen, gibt es noch andere, die bald als Riese, bald als Gottheit erscheinen. Offenbar haben dann Vermischungen und Übertragungen stattgefunden, die nur durch eine Verfolgung der Geschichte der mythischen Gestalt aufgeklärt werden können. Hierher gehören Wesen wie *Loki*, *Geffjon* u. a. Da sie die nordische Dichtung, aus der wir sie ausschliesslich kennen, unter die Götter rechnet, sollen sie unter diesen behandelt werden.

KAPITEL VIII.

DIE ALTGERMANISCHEN GÖTTER.

§ 48. Ob die Riesen, wie wir sie namentlich aus der nordischen Dichtung kennen, in ihrer Wurzel die Vertreter einer früheren Religion unserer Vorfahren gewesen sind, lässt sich nicht beweisen. Jedenfalls sind sie in der erhaltenen Gestalt rein nordische Erzeugnisse der schaffenden Phantasie, die an die heimliche Scholle anknüpft. So allgemein der Typus des Riesen auch bei allen germanischen Völkern ist, so verschieden sind sie doch in den einzelnen Gegenden ausgebildet. Sicher ist, dass schon in den ältesten Quellen, aus denen wir germanische Mythen schöpfen, Wesen neben ihnen bestehen, vor denen der Mensch mit Ehrfurcht aufblickt, in deren Gewalt er sich gibt, die er sich besonders durch Gebet und Opfer geneigt zu machen bemüht. Die Majestät des gewaltigen Himmels mit seinem leuchtenden Tagesgestirn mag dazu in grauester Vorzeit den ersten Anstoss zur Bildung solches göttlichen Wesens gegeben haben. Aus ihrer Urheimat nahmen es die indogermanischen Stämme mit in die neue Heimat; hier finden wir es bei fast allen Stämmen wieder, bei den Indiern als *Dyâus*, bei den Griechen als *Ζεύς*, bei den Römern als *Jupiter*, bei den Germanen als *Ziu-Týr*. Mit dem Vorrücken der Stämme hat sich der alte Gehalt seines Wesens zuweilen geändert. Thätigkeiten, in denen es besonders seine Machtfülle an den Tag legte, haben sich von ihm abgezweigt und sind als neue Gottheiten aufgetreten. Von Haus aus Naturgottheiten, nahmen sie mit wachsender Kultur einen ethischen Ge-

halt an und wurden die Bringer und Träger dieser. In ihrer Anwesenheit wurde das Recht gesprochen, mit ihrer Hülfe wurden alle Unternehmen begonnen, ihnen zu Ehren vereinte sich der Gauverband zu gemeinsamem Opfer unter der Führung eines Priesters oder einer Priesterin.

Als einzigen gemeinsamen Namen für die so entstandenen höheren Wesen haben alle germanischen Sprachen das Wort 'Gott' (got. *gub*, ahd. *got*, alts. *god*, altn. *god*, *gud*). Über die Bedeutung des Wortes ist viel gestritten worden (vgl. Schade *Alt. Wtb.* I. 342); sie ist noch nicht genügend aufgeklärt. Kluge (*Wtb.* 112) bringt es zusammen mit der sk. Wurzel *hū* = 'Götter anrufen' und deutet es 'das anzurufende Wesen'. — Unter den göttlichen Wesen, die bei allen germanischen Stämmen erscheinen, lassen sich drei männliche, ein weibliches mit Bestimmtheit nachweisen. Auch jene drei sind sicher von Haus aus ein einziges Wesen, das sich nur in urgermanischer Zeit gespalten hat. Unter der Führung ihres Himmelsgottes **Tiwaz* mögen die germanischen Stämme nach Westen vorgerückt sein. Als an die Stelle des heiteren Himmels der Urheimat rauheres Klima trat, da bekamen der *Tiwaz Wōdanaz* und *Tiwaz Thonaraz*, aus dem *Wōdan* und *Thonar* als selbständige Gottheiten hervorgegangen, höhere Macht und Ansehen, *Tiwaz* aber als alter Himmelsgott verblasste meist zum Kriegsgotte; nur in seiner Bezeichnung als Herr, *Frauja* oder *Baldr*, bewahrte er besonders sein altes Wesen. Seine Gattin war *Frija*, die Geliebte, das Weib schlechthin, die mütterliche Erde, die der Himmelsgott in seinen Armen hielt. Auch sie nimmt nach ihren verschiedenen Eigenschaften und Thätigkeiten verschiedene Namen an. Schon frühzeitig wurde sie zur Frau des *Tiwaz Wōdanaz* und machte als solche dessen Erhebung zum mächtigen Himmelsgotte mit. Andere Epitheta des Himmelsgottes treten in den einzelnen Kultverbänden hervor. Besonders zahlreich wurden die Götter, als sich im Norden im Anfange der Wikingerzeit eine religiöse Dichtung entwickelte. Ganz neue Gottheiten erwachsen aus den alten. Natürlich können jene nie einen Kult gehabt haben. Zuweilen haben sich fremde, namentlich christliche Elemente, mit den heimischen vermischt. Und als sich dann Snorri daran machte, die Gottheiten der Dichtung in ein System zu bringen, da sprach er, beeinflusst von der klassischen Mythologie, von einer Zwölfzahl der Götter (SnE. I. 82), die aber weder er noch ein anderer Zeitgenosse herauszubringen vermochten. Auch neue gemeinsame Namen für die Gottheiten traten in jener Zeit religiöser Dichtung hervor. Ausser der alten neutralen Bezeichnung *god*, neben der die weiblichen *gydjur* erscheinen, finden wir sie besonders als *asir*, Asen. Das Wort ist seiner Ableitung nach dunkel, denn mit *ans*, dem Balken, kann es unmöglich etwas zu thun haben.¹ Es lässt sich ebenfalls bei den Goten nachweisen, deren Könige ihr Geschlecht auf *semideos*, *id est ansis* zurückführten (Jord. 76¹³). Im Ags. werden die *æse* neben die *yfse* gestellt; hier ist von einem *æsa gescot* (Asengeschoss) die Rede wie sonst von dem Elfenschuss (Myth. I. 21). Die vielen hd. Namen auf *Ans-*, die nhd. auf *Os-*, denen sich die nordischen auf *As-* zur Seite stellen, sprechen dafür, dass diese Bezeichnung für höhere, göttliche Wesen germanisch ist. Dem männlichen *asir* gesellen sich im Norden die weiblichen *asynjur* zu. Als ein zweites Göttergeschlecht bezeichnen isländisch-norwegische Quellen die *vanir*. Das Wort ist aller Wahrscheinlichkeit nach verwandt mit alts. *wānam*, das die Tageshelle, den Sonnenglanz bezeichnet (Vilmar, *Alt. im Hel.* S. 17 f.). Daneben kennt die Dichtung die *dlar*, *thwar* (die glänzenden), *regin*, *regn* (die Berater), *bond*, *hapt* (die Fesseln).

¹ Sehr ansprechend ist die Deutung Kaufmanns, der das Wort zum altpers. *anhu* (Herr) stellt. (Deutsche Myth. S. 12).

É. Leprieux, *Revue de la langue et de la littérature germaniques*, 1902, p. 102.

KAPITEL IX.

DER ALTGERMANISCHE HIMMELSGOTT.

§ 49. Die sicherste Parallele, die wir der vergleichenden Sprachwissenschaft und Mythologie verdanken, eröffnet uns zugleich einen weiten Blick über die mythischen Vorstellungen der alten Germanen: skr. *Dyāus* entspricht sprachgeschichtlich gr. *Ζεύς*, lat. *Ju-piter*, ahd. *Ziu*, an. *Týr*. Wir finden hier bei den verschiedenen indogermanischen Stämmen ein göttlich verehrtes Wesen, dessen Name, auf eine Wurzel *diu* 'strahlen' zurückgeht und das sich durch einen Vergleich mit stammverwandten Wörtern als eine glänzende Himmels- und Tagesgottheit zu erkennen gibt. Der helle Tageshimmel hat also zu diesen Mythengebildeten Veranlassung gegeben, und da wir dasselbe Wort bei den verschiedenen indogermanischen Stämmen als eine persönlich aufgefasste höhere Gottheit finden, so ist der Schluss berechtigt, dass es eine solche bereits vor der Völkertrennung war. Wenn er sich aber in den ältesten Veden und vor allem bei den Griechen als oberste Gottheit erhalten hatte und wenn er dasselbe auch bei den Germanen noch bis in die historische Zeit gewesen sein muss, so folgt daraus, dass er diese Stelle aller Wahrscheinlichkeit nach in der indogermanischen Periode einnahm. Zu ähnlichen festen Schlüssen sind wir bei keiner anderen Gottheit berechtigt, und deshalb hat eine historische Stammesmythologie germanischer Völker von dieser Gottheit auszugehen: jene Parallele ist in derselben der erste historische Anhaltspunkt. Diese Gottheit finden wir nun bei fast allen germanischen Stämmen, bei dem einen unter dem alten Namen, bei anderen unter dem Epitheton. Wohl war bei den meisten Stämmen die alte Herrschaft des Gottes über den Himmel verdunkelt; infolge ihrer Beschäftigung mit Krieg war er zum Kriegsgotte geworden, die anderen Beziehungen treten im Hinblick auf diese mehr zurück. So erklärt es sich, dass ihn die lateinisch schreibenden Schriftsteller mit *Mars*, griechisch schreibende mit *Ἄρης* wiedergeben. Dass dies in Wirklichkeit der alte **Tiwaz* ist, lehrt vor allem der Name des dritten Wochentages: alle Völker am Rheine, in Oberdeutschland, in Norddeutschland, Sachsen, dem skandinavischen Norden geben nur nach ihm den römischen dies Martis wieder (Myth. I. 102 f., III. 45 ff.). Noch im späten Mittelalter übersetzt ein Isländer 'in templo Martis' mit 'i Týs hofi' (Ann. f. n. oldk. 1848. 22). Aber auch als Kriegsgott behält er noch lange die oberste Rolle. Im batavischen Aufstande nennt der Abgesandte der Tencterer den obersten Gott der Germanen *praecipuus deorum Mars* (Tac. hist. IV. 64). Die Goten bringen ihm, als dem höchsten Gotte, dem *praesuli bellorum*, Menschenopfer (Jord. Get. c. 5). Dasselbe thun die Hermunduren im Kriege mit den Chatten (Ann. XIII. 57). Friesen in den britischen Legionen errichten ihm als dem *Mars Thingsus* Altäre (Hübner, Westd. Z. f. Gesch. III. 120 ff.). Die Schwaben heissen nach ihm *Cyuarí*, Ziuverehrer. Von den Skandinaviern weiss Procopius, der in allem gut unterrichtet war, zu erzählen, dass sie dem *Ἄρης*, der ihr *θεὸς μίγιστος* gewesen sei, Menschenopfer gebracht hätten (bell. Got. II. 15).

Diese Gottheit stand in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung noch bei fast allen germanischen Stämmen im Mittelpunkte des Kultes. Sie wurde aus diesem erst verdrängt, als Wodan-Mercurius im unteren Rheingebiete durch die Berührung der Germanen mit Galliern und Römern der Träger einer höheren Kultur wurde, mit der er rheinaufwärts und dem Seegestade entlang seinen Siegeslauf über viele germanische Stämme nahm.

Im 2. Kapitel der Germania berichtet Tacitus, wohl in Anlehnung an Plinius (hist. nat. IV. § 99 f.), dass die Germanen nach den Söhnen des

Mannus sich in drei grosse Stammverbände teilten: in die Ingvaëones am Meere, die Herminones im mittleren Deutschland, die Istvaëones wohl in dem übrigen Teile Germaniens. Nach Müllenhoff's Vorgange (Schmidts Zsch. VIII) ist man gewohnt, in diesen Völkerbündnissen alte Kultverbände, Amphiktyonien, zu finden. Aus dem ganzen Zusammenhange, in dem sich die Stelle bei Tacitus findet, scheint dies unstreitig hervorzugehen, denn wenn sich mehrere Stämme als Nachkommen ein und desselben Gottes bezeichneten, so müssen sie diesen gemeinsam verehrt haben. Allein die bei Tacitus folgenden Worte (*quidam, ut in licetia vetustatis, pluvii deo ortos plurisque gentis appellationes, Marsos, Gambrios, Suebos, Vandilios affirmant*) scheinen zugleich zu zeigen, dass die alten Kultverbände damals bereits gelöst und neue an ihre Stelle getreten waren. Welche Ausdehnung die einzelnen Verbände gehabt und welche Stämme ihnen angehört haben, wird sich ebenso schwer feststellen lassen, wie der Name oder Beiname des Gottes, der im Mittelpunkt ihres Kultes stand. Mit grosser Wahrscheinlichkeit nennt Müllenhoff (ZfdA. XXIII. 12 ff.) die Ahnherrn der drei Stämme *Ingvaaz, *Erm(c)noz, *Istvaaz, und deutet Ingvaaz als den 'Gekommenen', Ermnoz als den 'Erhabenen', Istvaaz als den 'Verehrungswürdigen'. Nun wissen wir, dass die Erminones Ziuverehrer waren, wir wissen, dass Ingvaaz sich mit dem nordischen Freyr deckt, dieser aber weiter nichts als eine andere Bezeichnung des alten Tiwaz war, wir können endlich durch nichts beweisen, dass die Istvaëones besonders den Wodan verehrt hätten; auch wüsste man seinen Namen Istvaaz nicht mit seinem Wesen zu vereinen. Vielmehr scheinen alle Namen Epitheta des alten Himmels- und Sonnengottes gewesen zu sein, und Ingvaaz ist daher wohl besser zur Wurzel *igh* 'begehren, erheben' (ZfdA. a. a. O. 10), Istvaaz aber mit Scherer zu *idh* 'brennen, leuchten' (Sybels Ztsch. N. F. I. 160) zu stellen.

Ein anschauliches Bild von der Verehrung dieses alten Himmels- und Sonnengottes gibt uns Tacitus (Germ. 39), wo er von den Semnonen, dem vornehmsten Stamme der Sueben, der geadelt war vor den germanischen Stämmen durch das Alter seiner Religion, berichtet. In heiligem Walde, dessen Hüter die Semnonen sind, vereinen sich zu festgesetzter Zeit die Amphiktyonien und beginnen die hohe Festlichkeit mit Menschenopfer. Gefesselt nur betreten sie den Hain, und wer in ihm strauchelt, muss sich hinauswälzen und darf nicht in ihm aufstehen. Noch in christlicher Zeit werden die Schwaben Ciuuari (Myth. I. 165) genannt, und die Civitas Augustensis erhielt nach diesem Gotte den Namen Ciesburc (ZfdA VIII. 587). Nordwestlich von den Semnonen sassen die Sachsen als Ziuverehrer. Die Irminsäulen mögen ihm geweiht gewesen sein (Vilmar, Altert. im Hel. 62 ff.). Eine solche errichteten die Sachsen bei Scheidingen nach ihrem Siege über die Thüringer (550): nach Osten gerichtet, dem Mars geweiht, wie Widukind (I. 12) berichtet, in jenem ein Nachklang an den alten Himmelsgott, in diesem seine Verehrung als Kriegsgott. Im Gebiete der Sachsen zerstörte Karl der Grosse unweit der Eresburg eine Irminsäule, an geweihter Stätte ein altes Heiligtum. *Er, Ear* nannten ihn die sächsischen Stämme, ein Beiwort, das wir auch bei den Bayern finden. Es ist wahrscheinlich verwandt mit ved. *arya* = zugethan, freundlich, einem beliebten Beiworte der Götter. Dass in diesem *Er* das alte Tiwaz steckt, lehrt die bairische Bezeichnung des Dienstag als Erstag. Die angelsächsische Rune **Y** wird ferner sowohl mit *ear* als auch mit *tir* glossiert (W. Grimm, Über deutsche Runen. T. III. I.). Vielleicht noch alte Volkserinnerung hat den Überarbeiter der Corveier Annalen veranlasst, in der Eresburg in erster Linie ein dem Ares d. i. dem 'dominator dominantium' geweihtes Heiligtum zu erblicken, wie solche noch zu Leibnitz' Zeiten unbewusst in der Bezeichnung *Irmineswagen* für den grossen

Bären fortgelebt haben mag (Myth. I. 295). Später wurde der Gott bei den Sachsen durch Wodan verdrängt; in dem sächsischen Taufgelöbniß nimmt er als Saxnôt erst die dritte Stelle ein (MSD 51).

Wir finden aber auch weiter nordwärts Überreste von der einstigen Bedeutung des Tiwaz. Wie der lichte Himmelsgott Ζεύς zugleich ein Gott der Volksversammlung war, so war es auch bei Tiwaz der Fall. Als solchen verehrten ihn besonders die durch ihren Rechtssinn bekannten Friesen. Twianten im römischen Heere erweisen ihm die heimatische Verehrung, wie die beiden Inschriften bezeugen, die am alten Hadrianswall gefunden sind und laut deren jene als römische Soldaten ihrem heimischen *'Deo Marti Thingso'* Gelübde darbrachten (Scherer in den SB. der Berl. Akad. 1884 S. 571 ff., J. Hoffory, Eddastudien 145—73). — Reicher als in Deutschland wissen nordische Quellen von seiner ursprünglichen Bedeutung. Nur vollständige Verkenning des Týrmythus' kann den treuen Genossen Thors bei der Kesselholung vom späteren Kriegsgotte trennen und in ihm einen Riesen erblicken wollen. Hier erscheint er, ein Sohn des Meerriesen Hymir, der im fernen Osten wohnt, jenseits der Élivágar: ein Nachhall der aus dem Meere emporsteigenden Tageshelle (Hym.). Ferner schildern ihn die nordischen Quellen einhändig, wie Óðin, sein Nachfolger als Himmelsgott, einäugig ist. Den andern Arm verlor er bei der Fesselung des Fenriswolfes, des riesischen Ungetüms des Meeres, dem er allein seine Rechte in den Rachen zu legen wagte, als ihn die Götter banden. Auch mit seiner Frau rühmt sich Loki der Buhlschaft, wie gleiches Odins Gattin nachgesagt wird. Daneben aber erscheint auch im Norden Týr als Kriegsgott. Der dritte Tag der Woche ist überall hier nach ihm benannt, auf das *'i Týs hófi'* wies ich schon hin. Er heisst weiter der *víragod* 'der Gott der Kämpfe', herrscht über den Sieg und Skalden schon der ältesten Zeit nennen angesehene Fürsten seine Sprösslinge. Er ist es ja aller Wahrscheinlichkeit nach auch gewesen, den Procopius als den *θεόν μέγιστον* bezeichnete (bell. Got. II. 15). Als später Óðin zur Herrschaft gelangt ist und die Götter mehr oder weniger mit ihm in Zusammenhang gebracht wurden, erscheint Týr als sein Sohn; sein alter Glanz ist vergessen und auch als Kriegsgott spielt er nur eine ganz untergeordnete Rolle. Nur als Freyr lebt er noch im alten Glanze besonders im Upsalacr und Thronheimer Kultverbände fort.

Der Übergang des alten Himmelsgottes zum Kriegsgotte muss aber erfolgt sein, als der Krieg für unsere Vorfahren das eigentliche Lebenselement geworden war. Damals wurde auch das Schwert seine Waffe, mit der er seinen steten Gegner, die Finsternis, besiegte. Finden wir doch fast bei allen germanischen Völkern dieses in engster Verbindung mit dem *Tiwaz-Mars. Die Sage von dem Hirten, der das Schwert des Mars fand und dem Attila überbrachte (Jord. ed. Mommsen S. 105 f.), womit dieser dann die Welt eroberte, kann nur eine gotische sein; die Quaden brachten dem Schwerte göttliche Verehrung (Amm. Marc. XVII. 12); mit dem Schwerte bahnte sich der Thüringer Himmels-heroe Iring den Weg durch die Feinde und schuf dadurch die Milchstrasse (Widuk. I. 13), nach dem *sahs* ihres Sahsnôt (d. i. Tiu-Mars MSD LI) nannte sich das Volk der Sachsen; das Schwert, das von selbst kämpft und ihm einst den Untergang bringt, besitzt Freyr (Skirn. 8), dasselbe muss Hotherus gewinnen, um den lichten Balderus zu bekämpfen (Sax. Gr. I. S. 114 f.). Und wenn Heimdalls Schwert sein Haupt heisst, das ihm den Tod bringt (SnE. I. 264), so liegt derselbe alte Mythos zugrunde: das Schwert kann nichts anderes als die leuchtende Sonne sein, mit dem der Himmelsgott die Mächte der Finsternis besiegt, das ihm aber selbst den Tod bringt, sobald es in die Gewalt jener Mächte gelangt ist. Wir haben also in all diesen Mythen Über-

reste eines alten Tagesmythus, zu dem wir bei Ódin weitere Parallelen finden werden.

K. Müllenhoff, *Über Tuisco und seine Nachkommen* in Schmidts, Allgem. Zschr. für Geschichte VIII. 209–69; Ders., *Irmin und seine Brüder* ZfdA XXIII. 23 ff. — J. Hoffer, *Eldastudien* 141–173. — K. Weinhold, *Über den Mythos vom Wauerkrieg*. Sitzungsbericht der kgl. preuss. Akademie der Wissenschaften 1890. 611–25.

§ 50. Der nordische Heimdallr. Schon durch seinen Namen gibt sich der nordische Heimdallr als ein lichter Himmels-gott zu erkennen, denn dieser bedeutet »der über die Welt glänzende« (Bugge, Eddal. S. 68), wie in gleichen Quellen die Freyja, die nur zu oft mit Frigg vermischt wird, *Mardöll* d. i. »die über das Meer glänzende« genannt wird (z. B. SnE. I. 114 u. ö.). Wir kennen diesen Namen nur aus isländisch-norwegischen Berichten; nirgends findet sich sonst eine Spur desselben. Er ist ein Gebilde der norwegisch-isländischen Skalden, eine dichterische Hypostase des alten Himmels-gottes; er stellt denselben nur von einer Seite dar. Er ist das am Horizonte sich zeigende Tageslicht, »der Gott, dem überall die Frühe, der Anfang angehört«, wie ihn schon Uhlund (Schr. VI. 14) trefflich gedeutet hat. Am Horizonte steigt er aus dem Meere und über Felsen empor; ihn zeugten neun Schwestern (SnE. I. 102), riesische Jungfrauen des Meeres und der Berge (Hyndl. 35. 37), im Anfang der Zeiten am Saume der Erde; er ward gross gezogen durch die geheimen Mächte der drei Weltbrunnen (Hyndl. 38. Rydberg, M. Unds. I. 104). Auf den Gipfeln der Berge, die den Himmel zu berühren scheinen, zeigt er seinen goldenen Schimmer, daher sind die *Himinbjerg*, die in Norwegen steil über dem Meeresufer sich erhebenden Berge, sein Aufenthaltsort (Grimm. 13). Hier hält er Wacht, der »weiseste der Götter« (Prkv. 14), ursprünglich ein Vane und kundig wie diese (ebd.) und auch dadurch als alter Lichtgott gekennzeichnet. Seine Zähne sind von Gold, daher heisst er *Gollintanni*; golden sind die Stirnhaare seines Rosses *Golltoppr* (SnE. I. 100). Alltäglich bezieht er diese Wacht (Hrafn. 26), die Wacht zum Schutze der Götter vor einem Einfall der Riesen (Lok. 48. Grimm. 13. SnE. I. 100). Dieselbe ist so recht nordischem, ja altgermanischem Vorstellungskreise entsprossen: er wacht wie Hagen im Hunnenlande (NL. Z. 279, 6), wie der Wart in Hródgárs Halle (Beow. 668 ff.), wie der Hallvarðr in der Fridbjófs saga (Fas. II. 81). Ja wie letzterem wird ihm sogar das Horn gereicht (Grimm. 13). Als solcher ist nun Heimdall der vorzüglichste aller Wächter: er bedarf weniger Schlaf als ein Vogel, er sieht Tag und Nacht gleich gut und gleich weit, er hört das Gras wachsen und die Wolle auf den Schafen (SnE. I. 100). Als solcher besitzt er auch das laut schallende *Gjallarhorn*, durch das er einst die Götter zum grossen Weltkampfe ruft (Vsp. 46), sonst geborgen unter dem heiligen Weltenbaume (Vsp. 27). Sein natürlicher Gegner ist Loki »der Beschliesser«, der alles endigende Gott (Uhlund Schr. VI. 14, Müllenhoff ZfdA XXX. 229). Mit ihm hat einst Heimdall den letzten Kampf zu bestehen (SnE. I. 192), wie er mit ihm allabendlich am Singastein in Robengestalt um das köstliche Brisingamen der Himmels-göttin ringt (SnE. I. 266. 268), das er am Morgen derselben zurückbringt. Wir haben in diesem alten Tagesmythus, der im Norden ziemlich verbreitet war und noch im 9. Jahrh. Stoff zu künstlerischer Darstellung bot (PBB VII. 319 ff.), ein Gegenstück vom Baldr-Valimythos.

In seiner Thätigkeit als der alles erweckende und infolgedessen schaffende Gott ist aber auch Heimdall der Gründer der menschlichen Ordnung und Stände geworden: »höhere und niedere Söhne Heimdalls« spricht die *Volva* die Menschen an (Vsp. 1), nach der Rígsþula zeugte Heimdall unter dem Namen Rígr die Stände der Knechte, freien Männer, Jarle. Hierin haben

wir einen der jüngsten Mythen vor uns, der in der Wikingerzeit und wohl erst im späteren Teile derselben entstanden ist. Denn schon der Name Rigr ist nichts anderes, als das irische Wort ri 'der König' (cas. obliq. rig). — Unter den mannigfachen Deutungen Heimdalls in neuerer Zeit ist eine der beliebtesten, ihn als Gott des Regenbogens aufzufassen, weil die SnE. die Himinbjörg am Kopfe diese Brücke liegen lässt. Dieser ganz junge, wohl nur durch spätere Kombination entstandene Zug lässt sich weder aus den alten Quellen erhärten noch durch diese begründen.

§ 51. Freyr-Njördr. Von Haus aus als eine Lichtgottheit erscheint ferner der nordische Freyr. Dieser ist nach den Quellen nicht von Njördr zu trennen, wie er auch fast durchweg als dessen Sohn aufgefasst wird, obgleich im Grunde genommen beide Gottheiten verschiedene Wesen sein müssen. Tacitus Germ. 40 berichtet, dass sieben Völkerschaften am Gestade der Nordsee an heiliger Stätte die Nerthus verehrten, die er infolge der Ähnlichkeit des äusseren Kultus mit der römischen Terra mater wiedergibt. Zu bestimmter Zeit des Jahres erscheint die Gottheit in ihrem Heiligtume, einem geweihten Haine; der Priester empfängt sie und fährt sie dann in einem umhüllten Wagen, der von Kühen gezogen wird, umher, bis sie an dem Umzuge genug hat, worauf er sie ihrem Heiligtume zurückbringt, nachdem zuvor noch Göttin, Gewand und Wagen in geheimem See gebadet und ihr daseibst die bei der Feierlichkeit beteiligten Sklaven zum Opfer gebracht sind. Während jener Tage ruhen die Waffen, überall herrscht tiefer Friede, und alles feiert in froher Festlichkeit. Fast ganz derselbe Vorgang wird uns noch aus dem 10. Jahrh. in der grossen Ólafssaga Tryggvasonar erzählt (Ftb. I. 337 ff.). Nach dieser führt eine junge Priesterin das Bild des Freyr von Altoppsala aus, dem gemeinsamen Heiligtume der Schweden, zur Spätwinterzeit durch die Gawe der Amphiktyonen; überall wohin das Götterbild kommt, wird es freudig empfangen und Opferschmäuse geschehen ihm zu Ehren. Menschenopfer sind in diesem wie in jenem Falle mit der Feierlichkeit verbunden. Hier findet sich also für die Taciteische Nerthus der nordische Freyr. Eine Nerthus kennt der Norden nicht, wohl aber einen Njördr, der sich sprachlich mit dieser deckt. Derselbe steht aber nach den isländischen Quellen im engsten Zusammenhange mit Freyr: dieser ist sein Sohn, beide sind Vanen, beide spenden Reichtum und Glück (SnE. I. 92. 96), Friede und Fruchtbarkeit (Yngl. S. 10. 11). Aus diesen Vergleichen geht ein enger Zusammenhang zwischen Nerthus-Njördr-Freyr hervor. Nun erscheint aber von gleichem Sprachstamme neben Frey seine Schwester Freyja. Beide sind Kinder des Njördr und seiner Schwester (Loks. 36/37). Obgleich letztere nirgends genannt wird, kann es doch nach dem eben ausgeführten keine andere gewesen sein als die Nerthus, die Tacitus erwähnt. Es ist schwierig, die einzelnen Göttergestalten aus diesen Götterpaaren klar herauszuschälen und sie in ihrer Grundidee und ihrer historischen Entwicklung zu begreifen. Am reinsten tritt uns noch der Freyr entgegen, der offenbar von Haus aus ein leuchtender Himmelsgott war, aus welcher Stellung ihn jüngere Forschung ohne Grund zu verdrängen sucht.

In allen germanischen Sprachen findet sich das Appellativum, mit dem sich Freyr deckt, in der Bedeutung 'Herr' (got. *frauja*, ahd. *frô*, ags. *fréa*). Die ältesten christlichen Dichter gebrauchen dies Wort als ständige Anrede an Gott (Myth. I. 173). Ob dies Wort mit unserem *froh* (ahd. *frô*, gnädig, hold) zusammenhängt, lässt sich sprachlich nicht unumstösslich beweisen. Auf alle Fälle muss diese Anrede, wenn wir sie auf heidnische Zeiten übertragen, dem höchsten Gotte gegolten haben. Und dieser war kein anderer als der Tiwaz. Ob nun der Tiwaz unter dem Beinamen *Frô* oder *Fréa* auch von anderen germanischen Stämmen verehrt worden ist, lässt sich schwer ent-

scheiden. Der ahd. Name *Frôwin*, ags. *Fredwin*, dän. *Frovinus* (Saxo), der dem nordischen Freys viur Sigurd (Sigk. III. 24) entspricht, scheint dafür zu sprechen.

Sicher nur wissen wir, dass er als Freyr in den letzten Jahrhunderten des Heidentums in den fruchtbaren Gefilden von Altoppsala den Mittelpunkt des Kultus bildete (Ftb. I. 337 ff., Adam von Brem. IV. 26). Ebenso gab es eine Amphiktyonie Thronheimer Gaue (Ftb. I. 400 ff.), die ihn verehrte. Hier wurden ihm heilige Rosse gehalten (S. 401), von hier aus nahmen Norweger, wie der junge Hrafnkel, ihre Vorliebe für diesen Gott mit hinüber nach Island.

Alein wir gewinnen für den Freyr leicht weiteren Boden. Er steht offenbar im engsten Zusammenhange mit dem Ing, von dem sich die Ingvæonen ableiteten, und führt sonach auch durch diesen wieder auf den Tiwaz. In den norwegisch-isländischen Quellen treffen wir ihn wiederholt als Yngvifreyr (Yngls. c. 12, Heimskr. S. 157 u. ö.), und die schwedischen Könige leiten ihre Herkunft von Freyr ab und nennen sich nach ihm Ynglingar (Yngls. a. a. O.). Spätere Unkenntnis des Namens hat daraus einen Ingunarfreyr gemacht (Lok. 43. OH. 1853 S. 2). Wir sehen also hier den engsten Zusammenhang zwischen Yngvi und Freyr. Jener Yngvi ist aber dieselbe Gottheit, nach der sich die Ingvæonen nannten, nach der die vielen Komposita auf Ingi- (ZfdA IX. 250) gebildet sind, die als Ing nach dem ags. Runenliede zuerst bei den Ostländern verehrt wurde (W. Grimm, Runen S. 223), nach der die Dänen *Ingwine* genannt wurden (Beów. 1045. 1322). Freyr ist nur eine lokale Bezeichnung für den Yngvi, dies aber ein ebenso altes Beiwort des Tiwaz. Hieraus erklärt sich auch die Vermischung von Ódin und Freyr, wie sie in nordischen Quellen öfters vorliegt. Ódin trat zur Wikingerzeit an Stelle des alten Yngvi, und diesen Umschwung drückte man dadurch aus, dass Yngvi geradeso wie Freyr (SnE. I. 554. Fljótsd. h. meiri 120) als Ódins Sohn erscheint (SnE. I. 28). Für das Verdrängen des alten Yngvifreyr spricht auch, dass Yngvifreyr und Ódin für ein- und dasselbe Ereignis in den Quellen auftreten. In der Haustlög Þjóðólfs sind die Götter noch vom Geschlechte Yngvifreys (SnE. I. 312), sonst erscheinen sie fast immer als *kind* oder *átt* oder *megir Ódins*; neben Ódin findet sich Freyr als 'Herr der Asen' (*jadarr ása* Lok. 35); Eyvind lässt Hákon den Guten von Yngvis Geschlechte sein (Hmskr. 108), sonst pflegen die norwegischen Könige ihre Ahnenreihe auf Ódin zurückzuführen. Noch der Bearbeiter der späten *Trójumannasaga* giebt den Saturnus mit Freyr wieder (Ann. 1848, S. 4), während der der *Bretasögur* ihn mit Ódin übersetzt (ebd. 130/2).

Neben diesem späten Verhältnisse zwischen Ódin und Freyr kennen die isländisch-norwegischen Quellen Freyr als Sohn des Njòdr. In vielen Stücken decken sich Vater und Sohn, im allgemeinen spielt aber Njòdr eine ungleich geringere Rolle. Sie sind die Hauptvertreter der Vanir, und sind schon dadurch als Gottheiten des Lichtes gekennzeichnet. Gleichwohl lässt sich bei Njòdr wenig finden, das ihn als Lichtgott charakterisire. Es ist noch nicht gelungen, das dunkle Verhältniss zwischen der taciteischen Nerthus, dem nordischen Njòdr und Freyr aufzuhellen, nur dass es das engste ist, ist anerkannte Thatsache. Auch das Folgende will nicht Anspruch auf geschichtliche Notwendigkeit machen. — Es ist zunächst klar, dass der Kult der Nerthus, wie ihn uns Tacitus (Germ. 40) von den sieben deutschen Stämmen am Gestade der Nordsee schildert, sich ganz mit dem grossen Freysfeste in der Uppsalaer Amphiktyonie deckt. Nerthus, von Tacitus als 'terra mater' bezeichnet, ist die Göttin der mütterlichen Erde und als solche die Gemahlin des Himmels-gottes. Wo dieser verehrt wurde, wurde auch jene verehrt. Tacitus scheint also nur ein Fest jener sieben Stämme geschildert zu haben, das Fest der

Nerthus, während er über das Fest ihres Gemahls keine Nachrichten hatte. Möglich ist es auch, dass man hier am Meeresgestade, wo man die Furchbarkeit des Elementes mehr denn anderenorts empfand, der Erdgöttin besondere Ehrfurcht zollte. Denn als Erdgöttin ist die Nerthus zugleich chthonische Gottheit und ist an dem Meeresufer als solche die Göttin des Meeres; und als solche mag sie die Mutter des Sonnengottes geworden sein, der sich am Horizonte aus ihrem Schosse erhebt. Das zwiefache Geschlecht, das in der Taciteischen Form liegt, liess ferner neben ihr am norwegischen Gestade einen männlichen Njördr entstehen, und dieser wurde dann zum Vater des Freyr, von dem sich wiederum eine weibliche Freyja abzweigte. In Wirklichkeit stand aber dieses Kult in Skandinavien weit über dem Njördrkult, weil Freyr der alte Himmelsgott und somit der Vane *κατ'ἔξοχῆν* ist.

Als Himmels- und Sonnengott ist nun Freyr zunächst ein liches Wesen, das wohlwollend auf Menschen und die Natur einwirkt und Fruchtbarkeit der Felder und menschliches Glück bringt.

Das Schwert, das wir beim Himmelsgott in all seinen Erscheinungen fanden, besitzt auch er; auch er gibt es in die Hände der finsternen riesischen Mächte und verliert dadurch seine Waffe gegen diese (Lok. 42. Skirn. 9). Wie er selbst der Leuchtende genannt wird (Grim. 43), so ist auch der Eber, auf dem er reitet, goldborstig (SnE. II. 311), und in seiner Nähe dunkelt es nie (SnE. I. 344). Skirnir 'der Hellmacher' ist sein Diener; mit ihm war er seit ältesten Zeiten vereint (Skirn. 5). In seiner Gestalt stecken die ersten erwärmenden Sonnenstrahlen des Frühlings, mit denen Frey die Natur aus der Gewalt der winterlichen Reifriesen befreit. Ein altes Lied (die Skirnismál) erzählt, wie der junge Gott einst auf Hlíðskjálf, dem Sitze Óðins, von wo aus er die ganze Welt überschaut, gesessen und die schöne Gerð in Riesenheim gesehen und sich in sie verliebt habe. Auf des Gottes Rosse sei Skirnir zu ihr geritten und habe sie, die gefesselte Natur, endlich durch Runenzauber seinem Herrn gefreit. Was ihr der Diener als Brautpreis bietet, sind wiederum Gegenstände, die nur einem Himmelsgott eigen sein können: Die goldenen Äpfel und der Ring Draupnir, der in Óðins Besitz von diesem dem toten Baldr mit zur Hel gegeben, aber durch Hermóð wieder in Besitz seines alten Eigentümers gekommen war, sind längst als Symbole der Sonne erkannt (Wislicenus, Symb. von Sonne und Tag, S. 32). Mit Gerds Bruder *Beli* d. i. 'dem Brüller' hat er zu kämpfen.

Auch der alte Mythos von Schiffe Skíðbladnir zeigt Freyr als einen Himmels- und Sonnengott. Dieses, von Zwergen gemacht, besitzt die Eigenschaft, dass es sich wie ein Tuch zusammenlegen und einstecken lässt (SnE. I. 342 f.): es ist die Wolke (Mannhardt, G. M. 37, Anm. 6), die vor den Strahlen der Sonne schwindet. Mit seinem Wesen als Lichtgott hängt es auch zusammen, dass Freyr Herr von Alfheim ist, wo die lichten Alfes wohnen, stete Begleiter des heiteren Himmelsgottes (Grim. 5); als Zahngeschenk gaben es ihm die Götter im Anfange der Zeiten. Seine Heimstätte ist Uppsalar, das Heim, das über allen anderen sich befindet (Heimskr. 7). Sigurd, der Sonnenheros, erscheint als sein Freund (Sigkv. III. 24); auf dem Grabe anderer seiner Verherrlichter bleibt weder Schnee noch Eis (Gislas. 32). So erscheint Freyr überall als eine lichte Gottheit; er ist infolge dessen der Hauptvertreter des Geschlechts der Vanen, der alten Lichtgottheiten (Vilmar, Alt. im Hel. 17 f.), denen später von den eindringenden Asen der Rang streitig gemacht wurde. Diese hohe Bedeutung des Gottes zeigt sich noch klar, wenn er als Gott der Welt (*veraldar god* Heimskr. 12), oder als 'Fürst der Götter' (*folkvaldi goda* Skirn. 3) erscheint, oder wenn ihm die Schweden Menschenopfer darbringen (Saxo I. 121), die man sonst nur dem höchsten Gott weihet. Wie Zeus und

der Mars-Thingsus erscheint er auch als Schirmer des Rechts; daher schwur man bei ihm (Isl. s. I. 336. Ftb. I. 249) und rief ihn zum Rächer erlittener Unbill an (Egilss. S. 130. Brandkrþ. 59. Glúms. 29). Hiermit hängt es vielleicht auch zusammen, dass sich Goden nach ihm als *Freysgodi* bezeichnen (Hrafnks. 4. Isl. s. I. 321. Bisk. s. I. 18. Nj. 491). Wohl tritt er uns auch als Kriegsgott entgegen (Loks. 37. Heimskr. 60¹⁶. Fas. II. 288/9), allein als solcher tritt er in Hintergrund gegenüber seiner Bedeutung als Friedensgott. Freys Friede ist in Schweden sprüchwörtlich geworden, wie Fródis Friede in Dänemark. Diesen Frieden vom Gotte zu erbitten, wird ihm der Becher geweiht (Heimskr. 93¹⁴). Durch diesen Frieden aber bringt er den Menschen Glück (SnE. I. 96). Als Himmelsgott ist er auch Herr über Regen und Sonnenschein (SnE. I. 96), und selbst Schiffer erbitten von ihm günstigen Wind (Ftb. I. 307). Er erweckt die Erde aus ihrem Winterschlaf und ist infolgedessen Gott der Fruchtbarkeit (SnE. I. 96. 262. Heimskr. 11. 93. Ftb. I. 402 ff. 337 ff.) und des Reichtums sowohl an den Früchten des Bodens wie des Viehs (Egilss. 204. SnE. I. 262). Damit hängt es zusammen, dass er schlechthin als phallische Gottheit erscheint, sodass man ihn 'cum ingenti priapo' (Adam v. Bremen IV. c. 26) darstellte und ihm bei Hochzeiten Libationen brachte (ebd. c. 27).

Die grösste Verehrung genoss Freyr in Schweden. Hier, in der grossen fruchtbaren Ebene von Altuppsala, stand sein Tempel, in ihm aus Golde sein Idol neben dem des Þór und Óðin, wohl als des höchsten von ihnen, wie Adam von Bremen, der ihn *Fricco* nennt (a. a. O.), nach den anderen Berichten zu verbessern ist (Saxo I. 50. Ftb. I. 403 f. Heimskr. 11. u. ö.). Von ihm leiteten schwedische Könige ihre Herkunft ab (Saxo I. 278. Heimskr. 18²¹, 28¹⁴). Von hier aus fuhr die ihm zugedachte Priesterin sein Bild in den Landen umher, nachdem zuvor das grosse Winteropfer stattgefunden hatte (Ftb. I. 337 ff.). So wird er schlechthin der Schwedengott genannt (*Sveia god* Ftb. III. 246). Nach alter Sage kam er von hier in die norwegische Provinz Þrandheim, wo ihm ebenfalls ein Tempel errichtet war, auf dessen Gefilden ihm geweihte Rosse weideten (Ftb. I. 403 ff.). Auch auf Island finden wir ihn verehrt: im Osten der Insel errichtete ihm Hrafnkel einen Tempel (Hrafnks. 4); im Nordosten brachte ihm Þorkel einen Ochsen, damit er Glúm ebenso besitzlos von dem Lande scheiden lasse wie ihn (Glúma 29).

Neben Rossen und Stieren, die man ihm weihte, galt besonders der Eber als ein ihm heiliges Tier. Wenn im Spätwinter sein Opferschmauss stattfand (Ftb. I. 337. Gíslas. 27), da brachte man den schönsten Eber ihm zum Opfer, den *sónargoltr*, d. i. Sühneeber, um den Gott für das neue Jahr günstig zu stimmen, und legte zugleich vor ihm als wie vor dem Gott selbst Gelübde für zukünftige Thaten ab (Herv. s. B. 233. Eddal. B. S. 176). — Welche Bedeutung Freyr einst in Skandinavien gehabt haben muss, zeigt auch die grosse Menge der Ortsnamen, die aus seiner Verehrung hervorgegangen sind (Lundgren, Hedn. Gudatros i Sverige S. 63 ff. Munch, Nordm. Gudel. 15).

Im engsten Zusammenhange mit Freyr steht der ebenfalls nur aus nordischen Quellen bekannte Njördr. Wo er in älterer Volksüberlieferung auftritt, erscheint er fast immer neben Freyr: Freyr ok Njördr sollen Reichtum spenden (Egils. 204), Freyr ok Njördr, durch praedikativen Singular gewissermassen als Einheit aufgefasst, sollen Eirik aus seinem Lande vertreiben (ebd. 130), bei Freyr ok Njördr schwur man (Ftb. I. 249. Isl. s. I. 336), Njardarfull ok Freysfull trank man des lieben Friedens und der Fruchtbarkeit der Acker wegen (Heimskr. 93). So ist auch Njördr Spender des Reichtums (SnE. I. 92) und 'reich wie Njördr' (*auðigr sem N. Vatnsd. 80*) spricht dafür, dass er selbst als ein reicher Gott gedacht wurde wie Freyr. Er ist Vane,

ist der Vater des Freyr und einst mit seinen Kindern den Asen als Geisel gestellt worden (Lok. 34. Vafþr. 39). Aus diesem engen Verhältnis ging es ferner hervor, dass die Asen sich nicht nur als Freys Geschlecht, sondern auch als Njords Geschlecht finden (Hallfredars. Fs. S. 95). 'Spender des Reichthums' war aber Njördr als Gott der Schifffahrt geworden, in welcher Eigenschaft ihn die isländisch-norwegischen Quellen besonders kennen. Er herrscht als solcher über den Wind und beruhigt ihn und das Meer. Deshalb rufen Seefahrer und Fischer ihn besonders an (SnE. II. 267). Nóaúin, d. i. Schiffsstätte, ist sein Aufenthalt (Grim. 16). In Norwegen entstand auch der Mythos von seiner Verheirathung mit Skadi, der Tochter des Riesen Þjazi, die sich zur Sühne für den Tod ihres Vaters einen der Asen zum Gemahl wählte (SnE. I. 214), denn Skadi ist die mächtige Riesin der winterlichen Eisfelder Norwegens, die durch ihre Herrschaft den grössten Teil des Jahres auch die Schifffahrt lahm legt. Neun Nächte, d. s. die neun winterlichen Monate, wie auch Frey erst nach neun Nächten mit Gerd vereinigt werden soll (Skirn. 39), will Njördr mit Skadi in Þrúðheim hausen, wo sie auf Schneeschuhen läuft und jagt, während sie selbst nur drei Nächte sich mit am Gestade der See zu Nóaúin aufhält (SnE. II. 268. Saxo I. 53 ff.)

Njördr wurde nun überall da verehrt, wo auch Freyr verehrt wurde. Haine und Ortschaften, die nach ihm den Namen führen, finden sich hauptsächlich in Upland und den angrenzenden Gauen (Lundgren, Hednisk Gudatö i Sverige S. 74) und einem grossen Teile Norwegens, namentlich im Thronheimer Gebiete (Munch, Gudekere S. 14). Ihre Verehrung ist der älteste Kult, der sich im mittleren Skandinavien nachweisen lässt. Als dann vom südlichen und westlichen Skandinavien der Odinskult hierher drang, der sich höchst wahrscheinlich damals schon teilweise mit dem westnorwegischen Thorskult vereint hatte, kam es zu dem Streite, der im Mythos vom Wanenkrieg seine dichterische Verherrlichung gefunden hat, zu einem Kulturkriege, der mit der Aussöhnung beider Parteien endete.

§ 52. Baldr-Forseti. Es ist schon mehrfach angedeutet worden, dass sich das allgemein verbreitete, zuerst von M. Müller klar bewiesene mythische Gesetz, dass sich das Beiwort oder die Anrede der Gottheit von seinem Namen lostrennt und als besonderer Gott ansbildet, oft bei den Germanen, besonders häufig bei den Nordgermanen bestätigt findet. So war aus dem *Tiwaz Frauiaz auf schwedischem Boden ein Freyr entstanden. Auf ganz ähnliche Weise hatte sich meines Erachtens vielleicht auf dänischem oder gautischem Boden aus dem *Tiwaz Balþraz, der sich im Grunde mit dem Tiwaz Frauiaz deckt, ein nordischer Baldr entwickelt. Hieraus erklärt sich die grosse Übereinstimmung, die sich in einigen Punkten zwischen dem nordischen Freyr und Baldr findet. War aber jener eine Abzweigung des altgermanischen Himmels- und Sonnengottes, so muss es auch dieser gewesen sein. Und wie ags. *fréa* ahd. *frô* den Herrn bezeichnet, so heisst auch ags. *bealdor* 'Herr, Fürst', altn. *baldr* 'Herr', welches Wort gerade so wie *fréa* als Anrede Gottes dient (Bugge, Studien 68).

Bugge hat den Nachweis zu führen gesucht, dass die nordischen Mythen von Baldr unter dem Einflusse irischer Legenden von Christus und antiker Mythen von Achilles entstanden seien, und dass Baldr geradezu eine Bezeichnung für Christus sei. Mag im Einzelnen die jüngere isländische Dichtung durch irische Legenden von Christus beeinflusst sein, im ganzen stösst Bugges Auffassung auf zu grosse Schwierigkeiten, die sich offenbar bei der Erklärung der Baldrmythen als nordisch-germanische nicht finden.

Die Mythen von Baldr sind offenbar Erzeugnisse der nordischen Dichtung. Wir kennen sie namentlich aus zwei Berichten: den älteren hat uns in seiner

euhemeristischen Weise Saxo grammaticus (lib. III) überliefert, den anderen finden wir in isländischen Quellen und in zusammenfassender Darstellung in Snorris Gylfaginning. Letzterer hat neben vielen alten offenbar junge Züge. Ob Baldr als besondere Gottheit auch Kultstätten gehabt habe, ist nicht erweislich. Allein Mythen von ihm müssen in Skandinavien weiter verbreitet gewesen sein als nur auf Island und in Dänemark. In Schweden ist die Erinnerung an ihn nur gering (Lundgren, Hednisk Gudatro i Sverige 77); grösser ist sie auf Island und in Norwegen (Bugge 265 f.), ganz besonders gross ist sie aber in Dänemark (ebd. 188 ff.). Allen nordischen Völkern bekannt ist die *Baldrsbraue* (Baldrsbrá), die Hundschemille, die nach der weissen Farbe des Gottes ihren Namen haben soll (SnE. I. 90), wohl nichts anders als ein irdisches Bild der leuchtenden Sonne. Dagegen entbehrt jeglicher historischen Unterlage, was die Fridljófs saga (Fas. II. 85 ff.) von Baldrshag und Baldrs Verehrung an dieser Stätte erzählt. Ausserhalb des Nordens lässt sich ein Gott Baldr nicht nachweisen, denn die ähnlichen Sagen von Baltram und Syntram (ZfdA VI. 158 ff. XII. 353) oder von den Hartungen (ebd. X. 344 ff.) oder Ortnit und Wolfdietrich zeigen wohl gewisse sachliche Übereinstimmung mit dem Baldrmythus, nicht aber, dass sie aus ihm hervorgegangen sind. Gemeinsam den beiden Hauptquellen des Baldrmythus ist, dass nach ihnen Baldr der Sohn Óðins und der Frigg ist, dass er von Hödr (Saxo Hotherus) getötet und darauf von seinem Bruder gerächt wird. Dieser heisst bei Saxo Bons, in altdän. Chroniken Both (Gamd. Kr. 14), in den isländischen Quellen Váli (A1i). Die Ausschmückung ist verschieden und mag den verschiedenen Stämmen angehören. Indem der Baldrmythus an den Odinsmythus anknüpft, setzt er diesen als ausgebildet voraus. Da Óðin aber erst zur Wikingerzeit für den Norden der Mittelpunkt der Mythen wurde, so kann der uns erhaltene Baldrmythus nicht vor dieser Zeit entstanden sein. An der Grenzscheide des 1. Jahrtausend war er dagegen vollständig ausgebildet: die Skalden Kormakr (c. 960) und Vetrliði (c. 990) gebrauchen Umschreibungen, die in dem ausgebildeten Mythos wurzeln. Baldr ist zunächst seinem ganzen Wesen nach ein Lichtgott, ein Sonnengott, der sich ungefähr ähnlich aus dem *Tiwaz entwickelt hat, wie bei den Griechen Apollo aus Zeus. Daher heisst er der weisseste (*hvitast* SnE. II. 267) der Asen, daher ist nach ihm die glänzend-weiße Baldrsbraue genannt (*Baldrsbrá* ebd.), daher geht von ihm nur Glanz aus. Seine Burg ist *Breidablik* 'Weitglanz' (Grim. 13), von der aus er die Welt überschaut, wie Óðin oder Freyr als Himmelsgötter von Hlidskjálf. Er ist kriegerisch (Lok. 27. Fas. I. 372) und milde (SnE. II. 267) zugleich als spendender Gott wie Freyr. Als Richter steht er oben an; auch hierin berührt er sich mit Freyr, dem man beim Eide anrief, und dem Mars Thingus, der den Westfriesen, dem Forseti, der den Nordfriesen das Recht lehrte. Sein Gegner ist Hödr oder Hotherus, wie ihn Saxo nennt, d. i. der Kampf oder der Kämpfer. Er ist des Sonnengottes Gegner, der ihn allein erlegt, ein skaldisches Gegenstück zu Loki und wie dieser eine dichterische Gestalt aus der Wikingerzeit. Während Hotherus aber bei Saxo ein streitbarer Held ist, ist er nach der isländischen Überlieferung ein blinder Ase, der nur durch Loki den todbringenden Mistelzweig wirft. Die Liebe zur schönen Nanna ist nach Saxo der Grund des Kampfes zwischen Hotherus und Baldr; auch die isländischen Quellen kennen die Nanna als Baldrs Gemahlin. Was die Nanna bedeutet, ist nicht recht klar, allein es ist gewiss eher an das schwed. 'nanna' Mutter (Rietz 460) zu denken als an das griechische Oenone. In diesem Zuge scheint sich der Mythos gespalten zu haben: Während Baldr nach Saxo beim Werben um die Nanna zugrunde geht und seine Geliebte in den Besitz des Gegners kommt, ähnlich wie sich die schöne Gerð, die Freys Liebe er-

worben hat, in den Händen seiner Gegner findet, ist er in den isländischen Quellen der Gemahl der Nanna, der Tochter Nefs, die mit ihm zugleich stirbt. Die Vorgänge vor Baldrs Tode sind dann in den isländischen Quellen weiter in echt nordischer Weise ausgeschmückt. Schwere Träume Baldrs lassen ein grosses Unglück ahnen, ein echt nordischer Zug, denn wo der Nordländer von grossen Ereignissen berichtet, haben Träume diese verkündet. Auch Saxo erzählt, wie die Hel (Proserpina) dem Balderus vor seinem Tode im Traume erscheint (I. 124). Ein ziemlich junges Lied, die *Veftanskvida*, deren Verfasser überall seinen Stoff zusammengelesen hat, lässt nach sicher nicht viel älterem Mythos Ódin darob zu einer *Volva* gehen und von ihr die Träume deuten. Die Frigg vereidigt infolge dieser Ahnungen die ganze Natur, Baldr kein Leid zuzufügen. Nur der unscheinbare Mistelzweig scheint zu gering, als dass man auch von ihm den Eid verlange; er wird des Gottes Tod, denn ihn giebt Loki, der eigentliche Urheber des Mordes, dem blinden Hödr in die Hand, dass er beim frohen Spiele der Götter damit nach Baldr werfe. Diese ganze Ausschmückung ist offenbar jünger und hat die ältere Dichtung verschoben und neue Elemente in sie aufgenommen. Zunächst hat Loki, der Gegner des norwegisch-isländischen Himmelsgottes, den Hödr mehr in den Hintergrund gedrängt. Dann ist aber auch an Stelle des alten Schwertes, durch das der Gott offenbar gefallen ist, der *mistilteinn* getreten und zwar aus einem Grunde, der nicht mehr ersichtlich ist, da der Mistelzweig doch sonst nur im Volksglauben als Schutzmittel gegen Verhexung auftritt (Kuhn, *Herabk. d. Feuers* 204 ff., Wuttke, *Abergl.* § 128). Nun wissen wir aus anderen germanischen Mythen von Himmelsgöttern, dass diese sich in Besitz eines vorzüglichen Schwertes befinden, durch welches sie umkommen, sobald es in die Hände ihrer Gegner kommt: es ist dies Schwert das Symbol der Sonne; die Macht des lichten Tages- und Himmelsgottes hört auf, wenn diese am Horizonte verschwunden ist, wenn sie in der Gewalt der finsternen Mächte sich befindet. Durch ein solches Schwert fällt auch Baldr nach Saxo (I. 114); es befindet sich im Besitze des Waldgeistes Mimmingus und vermag allein dem Sohne des Othinus den Tod zu bringen. Dieses gewinnt Hotherus und mit ihm zugleich den ewig Gold zeugenden Ring, den isländischen Draupnir, ebenfalls ein Symbol der Sonne. Misteltein erscheint aber in den nordischen Quellen mehrfach als Schwertname (SnE. I. 564. *Hervarars. Bugge* 206). Vor allem spielt dies Schwert eine Rolle in der *Hrómundarsaga Greipssonar* (Fas. II. 371 ff.), in der ganz verblasste Erinnerungen an den Baldrmythos vorzuliegen scheinen. Hier treten zwei Brüder auf, die nach der Ausgabe Bildr und Voli lauten, unter denen aber wohl Baldr und Váli gemeint sind. Sie sind offenbar Gegner des Hrómund, in dessen Besitz sich das Schwert Misteltein befindet. Bildr fällt einst im Kampfe gegen die Haddingen; das Schwert spielt dabei keine Rolle, aber bald darauf entwindet Voli dem Hrómund die Waffe und fällt diesen mit ihr. So unklar auch die ganze Erzählung ist, so treten doch in ihr die Hauptgestalten des Baldrmythos, die den Tod bringende Waffe und mehrere Züge der Handlung auf, die eine Erinnerung an jenen wahrscheinlich machen.

Baldr ist tot. Nach nordischer Seemannsweise wird er bestattet; auf dem Schiffe wird ihm der Leichenbrand errichtet. Thor entfacht ihn mit seinem Hammer, nachdem die Riesin Hyrrokinn das Schiff flott gemacht. Wiederum in echt nordischer Weise kommt das Weib auf einem Wolfe geritten; Nattern sind die Zügel ihres Gespannes. In feierlichem Zuge sind die Asen um den Leichenbrand vereint: Ódin mit den Walkyren, Freyr auf goldenem Eber, Heimdall auf seinem Rosse. Diesen Zug sah der Skalde Ulfr Uggason unter den Gemälden der neuen Halle Ólafs pá (PBB VII. 328 ff.). Auch Saxo er-

zählt von solch ähnlicher Totenfeier, nur hat er den Schiffsbrand auf den Sachsenkönig Gelderus übertragen, der am Kampfe teilnahm (I. 119). — Über das fernere Schicksal des Nanna gehen wiederum beide Quellen auseinander: nach Saxo kommt sie in Besitz des Hotherus, den sie selbst liebt, schon vor Baldrs Tode (Saxo I. 119. 124), nach der SnE. dagegen (II. 288) ging sie mit ihrem Gemahl zu Grund: sie barst vor Schmerz und kam mit ihm zur Hel. Nun folgt in der isländischen Überlieferung ein Mythos, der sonst nirgends nachweisbar ist: Hermódr reitet auf Veranlassung der Frigg auf Óðins Ross Sleipnir zur Hel, um Baldr wieder aus ihrer Gewalt zu lösen. Neun Nächte dauert sein Ritt bis er zum Gjallarstrom kommt, an dessen goldener Brücke die Módgudr sitzt, die ihm vom Totenzug Baldrs erzählt. Hermódr, den die eddische Mythologie zu den Asen rechnet und zu einem Sohne Óðins macht, ist sonst als Gott unbekannt; er scheint aus der Heldensage (Hyndl. 2) in den jungen Mythos gekommen zu sein. Hel verspricht auch, den Gott wieder aus ihrer Gewalt zu lassen, wenn alles, lebendige und leblose Dinge, ihn beweinen würde. Da klagt und tranert die ganze Natur, nur die Riesin Þókt d. i. die Schweigerin, hinter der verkappt Loki steckt, weint nicht, und so bleibt Baldr in Hells Behausung. Bevor sich aber Hermódr von Baldr trennt, giebt dieser ihm den Goldring Draupnir für Óðin, und Nanna ihren herrlichen Kopfputz für Frigg, einen Goldring für die Fulla mit (SnE. II. 289).

Wiederum stimmen die Quellen betreffs der Rache an den Mörder Baldrs überein. Sowohl nach dänischem wie nach isländischem Berichte ist es ein Sohn Óðins und der Rindr (Rinda bei Saxo), der als Kind seinen Bruder rächt. Nur die Namen sind verschieden: nach dem isländischen Bericht heisst er Váli oder Áli; er wäscht sich nicht früher noch kämmt er sein Haar, bevor er den Bruder gerächt hat. (Vegt. 11. Hyndl. 29.) Es ist derselbe isländische Asc, der nach anderer Quelle im Vereine mit Vidar, Óðins Rächter, und Thors Söhnen Módi und Magni die verjüngte Welt regiert (Vafþrm. 51), während nach der Völuspa Baldr selbst zurückkehrt und friedlich neben Hödr herrscht (Vsp. 62). Saxo nennt dagegen den Rächter des Baldr Bous, d. h. Bebauer oder Nachbar (Bugge 132), und lässt ihn selbst bald darauf, nachdem er den Hotherus getötet hat, sterben (Saxo I. 131).

Soweit die Quellen des Baldrmythus. Wenn wir von aller lokalen Weiterbildung des Mythos absehen, stellt sich heraus, dass die Tötung Baldrs durch eine geweihte Waffe, die sich sein Gegner Hödr zu verschaffen gewusst hat, und die Rache seines Bruders an dem Mörder der eigentliche Kern des Mythos ist. Und in diesem vermag ich nichts anders als einen alten Jahresmythus zu erkennen. Er hat in der Vorstellung vom Tode des lichten Himmelsgottes seine Wurzel. War aber der Gott durch einen anderen getötet, so bedurfte er nach altgermanischem Rechtsbegriffe [des Rächers und aus diesem Auffassungskreise ist der Bruder in der Dichtung entsprossen. Ihre Wurzel hat diese Dichtung höchst wahrscheinlich bei dem gautischen oder dänischen Stamme. Auf dänischem Boden wurzelt sie daher in der Volksüberlieferung am festesten. Bei Hadersleben (früher Hotherslev) und dem nahen Bollersleben (früher Balderslev) war der Mythos lokalisiert (Thiele, Danm. Folkes. I. 5), und auch sonst weisen hier manche Orte auf Baldr (Müller, Saxo II. 117 f.). Von hier kam der Mythos wohl zu den Norwegern und Isländern, die ihn nach ihrer Weise ausbildeten und vielleicht auch manchen fremden Zug mit aufnahmen. Sie mögen es auch gewesen sein, die den Forseti wegen seiner Übereinstimmung mit Baldr zu dessen Sohne machten (SnE. II. 270).

Forseti d. i. 'der Vorsitzer' war nach der SnE. der beste aller Richter. Seine Wohnung war *Glitnir* d. i. 'der glänzende Palast' (Grim. 15), von wo aus er allen Streit schlichtete. Letztere deckt sich mit dem Bredablik Baldrs,

wie sich ihr Herr selbst mit dem in Rechtssachen nie irrenden Gotte deckt. Aus den kurzen Bemerkungen isländischer Quellen erschen wir, dass Forseti weiter nichts ist wie Baldr als Rechtsgott oder wie der Mars Thingsus der Twianten, eine Seite des alten Tiwaz, des Ζεύς ἄγροαῖος der Griechen. Käme nun *forseti* im altnordischen Volks- und Rechtsleben vor, so wäre die nordische Verbindung mit Baldr leicht erklärt. Allein dies ist nicht der Fall. Auch sonst findet sich in nordischen Quellen nicht die geringste Anspielung auf einen Forseti. Dagegen finden wir einen Fosite in den friesischen Landen westlich der jütischen Halbinsel, nach dem die Insel Helgoland den Namen Fositeland erhalten hat. Er deckt sich in jeder Weise mit dem Mars Thingsus der westlicher wohnenden Stammesbrüder und kann daher nichts anderes wie der Tiwaz als Forseti der grossen Volksversammlung sein.

Hier, auf diesem Eiland, war das alte Gauheiligtum der Nordfriesen. An heiliger Quelle war dem Fosite oder Fosete der Tempel errichtet; hier wurden ihm Menschenopfer gebracht (Vita Willibr. c. 10), die nach den anderen Quellen nur dem höchsten Gotte galten; hier war alles dem Gotte geweiht, niemand durfte weder Tier noch sonst etwas auf der Insel berühren und schweigend nur durfte man aus der Quelle schöpfen. Es ist derselbe Foseti, der die friesischen Asegen nach alter Sage das Recht lehrte, ein Gott, der vor ihnen erschien und nach seiner Belehrung wieder verschwand, nachdem er zuvor noch den alles stillenden Quell hatte hervorsprudeln lassen (v. Richt-hofen, Fries. Rq. 439). Das war kein untergeordneter Gott, sondern eine Gottheit, die bei den Amphiktyonen ihres Heiligtums die höchste Bedeutung hatte: wir verstehen sie allein von friesischen Boden aus mit einem Hinblick auf den Mars Thingsus, nimmermehr vom nordischen, auf den sie zweifelsohne erst in ganz später Zeit verpflanzt ist.

KAPITEL X.

WÓDAN — ÓBINN.

§ 53. Keine germanische Gottheit hat in der Geschichte unserer Mythologie eine ähnliche Rolle gespielt wie Wódan. Sie gilt noch heute vielen als die altgermanische Hauptgottheit, als der Mittelpunkt, mit dem die anderen mehr oder weniger im Zusammenhange stehen. Hiermit hängt die grosse Reihe der Deutungsversuche zusammen; dem einen ist er in seiner ursprünglichen Erscheinung das allumfassende und alles durchdringende Wesen, (Grimm Myth. I. 110) dem andern nichts als ein Gesangesgott (Corp. poet. bor. I. CHf. v. Bradke, Djáns Asura X). Und doch ist er beides erst im Norden geworden: jenes vom christlichen Vorstellungskreise aus, dieses durch norwegische Dichter. Hier kann wie überall nur eine Geschichte des Mythos zur rechten Etymologie des göttlichen Namens führen, die sich selten bei einer Gottheit klarer verfolgen lässt als bei dieser.

§ 54. Die Entwicklungsgeschichte der Wódanverehrung. Es ist schon längst anerkannt, dass wir keinen festen Stützpunkt haben, einen Wuotankult bei den oberdeutschen Stämmen als Thatsache hinzustellen (Leo, Über Odins Verehrung in Deutschland); selbst Ortsnamen, die doch in erster Linie für einen lebendigen Kult sprechen, fehlen hier (Myth. I. 131). Auch die Nordendorfer Spange vermag an dieser Thatsache nichts zu ändern, da es sich nicht beweisen lässt, welchem Stamme der Ritzer jener Runenschrift angehörte (Hemming, Die deutschen Runendenkm. 102 ff.). In Ermanglung triftiger Beweise haben der Eigenname Wuotau (Myth. I. 109. ZfdA XII. 401 f.) und die Glosse *wótan* 'tyrannus' (Myth. I. 110) Beziehungen auf die Ver-

ehrung des alten Gottes bieten sollen. Nur lässt sich weder erweisen, dass Götternamen schlechthin als Eigennamen auftreten, noch dass ein altes allgemein verehrtes Wesen gerade als Tyrannus bezeichnet wurde. Dem widerspricht nicht, dass Jonas von Bobbio in der *vita Columbani* erzählt, dass die Alemannen ihrem Gotte *Vodano* Opfer gebracht hätten. Es finden sich bei den Alemannen ebensowenig wie bei den Baiern (was Quitzmänn, *Rel. d. Baiwaren* S. 21 f. vorbringt, ist nicht beweisend) irgend welche Spuren eines Wuotankultes; kein Ort lässt sich mit Sicherheit auf die Gottheit zurückführen, keine Pflanzen, Sterne u. dgl., wie vielfach in Mitteldeutschland und dem Norden. Noch entscheidender ist der Name des vierten Tages der Woche. Grimm (*Myth.* I 102 ff. III. 46 ff.) zeigt, wie man in allen germanischen Ländern deutsche Gottheiten für die römischen einsetzte, als die römische Kultur die Namen der Wochentage nach Germanien brachte. Nur der '*Dies Mercurii*' fand bei den Oberdeutschen keine entsprechende Wiedergabe; während er sie doch bei allen niederdeutschen und nordischen Stämmen hat und hier *Wödenesdag*, *Wernde*, *Odinsdag* u. s. w. lautet, ersetzt ihn bis weit nach Mitteldeutschland hinein in Oberdeutschland das schon bei Notker belegte *mittawecha*. Da nun bair. *Erctag*, alem. *Cies dac* zur Genüge zeigen, dass diese Stämme mit vollem Bewusstsein die heimischen Gottheiten für die römischen setzten, so kann sich das Fehlen eines **Wuotanestac*, den wir der untergelegten grossen Bedeutung des Gottes um so mehr vermissen dürften, nur daraus erklären, dass die oberdeutschen Stämme keine Gottheit verehrten, die sie für den röm. Mercurius einsetzen konnten, wie auch bei allen germanischen Stämmen keine den Saturnus wiederzugeben vermochte. Diesen negativen Zeugnissen gegenüber fällt das einzige des Jonas von Bobbio, der, ein Langobarde von Geburt, seine *vita Columbani* kurz nach 620 schrieb, nicht in die Wagschale; noch im 6. Jahrh. berichtet der gut unterrichtete Agathias (*Hist.* I. 7), wie die damals schon christlichen Franken auch auf religiösem Gebiete auf die Alemannen von Einfluss seien, der nach Unterwerfung der letzteren sich überall gezeigt haben muss. Die Franken aber waren zweifelsohne Wödanverehrer und so liegt nichts näher als die Annahme, dass einzelne Teile Alemanniens von ihnen den Kult dieses Gottes angenommen haben. Somit bleibt Niederdeutschland bis tief nach Mitteldeutschland hinein, Dänemark und der skandinavische Norden als die eigentliche Stätte der Wödanverehrung. In letzterem fließen nun die Quellen ziemlich reichlich, namentlich in der norweg.-isländischen Skaldendichtung, wie sie die nordischen Könige liebten und pflegten. Und doch feiert nur hauptsächlich die Dichtung diesen Gott und die Kreise, mit denen die Dichter in engstem Verkehre stehen; die grosse Masse des Volkes ist ihm gegenüber kalt. An Königshöfen bringt man ihm wohl Opfer und weihet ihm Tempel, aber der norwegische Bauer verehrt nach wie vor seinen Þór oder seinen Freyr und Njörðr. Es ist Henry Petersens unbestrittenes Verdienst, die Thatsache bewiesen zu haben, dass sich der ganze nordische Götterglaube nur unter der Voraussetzung verstehen lasse, wenn wir den Ursprung der Odinsverehrung ausserhalb des Nordens, in Deutschland oder in England suchen, wo diese viel älter sei als im Norden (*Om Nordboernes Gudedyrkelse og Gudetro i Hedenold* Kbh. 1876.) Wohl durchweht die Eddalieder wie die Skaldendichtung durchweg Odinsverehrung, aber die volkstümliche Saga steht dazu in auffallendem Gegensatze; Þór ist der '*mest dignadr*' 'der am meisten Geehrte', er ist der allmächtige Ase (*áss hinn almáttki*), der *potentissimus deorum*, wie ihn Adam von Bremen nennt, nirgends Ódin. Þors und Freys Bild werden oft erwähnt, nur einmal Óðins; abgesehen von den Königsopfern gelten die Opfer nur Þór und Freyr; Personen- und Städtenamen finden sich erst in späterer Zeit häufiger mit Ódin in Verbindung ge-

bracht und zwar hauptsächlich in Südschweden, in alter Zeit herrschen Þor und Freykomposita; Þór allein weihte die Runen, nirgends Ódin; alle Thingtage fielen auf den Þórsdag, nie auf Ódinsdag; Þórs Hammer findet sich auf Ringen, Bracteaten, Schmucksachen, Ódinus Speer oder Raben lassen sich nirgends nachweisen. Und selbst in der Eidesformel tritt nie Ódin auf, sondern neben Frey und Njördr der Þór.

Diesen negativen Zeugnissen treten aber auch positive zur Seite: Die Heimskringla (S. 6 f.) kennt eine Sage, nach der Ódin aus Saxland, worüber er König gewesen sei, über Dänemark nach dem Norden gekommen ist. Dieselbe weiss auch die Snorra Edda zu berichten (AM. II. 252) und die Einleitung der Gylfaginning setzt sie voraus. Nach anderer, wenn auch junger Aufzeichnung wird Ódin geradezu als *Saxa god* bezeichnet (Ftb. III. 246). Hierin mag auch der Kampf zwischen den Asen, von denen Ódin allein mit Namen genannt wird, und den Vanen seine Erklärung finden: es ist der Kampf des einziehenden Gottes mit den alten Göttern, der mit einer Verschmelzung beider endet, wobei jedoch Ódin die Oberhand behält. Auch der alte Mythos von der Findung der Runen mag darauf hindeuten. Es steht fest, dass diese aus dem lateinischen Alphabete entstanden und über Deutschland nach dem Norden gekommen sind. Ódin brachte sie mit, der Gott aller höheren Kultur. Ferner unterliegt es keinem Zweifel, dass der Kern der Sigurdslieder aus Franken nach dem Norden gekommen ist; in diesem ist aber der Ódinsmythus ein unlösbarer Bestandteil, denn nur durch das Eingreifen Ódins in ihr Geschlecht erhalten die Volsungen ihre Bedeutung: wo sie zu Hause sind, da muss man den Ódin verehrt haben und zwar als den höchsten Gott. Und wenn diese Sagen mit Bestimmtheit nach dem Norden wanderten, warum kann es dann nicht auch mit den Mythen von Ódin geschehen sein? Was uns daher die Edden und Skalden von Ódin erzählen, kam nicht zum geringen Teil aus der norddeutschen Tiefebene, wo wir allein mit Bestimmtheit Wödansverehrung zur Zeit der Völkerwanderung finden, während sie der nordischen Volksüberlieferung in der eddischen und skaldischen Auffassung von Haus aus durchaus fremd war: hier spielte Ódin keine andere Rolle als der Wode in der deutschen Volkssage d. i. als Windwesen. Wo wir also Wödansverehrung finden, überall führt sie uns nach Niederdeutschland. Hier war es, wo die Sachsen noch im 8. Jahrh. diesen Gott abschwören mussten (MSD. II.), denselben Gott, den bereits ihre Vorfahren als den höchsten Gott im 5. Jahrh. mit hinüber nach England nahmen, von dem schon die sagenhaften Führer (Beda, Hist. eccl. I. 15) und später die angelsächsische Könige ihre Abkunft herleiteten (Myth. III. 379), den sie für den Erbauer der Tempel, den Finder der Buchstaben und nach christlicher Auffassung für den Gott des Truges und der Diebereien hielten (Kemble, die Sachsen I. 276 f.). Hier war es, wo die den Sachsen benachbarten Langobarden schon vor ihrem Zug nach dem Süden, also ebenfalls im 5. Jahrh., ihn als Himmelsgott und Siegherrn kannten (Paulus Diac., De gest. Lang. I. 8), und von hier, wo sie selbst Wödansverehrer neben lauter Wödansverehrern wohnten und mit solchen gemeinsam wanderten, mag die Auffassung stammen, dass er ein von allen Germanen verehrter Gott gewesen sei. Von hier nahmen ihn auch die Thüringer mit hinauf nach südlicheren Gegenden, wo wir ihn vor Einführung des Christentums als den höchsten und zugleich heilenden Gott finden (MSD. IV. 2). Hier war es, wo sich die Sage von den Welsungen und dem auserlesenen Siegfried bei den ripuarischen Franken mit dem Wödansmythus verband (ZfdA. XXIII. 123 ff.). Ungewiss ist es, welch deutscher Stamm es war, von dessen Einfall in Gallien der Verfasser der *Miracula St. Apollinaris* berichtet, den er »Hungri« nennt, die er als Wodansverehrer schildert (ZfdMyth. III. 393).

Diese Beispiele mehren sich noch durch die Fälle, wo Mercurius für Wödan steht. Dass aber Mercurius stets Wödan ist, lernen wir aus dem Namen des 4. Wochentages, von Paulus Diaconus (I. 9 *Wödan sanc, quem adjecta litera Gwödan dixerunt, ipse est, qui apud Romanos Mercurius dicitur*), von Jonas von Bobbio (*alii ajunt, deo suo Wödan quem Mercurium vocant alii*), aus einem alten Bücherverzeichnis von Verlamacestre aus dem 10. Jahrh. (Myth. I. 100: *Mercurium, Wöden anglie appellatum*), aus Geoffroy v. Monmauths Hist. Brit. (*Colinus maxime Mercurium, quem Wödan lingua nostra appellamus*) und seinem isländischen Übersetzer (Ann. 1849 S. 6), aus Saxo Gram. (I. 275) und anderen späteren altenglischen Quellen (Kemble I. 278). Deckte sich doch auch Hermes-Mercurius zum grossen Teil mit der ursprünglichen Gestalt des Wödan (Roscher, Hermes als Windgott. Lpz. 1878). Setzen wir nun Wödan für den Mercurius lateinisch schreibender Schriftsteller ein, so finden wir, dass bereits zu Tacitus Zeiten dieser bei den Völkern der unteren Rheingegend am meisten verehrt wurde, denn nur auf diese Völker kann das *maxime colunt* (Germ. 9) gehen, wie uns nicht nur die Germania (c. 40. 43), sondern auch die andern Werke des Tacitus (Hist. IV. 64. Ann. XIII. 57) und anderer Schriftsteller belehren. Für die Verehrung des Gottes durch die Franken geben uns dann auch Gregor von Tours (Hist. Franc. II. 29), die Capitulare und Bussordnungen (Wasserschleben 353 ff.) neue Beweise, während uns auch unter dieser Voraussetzung oberdeutsche Belege durchaus fehlen. Nun ist aber der rege Verkehr der Römer mit den Germanen am unteren Rheine und von da landeinwärts seit Cäsar bekannt, wir wissen, dass dadurch eine Menge römischer Kultur auf die Germanen überging (Mommson, Röm. Gesch. V. 107 ff.), wir wissen u. a., dass wir den Römern die Namen der Wochentage, die Monate, das Alphabet verdanken (vgl. u. a. Strabo IV, 4: *παρουσιάζοντες δὲ εὐμαρώδως ἐνδιδοῦσι πρὸς τὸ χροῖμα, ὥστε καὶ παιδείας ἀπτεσθαι καὶ λόγων*; dsgl. Florus IV, 12). Wenn nun als Finder letzteres nach einem schönen nordischen Mythos Ódin genannt wird, was hindert, diesen als Gott aufzufassen, der in seiner Gestalt die neue Kultur vereinte und weitertrug, nachdem er sich bereits ehe er sie aufnahm lokal d. i. in Nordwestdeutschland aus einem untergeordneten Gotte zum Hauptgotte entwickelt hatte? Aber auch diese Entwicklung lässt sich verfolgen.

Fast in allen Gauen, wo Germanen wohnen oder einst gewohnt haben, finden wir die Vorstellung vom Wutes- oder Mutes- oder wütenden Heere, vom Wocjäger und ähnlichen Gestalten. Es ist längst erkannt, dass diese sprachlich mit Wödan aufs engste zusammenhängen, nur können sie nicht Reste einer alten Wödanverehrung sein, d. h. eines Wödans, wie ihn die nordischen Dichter kennen. Es ist ausgemachte Thatsache, dass all jene Erscheinungen nichts weiter als die Personifikation der bewegten Luft, des Windes sind und als solche oft mit Dämonen des Windes zusammenfliessen. Sie würden demnach den Wödan nur von einer Seite darstellen, die in den Hauptquellen der Wödanmythen ganz in den Hintergrund tritt. Hätte Wödan in ganz Deutschland wirklich jene Macht und jenes Ansehen besessen, das er nach den nordischen Quellen, nach Paulus Diaconus, nach Tacitus in der unteren Rheingegend hatte, so wäre diese Einschränkung ganz unerklärlich. Sie muss demnach die ältere Vorstellung im Volksglauben sein, wie schon richtig von W. Schwartz erkannt ist (Der Volksglauben und das alte Heidentum.² Berl. 1862).

Es tritt nun die Frage heran: ist das so entstandene Wesen, das noch überall im Volksglauben fortlebt, von Haus aus ein Dämon, der sich lokal zur höheren Gottheit entwickelt hat, oder ist es nur die eine Seite der Thätigkeit des alten Himmelsgottes, die in gewissen Gegenden der Mittelpunkt des Kultverbandes und hier zur höheren ethischen Gottheit emporgehoben wurde.

Man hat im Hinblick auf den vedischen *Vāta* 'den Wehenden', der in seiner sprachlichen Wurzel mit *Wōde* zusammenfällt, das erstere für das wahrscheinlichere gehalten und mit dem Aufsteigen zur Gottheit zugleich die Weiterbildung zu *Wōdan* zusammengebracht (ZfdMyth. II. 326. ZfdA. XIX. 170 ff.). Allein mir will das letztere das wahrscheinlichere scheinen. Verehrte man den Himmelsgott als höchstes Wesen, so muss man ihn auch mit den verschiedenen Himmels- und Lufterscheinungen in Verbindung gebracht haben. Indem man ihn aber als Gott des Windes auffasste, nannte man ihn *Tiwaz Wōdanaz* (Grimm, Gr. II. 157) oder nur *Wōdanaz*, *Wōdan*. In dieser Eigenschaft kannten ihn sämtliche germanische Stämme, doch trat er durchaus nicht bei allen in den Mittelpunkt des Kultus, vielmehr scheint er bei den meisten ziemlich bei Seite geschoben und mehr als Dämon als als Gott aufgefasst worden zu sein. Dagegen genoss er besondere Verehrung bei den westdeutschen Stämmen, wo er der Mittelpunkt des istvaenischen Kultverbandes gewesen zu sein scheint.

Als Gott des Windes war er aber zugleich der Führer des Totenheeres und so kam es, dass ihn die römischen Schriftsteller mit ihrem Mercurius wiedergeben, der in echt römischen Inschriften der ersten Jahrhunderte unserer Zeitrechnung fast immer als Totengott erscheint (Brambach, Corp. Inscr. Rhenan. a. v. O.). Als dann die römische Kultur sich bei den Germanen immer mehr geltend machte, wurde *Wōdan* ihr Träger, wie überhaupt der Gott jeder höheren geistigen Entwicklung. Dieser Entwicklungsprozess mag in der Zeit zwischen Cäsar und Tacitus vor sich gegangen sein. Man vergegenwärtige sich das Zeitalter der ersten römischen Kaiser, die Feld- und Streifzüge des Drusus, Tiberius, Varus, Britannicus, ihre Gewaltherrschaft in den germanischen Gauen, und man wird den gewaltigen Einfluss römischer Sitten und römischen Geistes erklärlich finden. Und als dann die Franken als neuer Völkerbund am unteren Rheine auftraten, deren Hauptkern aus den Nachkommen der alten Sugamber bestand, da waren sie besonders *Wōdan*sverehrer und wurden Träger des *Wōdan*s-kultus und mit ihm höherer geistiger Kultur. Von hier aus drang dann die neue Gestalt des Gottes in Norddeutschland immer weiter nach Osten vor, während im Süden der Verkehr der Franken mit den Alemannen auch diese teilweise zu *Wōdan*sverehrer machte. So kam er zu den Sachsen, zu den Langobarden. Bei ihrer Wanderung nach Britannien nahmen ihn die Sachsen mit auf dieses Inselreich, und wenig später mag er über Dänemark nach dem Norden gekommen sein, wo er in gewissen Kreisen und Gegenden die alte Freys- und Porsverehrung verdrängte und unter den nordischen Skalden seine höchste Blüte erreichte.

§ 55. *Wōdan* Gott des Windes. Aus der indog. Wz. *vā* 'wehen', auf die auch unser 'Wind' zurückgeht, ist auf gleiche Weise, wie das arische *vāta* 'die bewegte Luft, der Wind' (Spiegel), die arische Periode S. 157 f.) ein germanisches **vōtha* hervorgegangen, das schon in gemeingerm. Zeit nicht nur die heftige Bewegung der Luft, sondern auch des menschlichen Geistes bezeichnete. Durch die Weiterbildung durch das Adjectivsuffix *-ano* entstand daraus ein Beiwort des alten Himmelsgottes, das als losgetrenntes Nomen zur selbständigen Gottheit des Windes wurde. Dieser alte Windgott, der als solcher zugleich Führer der Totenschar, die in der bewegten Luft daherfuhr, war, war allen germanischen Stämmen gemeinsam und hat sich fast überall noch bis heute im Volksglauben erhalten. Allein wir haben weder bei den ingvaenischen noch bei den herminonischen Stämmen irgend welchen Anhaltspunkt, dass er besondere Verehrung genossen hätte, ja er scheint in manchen Gegenden schon in alter Zeit mit den Dämonen des Windes zusammengefallen zu sein. Bald erscheint er allein, bald mit seinem Gefolge, seinem Heere,

dem Seelenheere der Toten. Fast in ganz Schwaben sind die Mythen vom *Wutes-* oder *Mutesheer* oder schlechthin 's *Wuotas* verbreitet. Es saust in der Luft, macht oft wunderbare Musik und wird begleitet von heftigem Sturme. Ein Mann reitet voraus und ruft den Leuten zu 'aussem Weg! aussem Weg!' Dieser Vorreiter ist derselbe, der anderenorts '*Schimmelreiter*' oder '*Breithul*' heisst, der auf weissem oder schwarzem Rosse durch die Luft reitet, oft selbst ohne Kopf oder mit kopflosem Pferde. Wo er hinkommt ist Windstoss; die Bäume krachen und es saust durch die Luft (E. Meyer, Sagen aus Schwaben I. 103 ff. Birlinger, Volksthümliches aus Schwaben I. S. I. 26 ff. 2. S. 89 ff.). Ganz ähnlich tritt er in Östreich auf. Als *Wotn* jagt er mit Frau *Holke* durch die Luft, auf weissem Rosse, in weiten Mantel gehüllt, einen breitkrämpigen Hut auf dem Kopfe, ganz wie wir in nordischen Quellen von Ódin erzählen hören (Vernaleken, Mythen und Bräuche in Östreich S. 23 ff.). Ebenso erscheint er als *Wutes* in Baiern (Panzer, Bayrische Sagen, I. 67), daneben das 'wütende Heer' (ebenda II. 199). *Wudesheer* heisst in der Eifel ein fürchterlicher Sturmwind, der die Bäume entgipfelt (ZfdMyth. I. 315 ff.), '*Wütenheer*' nennt man ihn im Voigtlande (Eifel, Sagenbuch des V. 114 ff.). Neben diesen Namen tritt dieselbe Erscheinung nur wenig abweichend auch in diesen Gegenden als '*wilde Jagd*' oder '*wildes Heer*' oder '*wilde Gjaig* oder '*wilde Gjäd*' (in Kärnten, ZfdMyth. IV. 409) auf, ihr Führer als der '*wilde Jäger*'. Gleich verbreitet ist sie unter derselben Bezeichnung auch in Norddeutschland. Sie begegnet hier als *Woejäger*, *Wojenjäger*, *Joejäger*, *Nachtjäger*, *Helljäger*, in Westfalen namentlich und weiter östlich davon als *Hackelberg* oder ursprünglicher *Hackelberend* (Mantelträger) oder auch als *Herodes* udgl. (Kuhn und Schwartz, Norddeutsche Sagen; Kuhn, Westfälische Sagen; — Niedersächs. Sagen von Schambach und Müller), in der Lausitz als *Dietrich von Bern*, in Schleswig als *Herzog Abel*, im Riesengebirge als *Rübezahl*. Sagen gestalten sind hier an seine Stelle getreten oder lokal entwickelte Dämonen. In Mecklenburg sagt man, wenn man das wütende Heer zu hören glaubt '*der Woode thüt*' (Adelung unter wüten), der Dämon, der namentlich in den Zwölfnächten als *Wode*, *Waud*, *Wor* udgl. durch die Lüfte fährt (Bartsch, Mekl.S. I. 3 ff.), und in Schleswig-Holstein reitet der *Wode* auf grossem weissen Rosse in den zwölf Nächten durch bewaldete Gegenden (Müllenhoff, Sagen der Herzogtümer Schleswig-Holstein 372 f.). Aber auch über die Grenze Deutschlands hinaus finden sich dieselben Vorstellungen unter ganz gleichem Namen. *Det er den flyvende* oder *wilde Jæger*, sagt der dänische Bauer, wenn es bei nächtlicher Weile durch die Lüfte saust, und nennt ihn bald *Kong Volmer*, bald *Grøn Jette*, bald *Palne Jæger* udgl. (Thiele, Danmarks Folkesagn II. 113 ff.). Auch in Schweden ist die Sage weit verbreitet. In Småland kennt man *Odens Jagt*; wenn es stürmt, sagt man *Oden far förbi* oder *Oden jager*; er erscheint hier ebenfalls meist reitend und mit breitrandigem Hute, begleitet von zwei oder einer Schar Hunde (Lundgren, Hedn. Gudatro i Sverge 57 ff. Rietz, Svensk dial. s. Oden). Wir sehen also, dass diese persönliche Auffassung des Windes über die ganze germanische Welt verbreitet ist und deshalb uralte sein muss. In vielen Gegenden hat sich dann der Mythos weiter entwickelt: man glaubte, der Wode jage einem weiblichen Wesen nach, und so entstand der weitverbreitete Mythos von der *Windsbraut*, an deren Stelle anderenorts das *Moos-* oder *Holzfräulein* getreten ist. Zuweilen bringt man ihm und seinem Gefolge, namentlich seinen Hunden und seinem Pferde Futter, Überbleibsel alter Opfer, die man dem Gotte brachte. So füttert man in Niederösterreich noch heute den Wind, damit er in der Heuernte nicht wehe (ZfdMth. IV. 148), oder giebt ihm sein Teil (in Kärnten, ebd. IV. 300) oder spendet es seinen Hunden (Nordd.S. S. 67) oder seinem Kinde (Myth.

III, 443) u. dgl. Finden wir so die Vorstellung von *Wodes* oder dem *wütenden Heere* über die ganze germanische Welt verbreitet, steht dann ihr enger Zusammenhang mit Wōdan fest, lässt sich dieser aber als Mittelpunkt des Kultes nur in einzelnen Gegenden Germaniens erweisen, während andere von Haus aus davon nichts wissen, so liegt hierin der Schlüssel zum Verständnis des Gottes. — Wie jene Vorstellungen vom wütenden Heere sich schon im Mittelalter nachweisen lassen (Myth. II. 766), so finden wir auch in altnordischen Quellen Überreste der Verehrung Wōdans als alten Windgottes. Wir haben uns hier in erster Linie an die volkstümlichen Sagas zu halten, und hier zeigt sich Ódin z. T. anders als in der Dichtung, wenn auch diese noch sehr oft seinen natürlichen Ursprung zeigt. Zunächst ist seine ganze Erscheinung dieselbe wie in den deutschen Sagen. Er eilt daher auf seinem weissen, achtbeinigen Rosse *Sleipnir*, das nach jungem Mythos vom Hengst Svadilfari mit Loki als Stute gezeugt ist (SnE. II. 179; *album flectat equum* Sax. I. 107), eine hohe Gestalt mit langem, weissem Barte, umhüllt von einem weiten dunkeln oder gefleckten Mantel, unter dem er seine Schützlinge durch die Lüfte trägt (Saxo I. 40), auf dem Haupte einen breitkrämpigen Hut, den er oft tief ins Gesicht hereindrückt, sodass man von diesem nichts sehen kann. Bald erscheint er blind, bald aber auch einäugig, eine Vorstellung, die die durch die Wolken durchbrechende Sonne erzeugt haben mag, denn auf den Wolken fährt der Sturmgott daher. So erscheint er überall in der alten Volkssage als derselbe; eine Reihe seiner Namen hat in dieser äusseren Erscheinung ihre Wurzel; er heisst *Hárbarðr* d. i. Graubart, *Sidskæggr* und *Sidrgrani* der Langbart, *Grani* der Bärtige, *Hottr* der Hut, *Sidhottr* der Schlapphut, *Grimr* und *Grimnir* der Verlarvte. Natürlich findet sich diese Auffassung auch im Liede: auf Sleipnir reitet er nach Niflhel (Vegtkv. 2); als der blinde Gast fragt er in seinem Rätselstreite König Hreidrek, wer das Paar wäre, das zum Thing reite, mit drei Augen und zehn Füssen und einem Schwanz und über die Lande streiche, worauf Hreidrek antwortet, dass es Ódin auf Sleipnir sei (Hervarars. Bugge 262), dem trefflichsten aller Rosse. Einst lässt er bei einem Schmiede sein Ross beschlagen und schwingt sich, nachdem er sich als Ódin zu erkennen gegeben hat, mit ihm über einen sieben Ellen hohen Zaun und verschwindet in der Luft (FMS, IX. 175 f.) Das ist dasselbe Pferd, um welches Starkader in Lübecker Schwerttanzspiele den Gott bittet (*Hellige Wode, nu len mi din pærd* ZfdA. XX. 13). Als Windgott ist natürlich Wōdan-Ódin weit gewandert, er ist der unermüdliche Wanderer, der *viator indefessus* (Saxo I. 128); er heisst daher *Gangleri* 'der Wanderer', *Gangráðr* 'der Wegwalter', *Vegtamr* 'der Weggewohnte' u. dgl. Zu Frigg sagt er selbst, dass er viel umher gefahren sei (Vaflpr. 3), wie er auch dem Vaflpridnir entgegnet, dass er lange unterwegs gewesen sei. Daher nennt ihn noch Snorri in der Heimskr. 'weitergeist' (*víðfrull* 5⁶), ja schreibt ihm sogar wie in der Edda dem Freyr das Schiff *Skidbladnir* zu, die Wolke, die dem Sleipnir entspricht (Heimskr. 8¹⁶). Wōdan-Ódin gleicht hierin dem indischen *Vāta*, dem Immergeher, Immerwanderer (Schwartz, Poet. Nat. II. 70 f.). Als Windgott besitzt Wōdan-Ódin auch die Proteusnatur wie kaum ein anderer Gott: alle möglichen Menschen- und Tiergestalten nimmt er an. Bald erscheint er als Knecht, der sich als Erntearbeiter verdingt, bald als Fährmann, der den toten Sinjotli über den Sund schafft; in Schlangengestalt gelangt er zur Gunnlöð, als Adler entführt er ihrem Vater den Dichternet. — Neben dieser altgermanischen Gottheit, die sich im Winde offenbart und im Grunde nur die Personifikation des Windes ist, erscheint aber der nordische Ódin auch als Herr des Windes und des mit diesem im engsten Zusammenhange stehenden Wetters. So rufen ihn die Isländer um günstigen Fahrwind an (FMS. II. 16), denn er giebt solchen

den Männern (Hyndl. 3); nach der Heimskringla beruhigt er die Wellen und lenkt die Winde, wohin er will (8¹⁶). Ein Beispiel dazu findet sich schon in den alten Liedern von Sigurd. Als dieser mit seinem Heer sich auf der See befindet, um Vaterrache zu nehmen, 'hat sich heftiger Sturm erhoben. Da erscheint auf einem Bergvorsprunge Ódin, und sobald dieser auf einem der Schiffe Aufnahme gefunden hat, legt sich das Wetter (Regm. 16 ff.). Weil er über das Wetter herrscht, heisst er *Vidrir* (FMS. X. 171), und der Runenkennner des Ljóðatal hat ihm abgelauscht, wie man Wind und Wellen beruhigen kann (Háv. 152). Und wenn der Sturm dahersaust, da zürnt Ódin (Fas. I. 501), da wird er zum *Yggrr*, zum Schrecken der Menschen.

In seiner Erscheinung als Windgottheit müssen dann auch die Tiere, die ihn begleiten, die Gegenstände, die ihm eigen sind, ihren Ursprung haben. Wie dem wilden Jäger oder dem Wode eine Schar Hunde folgt, wie in der schwedischen Odensjagd den König ebenfalls zwei Hunde begleiten, so finden sich in der Umgebung des altschwedischen Gottes die beiden Wölfe *Geru* d. i. der Gierige und *Freki* der Gefräßige (Grimm. 19). Ein Sinnbild der bewegten Luft sind auch die Raben *Hugin* d. i. Gedanke und *Munin* 'Gedächtnis', deren Namen schon ganz in die Zeit später dichterischer Reflektion fallen. Tagtäglich fliegen sie über die Erde und bringen Ódin Nachricht aus allen Gegenden (Grimm. 20): ein ganz junger nordischer Zug, als schon aus dem beweglichen Luitgotte ein allgebietender Herrscher nach Weise der norwegischen Könige geworden war, dem aber dasselbe Naturbild zugrunde liegt, wie in dem neuisländischen Volksliede, wo es heisst:

Und die Raben jagte der Sturmwind.

Und der Sturmwind rauschte dahin auf den Wolken. (Z. f. vergl. Litt. 1878.)

In seiner Hand trägt Ódin den Speer *Gungnir*, einst von Zwergen, den Ívaldissöhnen, gemacht und von Loki dem Gotte gegeben (SnE. I. 342). Es ist der Blitz, den der Gott aus dunkler Wolke hervorschleudert. In der Volkssage tritt diese Waffe zurück, da man hier Ódin weniger als einen Gewittergott kennt. Überhaupt war dieser Speer schon ziemlich zeitig in seiner ursprünglichen Bedeutung vergessen: er war zum Symbol des Schlachtengottes geworden, der an der Schlacht selbst Teil nahm und seinen Speer nach den Gegnern seines Schützlings schleuderte. So lehrte er selbst König Eirik den Speer über seine Feinde schwingen und ihnen die Worte zurufen: 'Ódin hole euch alle' (FMS. V. 250). — Der Aufenthaltsort des Wödan-Ódin als Windgott sind die Berge oder die als Berge gedachten Wolken, die ja mit jenen überall zusammenfliessen (Roscher, Hermes 20 f.). Aus den Bergen scheint der Wind zu kommen, nach den Bergen scheint er zu gehen. Er nennt sich selbst den 'Alten vom Berge' (Regm. 18); Skalden nennen ihn *fjallgaur* oder *fjallgeigudr* 'Felsengott'. Über ganz Deutschland, England, Skandinavien sind Wodansberge weit verbreitet (Myth. I. 126 f. Kemble, die Sachsen I. 280). Ódin gleicht hierin dem im Berge geborenen Hermes. Kommt doch auch der wilde Jäger der deutschen Volkssage meist aus den Bergen, zumal aus dem Venusberge.

Aus dieser alten Vorstellung des Windgottes haben sich all die anderen göttlichen Seiten des Wödan-Ódin entwickelt. Diese Weiterentwicklung ist zum Teil lokaler Art; sie muss im Hinblick auf das Zeugnis des Tacitus schon in der vortaciteischen Zeit liegen. Nur seine Auffassung als Totengott scheint schon der gemeingermanischen Periode anzugehören: sie ist entstanden aus der Vermischung alten Seelenglaubens mit jüngerem Götterglauben: da das Heer der Seelen im Winde daherfuhr, wurde der Windgott der Herr dieses Heeres.

§ 56. Wōdan-Óðin als Totengott. Nach der Vorstellung unserer Vorfahren lebten die Seelen der Verstorbenen, die dem Luthauche glichen und sich im Winde offenbarten, bald in Bergen, bald in Sümpfen und Teichen. Da man aber auch von Wōdan annahm, dass er in Berge weile, wenn Luftstille war, da man auch seine Existenz aus dem Heulen des Sturmes wahrnahm, so brachte man die Toten auch mit ihm in engen Zusammenhang: in der stürmischen Luft, namentlich während der Zwölfnächte, glaubte man ihn mit der Schar der Gestorbenen daherfahren zu sehen. Diese Vorstellung von Wodan war namentlich in Norddeutschland zu Hause, wie schon der Name *Helljäger* für den Führer der wilden Jagd lehrt (Nordd. S. 275, Westph. S. 300 u. öft.). Aus dem Mythos vom Verweilen des Gottes im Berge entwickelte sich die Vorstellung von Valhöll und seinen Bewohnern, die nichts anderes als ein nordisches Gegenstück der vielen Sagen vom bergentrickten Kaiser ist. So wird in der Yngl. s. erzählt, dass König Svegdír sich aufgemacht habe, Óðin in Godheim zu besuchen. Da sei er an ein Gehöft gekommen, 'at Steini' genannt, weil es ein grosser Stein war. Hier stand ein Zwerg in der Thüre und forderte den König auf einzutreten, wenn er Óðin besuchen wolle. Svegdír that es, aber alsbald schliesst sich der Stein und der König wird nimmer gesehen (Heimsk. 12/13). Hier zeigt sich noch klar der natürliche Hintergrund der poetisch ausgeschmückten Valhöll. Diese ist ursprünglich nichts anderes als das Totenreich, und im Zusammenhange hiermit steht auch Óðins Name als *Valfadir* oder *Valgautr* d. i. Totenvater, Totengott. Noch heute leben Spuren dieser alten Vorstellung vom Totengotte Óðin im Norden fort: Der Halleberg in Vestergötland in Schweden heisst auch Valchall, in seiner Nähe hat sich früher eine Odinsquelle befunden. (Rietz, Sv. dial. 789). Daher entstand der Glaube, dass man bei Óðin gasten werde, und *tíl Óðins fara* 'zu Óðin fahren' ist eine geläufige Wendung für 'sterben'. Vor allem gehören ihm die Gehängten, woher er die Namen *Hanga-god* oder *Hangatýr* oder *dróttinn hanga* führt; so ist er auch *valdr galga* d. i. Herr der Galgen, wie er auch unter diesen besonders gern verweilt (Heimskr. 8), was ganz der deutschen Volkssage entspricht, dass sich einer erhängt habe, wenn starker Wind weht. Seine vollste Entwicklung erhielt dann dieser Valhöllglaube in der Winkingerzeit, wo das ältere Totenreich zu einem Kriegerparadiese wurde (PBB XII. 221 ff.). Als Totengott erscheint Óðin auch als Ferge: so nimmt er Sigmund seinen toten Sohn Sinfjötli ab und fährt ihn hinaus ins Meer (Frá dauða Sinfj.). Erscheint er aber als Totengott, so war es nur noch ein Schritt, dass er auch zum Gott des Todes und Herr über das Leben der Menschen wurde. Als Schlachtengott erwählt er sich seine Opfer, und seine Begleiterinnen, die Valkyren, haben die Aufgabe dieselben zu fällen. Gegen Opfer verlängert er König Aun von Schweden das Leben und verspricht ihm, dass er immer leben solle, solange er ihm den Zehnten gäbe (Heimskr. 22). Starkadr verdankt ihm sein langes Leben, den Haddingus entreisst er dem Untergange und stärkt ihn mit erfrischendem Nasse; ja selbst Tote vermag er wieder zum Leben zu bringen (Heimskr. 8²²). Die letztere Auffassung Óðins als Herr über Leben und Tod lässt sich nur bei den Nordländern erweisen, während er bei den anderen germanischen Stämmen nur als Führer oder Herr der Toten nachweisbar ist.

§ 57. Wōdan-Óðin als Gott der Fruchtbarkeit. Der Wind gilt als Bringer der Fruchtbarkeit. 'Viel Wind viel Obst' sagt eine alte Bauernregel, und 'ohne Wind verscheinet das Korn'. Mit dieser alten Auffassung hängt es zusammen, dass der Windgott Fruchtbarkeit bringe. Das Volk im Aargau freut sich, wenn das Guetisheer schön singt, denn dann giebt es ein fruchtbares Jahr (Rochholz I. 91). Ist aber das Getreide gehauen, dann will man

sich auch dem Gotte dankbar erweisen. Fast überall in germanischen Gauen lässt man auf dem Felde noch ein Ährenbüschel stehen; das gehört dem *Waudlgaul* oder *Waudlhunde*, wie der Baier zu sagen pflegt (Myth. III. 59), oder auch dem heiligen *Ostwald*, der in Süddeutschland oft an Stelle des Windgottes trat. Der Norddeutsche lässt die letzten Halme 'dem *Woden* für sein Pferd'; ebenso lässt der Schwede für Odens Pferde die letzten Halme; in Mecklenburg rief man daher: '*Wode, Wode, hale dinem rosse nu voder*'. Diese letzte Garbe, die dann oft selbst den Namen *erntevöd* führt, wird hier und da auch umtanzt und das Gelage, das sich an den letzten Schnitt anschliesst, heisst das *Wodelbier* (Myth. I. 128 f.). In der Mark lässt man ein Büschel stehen und nennt dies *Vergodendeistruss* d. i. der Strauss des Anteiles, den Frö Wodan hat, wie dann auch das Erntefest selbst den Namen *Vergodendel* führt (Kuhn, Märk S. 337 8).¹ Oft wird dieses Halmbüschel mit Blumen geschmückt. Ganz ähnliche Gebräuche finden wir in Deutschland überall. Im Schaumburgischen schlägt man beim Erntebier mit den Sensen zusammen und ruft dazu *Wöld, Wöld!* Und wo dies nicht geschieht, gedeiht im folgenden Jahre weder Obst noch Korn (Müller, Altd. R. 119). Nach dem fröischen Lokkatáttur besitzt ferner Ódin die Kraft, ein Getreidefeld in einer Nacht wachsen zu lassen (Hammersh. 10). Daher baten die Nordländer den Ódin im Mittwinteropfer um guten Jahresertrag und um Gedeihen der Saat (Heimskr. 9). So zeigt sich diese Entwicklungsstufe des Wodanmythus bei vielen Germanenstämmen als eine im Volke wohlbekannte, die wohl so alt ist, als der Ackerbau bei den Germanen überhaupt.

§ 57. Wôdan-Ódin als Kriegsgott. Schon bei den ältesten nordischen Skalden finden wir das weit verbreitete und in allen Gegenden bekannte Bild, die Schlacht als das Wetter, den Hagel, den Regen, den Sturm, das Thing Ódins zu bezeichnen, wie auch als Schwertregen, Speerwetter, Lanzensturm udgl. In diesen dichterischen Bezeichnungen zeigt es sich noch klar, wie die Auffassung von Ódin als Schlachtengott aufs engste mit seiner ursprünglichen Windnatur zusammenhängt: der Sturm in der Luft war den nordischen Dichtern ein Bild des Kampfes auf der Erde, und wie der Windgott jenen leitete, so nahm er natürlich auch an diesem teil. *Wodan id est furor* sagt Adam von Bremen (Lib. IV. Kap. 26), *bella gerit hominiquè ministrat virtutem contra inimicos*. Auch hier scheint der ganze Mythos in seiner vollen Entwicklung klar vor Augen zu liegen. Der im Sturme daherbrausende Gott muss natürlich in erster Linie selbst Krieger sein. Im Waffenschmucke schmückte er daher den Tempel zu Upsala. *Sculpunt armatum scut nostri Martem* sagt derselbe Adam von Bremen; *armipotens* nennt ihn Saxo und sagt von ihm, dass er '*usu bellorum callere*'. Auch die nordischen Lieder wissen ihn mit trefflichen Waffen ausgerüstet (*vapngöfugr* Grím. 19), und Snorri nennt ihn einen mächtigen Heermann, der in jedem Kampfe den Sieg davon trage (Heimskr. 5). Im Zankgespräch mit Thor (den Hárbl.) rühmt er sich seiner Kriegsthaten, nennt 'Kampfheld' seinen Gesellen, wie er auch dem Sigurd gegenüber seiner Kämpfe gedenkt. Als Führer der Scharen im Kriege heisst er Heervater oder der Heerfrohe (*Herfadir, Herjan, Herteitr* udgl.). Nach späterem Mythos geht überhaupt auf ihn der erste Krieg zurück: als die Vanen die durch das Gold unheilstiftende Gollveig zu den Asen geschickt hatten, da schleuderte Ódin den Speer nach ihr, und hierdurch war der Anfang aller Kämpfe gemacht (Vsp. 21 f.). Und wie er den Krieg in die Welt gebracht hat, so regt er ihn immer und immer wieder an: er crregt

¹ Vergodendel hat nichts mit Wodan zu thun, sondern heisst 'fär goden Deel' = Vergütung für schwere Erntearbeit. Knopp, Z f. Volkskunde III. 41 ff.]

Streit unter Verwandten (Helg. Hu. II. 33) und verbietet diesen (Fas. I, 145); er spornt Harald Hildetönn an zur Schlacht, in der dieser fällt (Saxo I. 363); er nimmt im Kampfe selbst Partei wie die homerischen Götter (Herv. B. 283⁹, 284¹). So ist er der oberste Leiter aller kriegerischen Unternehmungen: als der gewaltigste aller Krieger muss er natürlich auch den Sieg in seinen Händen haben, wie er auch die Seinen mit siebringenden Waffen aussteuert (Hyndl. 23). So heisst er *Sigfadir* oder *Siggautr* u. ähnl. Er herrscht über den Sieg der Männer (Ftb. I, 388), leiht dem Dag seinen Speer (Helg. Hu. II. 27 f.), bestraft Brunhild, weil sie gegen seinen Willen den Sieg verlichen hat (Helr. 8 f.). Von Loki wird dem Gotte n. a. vorgeworfen, dass er ungerecht den Sieg gespendet habe (Loks. 22). Sigtún heisst im Hinblick auf diese Thätigkeit Óðins Burg (SnE. II. 253). Daher opfern ihm die Fürsten und bitten ihn um Sieg: Haralds Vater Hálfðan opferte ihm, während der Sohn dem Thor opferte (FMS. X. 178); Eiríkr weihet sich ihm selbst (FMS. V. 250); Harald Hilditönn verspricht ihm alle Gefallenen, wenn er den Sieg über König Hring davontrage (Fas. I. 380). Hierdurch wird Óðin aber namentlich der Gott der Krieger, vor allem der Fürsten, die von ihm ihre Herkunft ableiten, wie er sich im Harbardslied nennt, wie es in der Gautrekssaga von ihm heisst, dass er nichts mit Knechten zu thun haben wolle (Fas. III. 8). Es liegt nahe, gerade diese im Norden so ausgeprägte Thätigkeit Óðins dem Dichterwirken in der Umgebung Haralds und seiner Nachfolger zuzuschreiben. Ihre volle Entfaltung mag sie hier wohl auch erreicht haben, allein die Wurzel dazu gehört entschieden dem südgermanischen Norden an. Schon Paulus Diaconus kennt Wóðan als Siegesgott, indem er erzählt, dass die Wandalen Wóðan um Sieg über die Winiler gebeten hätten, und dass derselbe den Sieg demjenigen Volke versprochen hätte, welches er nach Sonnenanfang am folgenden Morgen zuerst sähe (Hist. Lang. I. 8). Ebenso setzen die Stammtafeln der angelsächsischen Könige, die fast alle ihre Herkunft von Wóðan ableiten, eine Verehrung dieses Gottes als Kriegs- und Siegesgottes voraus, wie auch in Ædelsveards Chronik geradezu gesagt wird, dass man Wóðan *'victoriae causa sive virtutis'* geopfert habe (Kemble, Die Sachsen I, 276). Diese Wodansverehrung müssen Sachsen und Langobarden mit aus ihrer niederdeutschen Heimat gebracht haben, da bei beiden die Mythen hier einsetzen. Dadurch steht für die Zeit der Völkerwanderung eine Wodansverehrung fest, die ganz der Verehrung des Óðin an den nordischen Königshöfen entspricht. Allein diese Verehrung lässt sich bis zur Taciteischen Zeit hinauf verfolgen: wenn nach der Römer Bericht in Nordwestdeutschland dem Mercurius als dem höchsten Gotte Menschenopfer gebracht worden sind (Germ. 9), so setzt dies eine Verehrung dieses als Kriegsgottes voraus. Seit wann aber dieser Gott in jenem Teile Germaniens diese Rolle gespielt hat, lässt sich nicht entscheiden, doch mögen die letzten Jahrhunderte vor oder die ersten nach dem Beginn unserer Zeitrechnung dem rechten Zeitpunkt nicht fern liegen.

§ 59. Valhöll. Valhöll ist von Haus aus nichts anderes als das Totenreich; es deckt sich mit dem Reiche der Hel oder dem Nobisshaus altdeutscher Quellen. Dieses Totenreich trat in engste Beziehung zu dem zum Totengotte gewordenen Windgotte, dieser wurde Herr von Valhöll. Als dann in der Wikinger Zeit der Krieger sein Leben nach dem Tode in ähnlicher Weise wie auf Erden fortsetzen wollte, da wurde Valhöll zu einem herrlichen Kriegerparadiese, in dem gekämpft und gezecht wurde, in dem Kampfjungfrauen den Becher und das Horn reichten, in dem Óðin das Regiment führte, zu dem allein der in der Schlacht gefallene Kämpfer gelangen konnte. Ob wir ausserhalb des skandinavischen Nordens ähnliche Vorstellungen von einem Wóðansreiche nach dem Tode gehabt haben, lässt sich nicht erweisen, doch machen es die vielen Sagen von den

bergentrückten Kaisern, die im Grunde auf denselben Vorstellungskreis zurückgehen, wahrscheinlich. Auch im Norden ist diese Vorstellung nur einseitig ausgebildet; wir finden sie nur bei den Skalden, nicht aber im eigentlichen Volksglauben. Hier scheint Valhöll nichts anderes als das Totenreich geblieben zu sein, in das alle gelangen, ganz ähnlich der Behausung der Hel. Neben diesem treffen wir die herrlich ausgestattete Valhöll, wie sie uns die Grimnismál vor allem entwerfen. Als herrliche Burg schildert sie der Dichter, in der Ódin mit den im Kampf gefallenen Recken lebt, die am Tage kämpfen, des Abends aber zechen. Daher hat sie irrige Auffassung zum Vítugolf d. i. Weinhalle (PBB. XIV. 369 ff.) gemacht. Sie liegt in *Gladheimr*, 'der Welt der Freude' (Grim. 8). Ihr Dach ist mit Gold bedeckt, daher heisst sie die Goldglänzende. Ein Wolf hängt am westlichen Thore, darüber schwebt ein Adler, das Wappenschild des Herrn, der ja selbst den Namen Orn d. i. 'der Adler' führt. Das Innere ist nach echter Kriegerweise ausgeschmückt: Spere und Schilde hängen an den Wänden, Brünnen bedecken die Bänke (Grim. 9. 10). Sie besteht aus vielen Hallen, und durch mehrere hundert Thüren gehen die Einherjer aus und ein. Nach aussen ist sie durch das Thor *Valgrind* und den Fluss *Valglauur* abgeschlossen. Auf dem Dache der Burg weidet die Ziege *Heidrun*, aus deren Eutern den Einherjern der Met zuströmt. Sie frisst vom Baum *Laradr*, der sich vor der hohen Halle erhebt. Misverständnis hat ihr den Wolkenhirsch *Eikfyrnir* zugesellt, dessen Geweihe der Regen entströmt (Grim. 25 ff.). Hier thront Ódin wie ein König, zu Füssen seine beiden Wölfe *Geri* und *Freki*, auf den Schultern seine Raben *Hugin* und *Muninn*, die ihm alltäglich schon vor Frühstück Kunde von dem bringen, was sich auf der Welt zuggetragen hat. Wir sehen hierin schon die volle Vermischung des Toten- und Himmelsgottes. Natürlich ist er in erster Linie von den andern Göttern und Göttinnen umgeben. Daneben aber weilen bei ihm die *Einherjer* d. i. ausgezeichnete Kämpfer, denn mit der Ausbildung der Valhöll als Kriegerparadies war zugleich die Ansicht entstanden, dass nur Schlachtentod den Eintritt in Valhöll erwerben könne. Unzählig sind die Scharen der Einherjer, die tagtäglich aus den 540 Thoren ausziehen, um sich am Kampfe zu erfreuen. Zurückgekehrt harrt ihrer treffliche Kost und guter Trank: *Audhrimnir*, der Koch, führt der Dichter der Grimnismál aus, hat im Kessel *Eldhrimnir* den allabendlich sich verjüngenden Eber *Sehrimnir* gegeraten, dessen Fleisch die Kämpfer geniessen wie Ódins Wölfe, während Ódin nur vom Weine leht. Valkyren kredenzen den Helden das Horn wie beim königlichen Julfeste. Sie sendet auch Ódin aus, die Helden, namentlich Könige, in seine Genossenschaft zu entbieten (Hákonarm. 1), während alte Sagenhelden wie Sigmund und Sinfjötli (Eiríksm.) oder Hermódr sie in Empfang nehmen. Ihr Weg geht durch die *Valgrind*, das Totenthor, das in Anlehnung an die *Hel-* oder *Nágrind*, das Helthor, entstand; es schliesst sich, sobald der Tote im Bereich der Burg ist.

Es ist früher darauf hingewiesen worden, wie die Valkyren, von Haus aus selbständige mythische Wesen, durch die Erhebung Wödan-Ódins zum Toten- und Schlachtengott mit diesem in engsten Zusammenhang gekommen sind. Sie erscheinen als *drös*, *myjar*, *nonnur Ódins* oder *Herjans*. Als solche führen sie des Gottes Befehle aus. An seiner Stelle stehen sie seinen Schützlingen bei und verhelfen ihnen zum Siege. So entsandte Ódin einst die Sigdrífa, dass sie dem alten Hjalmgunnar den Sieg bringe. Allein diese stand seinem Gegner, dem jungen Agnar bei und fällte jenen. Zur Strafe stach sie Ódin mit dem Schlafdorn und verstieß sie aus dem geweihten Verbande der Valkyren, indem er bestimmte, dass sie sich verheiraten solle (Sigdr. 2). Sind so die Valkyren als Schlachtenjungfrauen in engstes Verhältnis zu Ódin ge-

treten, so werden sie auch dessen stete Begleiterinnen. Als Óðin zum Leichenbrande seines Sohnes Baldr ritt, wurde er von seinen Raben und den Valkyren begleitet, wie Ulfur Uggason in Óláfs neuer Halle sah (SnE. I. 238). Vor allem aber sollen sie die gefallenen Helden nach Valhöll führen. »Göndul und Skögul sandte Gautatýr (d. i. Óðin) die Königin zu kiesen, wer von Yngvis Geschlecht zu Óðin kommen und in Valhöll sein solle« beginnt das Loblied Eyvinds auf den gefallenen Hákon aus dem 10. Jahrh. (Carm. norr. 16). In dieser Thätigkeit finden wir sie bei den späteren Skalden ziemlich oft. Und haben sie die gefallenen Helden nach Valhöll gebracht, dann reichen sie ihnen hier am Abend bei frohem Zechgelage das Methorn.

So war das nordische Kriegerparadies durch Dichterphantasie prächtig ausgeschmückt und wohl geeignet, die Lust zum Kampfe, aus der es selbst hervorgegangen war, zu mehren und zu wecken. Und deshalb finden wir diese Dichtung namentlich am Königshofe, bei den Jarlen und unter den Kriegern. Hier war es ja auch vor allem, wo man Óðin als Kriegs- und Siegesgott verehrte, wo ihm zum Preise die Skalden sangen, wo man sich nach seinen Behausungen sehnte. Óðin hat die Jarle (d. i. die Fürsten), Thor die Bauern' läßt der Dichter der Hábarðsljóð Óðin selbst als verkappten Fergen ausrufen, und Saxo hebt hervor, dass die nordischen Könige ihn vor allem verehrt hätten (I. 42). Als Schützling der Fürsten erscheint er dann auch in den nordischen Sagas ziemlich oft. An den Königshöfen werden ihm Opfer gebracht und Feste gefeiert; hier gilt ihm der erste Trunk aus dem Horne als dem, der Sieg und Macht gewährt. Durch seine Raben verkündet dann der Gott, dass er das Opfer gnädig aufgenommen habe (Heimskr. 145).

Mag nun die Óðinsverehrung nach dieser Seite hin an den nordischen Königshöfen auch ihre höchste Entfaltung erlangt haben, so ist es doch nicht wahrscheinlich, dass sie hier ihre Wurzel hat. Wenn nach ags. Sage Hengist und Horsa unter seiner Leitung nach der neuen Heimat geführt werden, wenn angelsächsische wie nordische Fürsten ihre Abkunft von ihm ableiten, wenn er als Schirmherr der fränkischen Welsungen erscheint, so spricht alles dafür, dass auch die Wurzeln dieses Vorstellungskreises aus Norddeutschland nach dem skandinavischen Norden gekommen sind. Und wenn er in der dänischen Sagen-geschichte gerade so ausgebildet ist wie im norweg-isländischen Lied, so ist hierdurch wieder der Weg gezeigt, den der Óðinskult gegangen ist.

§ 60. Óðin als Gott der Weisheit und Dichtkunst. In den nordischen Quellen erscheint Óðin ferner als Vertreter alles höheren geistigen Lebens. Eine Fülle Wissen stand ihm zu Gebote, das er zum Nutzen der Asen verwandte oder seinen Verehrern spendete oder vielkundigen Riesen und Fürsten gegenüber an den Tag legte, wie dem Riesen Vafþrúdnir (Vafþr.) oder dem König Heidrek (Herv. S. 235 ff.) oder dem jungen Königssohne Agnar, den er alle möglichen mythologischen Dinge lehrt (Grim.). Namentlich zeigt er sich als Herr der übernatürlichen Kräfte; er lehrte Zauber und Bannkraft und war Finder der Runen, die dieses bergen. Zum Zauber aber gebrauchte der Germane den epischen Vers, und so finden wir denn Óðin als Herrn der Dichtkunst, und die Dichter verehrten ihn als den Hüter des Dichtermetes und als ihren Schutzpatron, von dem sie die Kraft der Dichtung erhielten.

Mehrere nordische Mythen berichten uns, wie der Gott in den Besitz der Fülle solcher Weisheit gelangt ist. Elbischen Wesen verdankt er nach einem dieselbe, dem Zwerge *Pjödrrerir* (Háv. 160), dem bejahrten Männlein im Hügel der Erde (Hárb. 44), nach anderem aber dem vielkundigen Mimir, dem alten Elben germanischen Volksgeistes, der im Steinhügel wohnt wie im Wolkenberge oder Meere, der die Kunst des Schmiedens lehrt und selbst vortreffliche

Schwerter schmiedet, der am Weltenbaume den Weltengeist bewacht, und von diesem dem zum Himmelsgott gewordenen Ódin spendet.

Wie Ódin der Welt das Leben giebt, so gewährt Mimir durch ihn Geist und Verstand. Beide sind einen unzertrennlichen Bund eingegangen. Schon die ältesten Skalden nennen Ódin Mimirs Freund. Der Urquell aller Weisheit und alles Wissens sind aber dem alten Germanen die Gewässer, namentlich die himmlischen. Ihrer aller ist Mimir Herr, und so erklärt sich der schöne Mythos, dass Ódin tagtäglich zu diesem Wesen geht, um neue Weisheit von ihm zu erlangen, wie er aber dafür sein Auge, d. i. die Sonne, zum Pfande einsetzt: die im Meer oder hinter den Wolken verschwindende Sonne mag den Mythos haben entstehen lassen, vgl. § 44 (Umland Schr. VI. 197 ff. DAK. V. 99 ff.). Ganz ähnlich ist der Mythos, wie einst die Asen zu den Vanen den Hœnir als Geisel geschickt, diesem aber den Mimir beigesellt hatten, damit er ihm in allem mit Rat und That zur Seite stehe (Heimskr. 5 f.); hier wie dort haben wir das schöne Bild, dass alles höhere Leben erst dann entsieht, wenn sich mit der Sonne als dem Auge des Himmelsgottes das Weisheit und Zukunft bergende Nass verbindet.

In den gleichen Vorstellungskreis gehört auch der Mythos von Ódin und Saga, der jungen Personifikation historischer Kunde. In *Sökkvabekki* d. i. 'Sinkebach', wo kühle Wogen rauschen, trinken beide Götter tagtäglich froh aus goldenen Schalen (Grim. 7). Hier erhielt der Gott Kunde von vergangener Zeit, die er im Rätselstreit zwischen ihm und dem Riesen Vafþrúdnir oder dem König Heidrek an den Tag legt. —

Einst kommt der Skalde Egil zu einem Bonden, dessen Tochter schwer darniederliegt. Er erfährt, dass man Runenzauber angewendet habe, dass das Mädchen aber kränker geworden sei. Sofort untersucht er das Lager und findet, dass die in einen Fischkiemen eingegrabenen Runen falsch seien; er schabt sie ab, gräbt neue ein und nach kurzer Zeit ist das Mädchen wieder hergestellt. Dieser Runenzauber zur Beseitigung von Krankheit war im heidnischen Norden allgemein; auch ihn schrieb man wie alle Runenweisheit dem Ódin zu. In den *Hávamál* lässt der Dichter den Gott selbst erzählen, wie er in den Besitz dieser gelangt ist:

Ich weiss, dass ich hing an windigem Baume,
Neun ganze Nächte,
Mit dem Speere verwundet, dem Ódin geweiht,
Ich selbst mir selbst.

Nicht reichte man mir Speise noch Trank,
Forschend spälte ich nieder,
Ich nahm herauf die Runen, laut schreiend,
Dann fiel ich herab vom Baume.

Da begann ich zu gedeihen und weise zu sein,
Und zu wachsen und mich wohl zu befinden;
Wort mir vom Worte das Wort suchte
Werk mir vom Werke das Werk.

So kam Ódin in früher Jugend zu den Runen. Durch diese aber wurde er zum Herrn aller geheimen Kräfte, vor allem zum Arzte, der durch die Beschwörungsformel die Krankheit beseitigt. So erscheint er im Mersburger Spruche, wo er das gelähmte Ross heilt. Nach Saxo erscheint er dem kranken Sivard und verspricht ihn zu heilen, wenn er ihm alle, die er fällen werde, weihe (I. 446). Daher verdanken die Menschen Ódin die Heilkunst (Fas. III. 237). *Rún* heisst 'Geheimnis, geheimes Zeichen', und dieser geheimen Zeichen bediente man sich, um Unangenehmes zu bannen, Erwünschtes herbei-

zurufen oder um durch sie die Zukunft zu erfahren. Hier bedurfte es des Verständnisses der Zeichen, dort der Kenntnis, die glück- oder unglückwirkenden anzuwenden und zu ordnen, damit durch sie Geister oder eine Gottheit wirkte. Dieser Runenzauber muss bei den Germanen uralter sein, denn die ältesten Schriftsteller, die über germanische Dinge schreiben, erwähnen ihn. Die Zeichen selbst können mit denen nicht übereinstimmen, die wir heute unter dem Namen Runen kennen und in denen wir eine grosse Reihe von Inschriften besitzen. Diese Schriftunten sind erst in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung dem spätlateinischen Alphabete nachgebildet, während der Lösrunen schon Cäsar (Bell. Gall. I. c. 50) Erwähnung thut. Doch scheinen diese mit der Zeit von jenen abgelöst worden oder wenigstens mit ihnen verschmolzen zu sein. Jenes lehren auch die mit *run* gebildeten Feminina und andere Runennamen die wir in dem Runenfuthark nicht besitzen. Unsere hauptsächlichsten Quellen der Kenntnis des Runengebrauchs sind ein Teil der *Hávamál* (V. 144 ff.), wo ein Pufr askramt, was er alles infolge seiner Runenweisheit vermag, und die *Sigrdrífumál*, wo die von Sigurd erweckte Valkyre Sigdrífa ihren Liebbling die rechte Benutzung dieser geheimen Zeichen lehrt. (Vgl. Uhland Schr. VI. 225 ff. v. Liliencron und Müllenhoff, Zur Runenlehre. Halle 1852). So sehen wir Ódin nicht nur als Finder der Runen, sondern auch als Lehrer derselben. Natürlich hat er sie auch selbst gebraucht wie die Menschen. Er sprach über Mimirs Haupt den Zauber, dass es nicht in Fäulnis übergehe (Heimskr. 6), er sang den Totenzauber, um die *Völva* aus dem Grabe hervorzubringen (Vegt. 4), er singt den Liebeszauber, um Frauen ihren Männern abspenstig zu machen (Harb. 20), er schlägt die Rinda mit der mit Runen versehenen Zauberrute, als sie ihm nicht nach Willen sein will, sodass sie wahnsinnig wird (Saxo I. 126). Daher führt Ódin den Namen *galdrsfadur* 'Vater des Zaubers'; er wird 'vielkundig' genannt (FMS. II. 138. Heimskr. 6²¹). Daneben erscheint er auch als *forspár* 'einer der die Zukunft voraussieht' (Heimskr. 6). Saxo nennt ihn *Uggerus rates* (I. 238), und nach demselben besass sein Günstling Harald Hyldetand Othins Prophetengabe (I. 361). Noch heute heisst er nach der schwedischen Volkssage der '*landskuninge runokarne och afguden rike Oden*' (Lundgr. 29). Ganz ähnlich wie die Nordländer haben auch die Angelsachsen ihren Wödan nach dieser Seite hin gekannt: er galt ihnen als Finder der Buchstaben und als Gott aller List, oder wie der christliche Schriftsteller sich ausdrückt, aller Diebereien und Betrügereien (Kemble I. 278). Hier wie dort galt Wödan-Ódin als Gott höherer Kultur, diese aber verdankten die Germanen in erster Linie den Römern, und wo zuerst das Runenalphabet den Germanen bekannt wurde, mag ihnen auch Wödan zum Träger dieser damals noch geheiligten Zeichen geworden sein.

Die Runen enthalten zugleich die Stäbe, die den allitterierenden Vers binden. Jede Beschwörungs- und Zauberformel war Dichtung, hierin lag die Form, in dem geweihten Zeichen der Inhalt. Daher hängen Runenweisheit und Dichtkunst aufs engste zusammen; wer jene beherrscht, beherrscht auch diese, wer jene spendet, spendet auch diese, wer jene fand ist auch der Urquell dieser. Und so finden wir Ódin als Vater der Dichtkunst, diese als seine Gabe, den Dichter als Spender seines Trankes. Der Verfasser des *Heimskringla* (S. 8) geht sogar soweit, dass er von ihm sagt, er habe alles in *hendringar* d. i. in Reimen gesprochen. Mag er von Haus auch nur der Gott der poetischen Zauberformel, der *ljöd* oder der *fula* gewesen sein, so wurde er doch auch mit der Zeit der Herr der *kvida*, des erzählenden Liedes, wie er als *Nornagest* und in anderen Gestalten seine Weisheit aus alten Zeiten und von früheren Geschlechtern an den Tag legt. — Ein eigentümlicher, zweifelsohne junger

und rein nordischer Mythos lässt Ódin zum Herrn des Dichtermetes werden, der in seiner jüngsten Gestalt nichts besonders Anziehendes hat. Von Haus ist der Dichtermet im Besitze der Riesen. In der Weisheit des Vafþrúdnir zeigt sich seine Wirkung. In Suttungs Sälen befindet er sich. Hierher kommt einst Ódin als *Hokverkr* 'Ubelthäter', als des Riesen Tochter *Gunnlöd* den Trank bewacht. Durch Worte weiss er ihre Zuneigung zu gewinnen, erhält von ihr auf goldenem Sessel von dem herrlichen Tranke und bringt dann diesen, den *Óðrörir* 'den zur Dichtung treibenden', nach den Wohnungen der Götter, zu denen die Riesen am andern Tag kommen und fragen, ob zu ihnen ein Bolverk gekommen sei (Háv. 103 ff.). Spätere Dichtung hat diesen Mythos teilweise umgestaltet und erweitert. Darnach wird die Entstehung des Metes in die Zeit des Friedensschlusses zwischen Asen und Vanen gesetzt. Beide Teile spuckten in ein Gefäss; aus dem Speichel aber schuf man das weiseste aller Geschöpfe, den *Kvísir*, den die Asen von den Vanen als Geisel erhielten. Dieser wird von den Zwergen *Fjalar* und *Galar* getötet, sein Blut mit Honig gemischt und dieser Met in den Kessel *Óðrörir* und die Krüge *Son* und *Bodn* gebracht. Hiernach verdankt also der Dichtermet den Zwergen seine Entstehung, elbischen Wesen, die von Haus aus die höheren geistigen Güter besitzen. Von diesen Zwergen kommt der Met als Sühne in die Hände Suttungs, dessen Vater Gilling von jenen auf dem Meere ertränkt worden ist. Suttung übergibt ihn der Hut seiner Tochter *Gunnlöd*, die ihn in festem Berge bewacht. — Einst kommt Ódin unter dem Namen Bolverk zum Riesen Baugi, dessen Knechte sich gegenseitig erschlagen haben. Er bietet ihm seinen Dienst an, der der Arbeit von neun Männern gleich kommen solle; als Lohn verlangt er einen Trunk vom Suttungsmete. Baugi geht darauf ein. Nach vollbrachter Arbeit wird der Berg, in dem *Gunnlöd* den Met hütet, durchbohrt, Ódin schlüpft in Schlangengestalt durch das Loch und wird von *Gunnlöd* gastlich aufgenommen. Drei Nächte schläft er in ihren Armen; in jeder Nacht schlürft er eins der Gefässe aus. Dann fliegt er in Adlergestalt nach Ásgard zurück, aber Suttung, ebenfalls in Adlergestalt, ist dicht hinter ihm. Als ihn die Asen kommen sehen, setzen sie ein Gefäss unter, in das Ódin den Met speit: das ist der Trank, den er den guten Dichtern spendet. Etwas aber fährt ihm hinten heraus, und das erhalten die schlechten Dichter (SnE. II. 295 f.).

Es darf wohl als sicher angenommen werden, dass diese Mythen, sowie die ganze Entwicklung Ódins als Gott der Dichtkunst in der Gestalt, wie ihn die Skalden schildern, ausschliesslich dem Norden angehört. Es ist die natürliche Weiterbildung der Mythen vom Gotte der Runenweisheit. Ódin war das Ideal der nordischen Dichter geworden, und diese bildeten und schmückten ihr Ideal aus, die einen mehr als ein höheres Wesen, das Abenteuer erlebt und Liebeshändel anknüpft, wie der Dichter, der ihn besingt, bei den andern aber wurde er zum gebietenden Herren, zum Götterfürsten, der erhaben über den Menschen steht und die Gabe der Dichtkunst nach Gutdünken spendet, wem er will. Weder das eine noch das andere lässt sich bei einem andern germanischen Volke nachweisen. Dagegen kannten ihn die norddeutschen Stämme bereits als Runenmeister und Gott des Zaubers, und in dieser Gestalt mag er nach dem Norden gekommen sein. [Auch im Mythos von Ódin am Galgen hat vor kurzem Bngge Christi Kreuzestod finden wollen. (Studien S. 317—420). Mich hat seine Beweisführung ebensowenig überzeugt, wie seine Darlegung des Baldrmythus. Vgl. dazu Kauffmann, PBB XV. 195—207].

§ 61. Wödan-Ódin als Himmels- und Sonnengott. Zur Zeit, wo der Germane im Kriege das Ideal seines Lebens erblickte, war der alte Himmels-gott besonders zum Kriegsgotte geworden. In dieser Gestalt verehrten ihn besonders die suebischen Stämme zur Zeit der Völkerwanderung. In Nord-

westdeutschland dagegen hatte mit der Erhebung des alten Windgottes dieser das Gebiet des alten Himmelsgottes übernommen. Schon in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung muss er dies Machtgebiet eingenommen haben. Die alte Sage vom Ursprünge des Namens der Langobarden (Paulus Diaconus lib. I. c. 9) stellt dies über allen Zweifel, denn hier erscheint *Wōdan* oder *Gwōdan* als Gemahl der *Frea*, die als die Geliebte schlechthin von Haus aus wohl des Himmelsgottes Frau war. Hier wird ferner von ihm erzählt, dass er alle Morgen im Osten durch ein Fenster die Erde überschaue, ein Bild des im Osten aufsteigenden Tageshimmels. Das Fenster, durch das er blickt, gleicht der nordischen *Hlidskjalf* (Skirn. 1. Grim. S. 76), von wo aus Ódin — auch einmal Freyr (Skirn. 1) — die ganze Welt überschaut. In der langobardischen Sage erwacht er noch alltäglich mit dem Tagesgrauen, das er selbst bringt, in dem nordischen Mythos ist es ein fester Sitz, von wo aus er sein gewaltiges Reich überblickt und beherrscht. Als Himmelsgott ist die Sonne sein Auge oder sein Goldhelm, den er aufsetzt, wenn er zum grossen Kampfe gegen die feindlichen Mächte reitet, die die Welt vernichten werden. Dieselbe ist auch der Ring *Draupnir* 'der Tropfer', das Werk kunstreicher Zwerge wie die anderen Symbole der Götter, von dem in jeder neunten Nacht acht gleichschwere Ringe heruntertropfen (Skirn. 21. Wislicenus, Symbolik von Sonne und Tag 40). Wir finden ihn bald im Besitze Ódins, bald in dem Freys, bald in Baldrs, und hierin zeigt sich wiederum, wo alle drei Gottheiten zusammentreffen. In Niederdeutschland führt ferner der Himmelswagen den Namen *Woenswaghen*, auf dem nach christlicher Umwandlung und zugleich mit Anspielung auf den alten Seelenglauben die Toten in das Geisterreich geführt werden.

Als Himmels- und Sonnengott stieg alsdann Ódin im Norden zum allgewaltigen, mächtigen Gott empor, zu dem die anderen Götter mehr oder weniger in enges Verhältnis treten. Einzelne Züge mögen dabei durch den Verkehr mit Christen Aufnahme gefunden haben. Er wurde bei den Skalden zum *Alfadir* (Allvater), zum *Aldafadir*, zum Vater der Menschen oder Zeiten, zum *Veratyr*, zum Gotte der Männer. Die Asen wurden sein Geschlecht. Was das menschliche Herz verlangt, darum wird er gebeten; dem einen giebt er Sieg, dem anderen guten Fahrwind oder Reichtum, dem dritten Verstand oder Redegabe (Hyndl. 3). So weiss er auch allen Reichtum verborgen (Heimskr. 8). Aus dieser Gestalt heraus hat Snorri in seiner Edda seine ganze Herrschaft in ein System gebracht. In dieser Machtfülle greift er auch in die Geschieke der Menschen ein. Offenbar ist hier alter, nationaler Ódingsglaube in seiner spätesten Entwicklung mit jungem Christenglauben zusammengelassen, und es hält oft schwer, beide Elemente von einander zu trennen.

Auf dieser höchsten Stufe der Entwicklung wurde Ódin auch zum Schöpfer der Welt und der Menschheit. Von dieser Thätigkeit erhält er den Namen *Gautr* d. i. der Schöpfer. Jene schuf er als Bors Sohn mit seinen Brüdern Vili und Vé aus dem Urriesen Ymir. Die Spaltung des Schöpfers in die drei Brüder ist offenbar jung, vielleicht skaldisches Machwerk. Gleichwohl ist sie bereits Þjóðólf im 9. Jahrh. bekannt gewesen, da dieser im Ynglingatal Ódin *Vilja bróðir* nennt (Heimskr. 14). Vielleicht älter ist der Mythos von der Erschaffung der Menschen, die er mit Hœnir und Lodur aus Bäumen erschuf. Es ist im Mythos von der Weltschöpfung auf diesen zurückzukommen. War nun auf diese Weise Ódin zum mächtigen Himmelsgott geworden, so musste er sich natürlich auch auf doppelte Weise zeigen. Die Natur ist nicht immer die gleiche, aber der Gott war in jener späten Zeit des Heidentums immer da. Der Himmelsgott herrschte, allein er zeigte sich in der Nacht anders als am Tage, im Winter anders als im Sommer. Und so mag denn

neben dem nordischen Ódin eine zweite Gestalt entstanden sein, der Mitothinus des Saxo, Ullr und Loki der nordischen Quellen. Aber dieser Götter Ursprung war bald vergessen; namentlich wurde Loki ein Liebling der Dichtung, die bald mit ihm frei schaltete und waltete. Sie reisst ihn ob seiner winterlichen Seite aus dem Asengeschlechte los und macht ihn zum Riesen, sie verbindet ihn mit Thor und lässt ihn dessen Gefährte sein, sie schreibt ihm alles Schlechte zu und macht ihn so zu einer Gottheit, die alles Böse über Götter und Menschen bringt.

Die reichhaltigste und trefflichste Monographie über Ódin verdanken wir Uhland im 6. Bande seiner Schriften (129—426). — Wenig Wert hat Menzel, Odin. (Stuttg. 1855). — Einen hübschen Überblick giebt Wisén, Oden och Loke (Stockh. 1873).

KAPITEL XI.

LOKI. — ULLR. — HÖENIR.

§ 62. Lokis Name und Verwandtschaft. Sowohl nach Namen als auch nach seiner Erscheinung ausschliesslich Bürgerrecht in der nordischen Mythologie hat der Loki, eines der schwierigsten mythologischen Probleme, der einem entschlüpft, wenn man ihn schon fest zu haben meint, wie er selbst ein den Göttern entschlüpft, als sie dem in einen Lachs verwandelten nach Baldrs Tode nach Leben und Freiheit trachteten. Wie bei allen Göttern hat man auch bei ihm einen physischen Hintergrund gesucht und hat ihn aufs engste mit dem ähnlich klingenden *Logi* d. i. unserem Lohe, Feuer zusammengebracht, weil ihm wiederholt eine dem Feuer ähnliche vernichtende Gewalt innewohnt, und weil *Logi* in junger Überlieferung als Dämon des Feuers erscheint. Dazu glaubt man auch die Doppelnatur des Loki aus der Doppelnatur des Feuers am besten erklären zu können. — Geben wir von der unbestrittenen Thatsache seiner nordischen Heimat aus, so lehrt uns die Sprache, dass Loki nichts anders als der 'Schliesser' bedeuten kann; das Wort gehört zum Verb. *lúka* oder *ljúka* = 'schliessen, beendigen' ebenso wie *lok* 'der Schluss'. Aus der Zeit der Besiedlung Islands finden wir diesen Namen als männlichen Beinamen (*Þorbjörn loki* Is. S. I. 132).

Diese einzig mögliche Etymologie des Wortes lehrt, dass Loki einer ganz jungen Periode der Mythenbildung angehört, als bereits die Abstraktion als mythenbildendes Element auftrat; seinem Wesen nach mag er älter sein, den Namen gab ihm erst die späte Zeit des nordischen Heidentums. Der Bedeutung des Wortes nach ist er der Gott, der alles endet, wie ihn schon Uhland deutet (Thor S. 19), und hierin liegt seine Doppelnatur: er ist der Endiger des Angenehmen wie Unangenehmen und dadurch der Freund und Feind der Götter, und erscheint in Begleitung letzterer als das vernichtende Element. So ist er im Anfang der Zeiten mit Ódin Blutsbrüderschaft eingegangen, so ist er Thors Begleiter auf seinen Fahrten. Er führt das Ende der angenehmen Jahreszeit herbei, indem er mit den winterlichen Dämonen zum Vernichtungskampfe gegen die Götter heranzieht; er verhilft aber auch Thor wieder zu seinem Hammer und macht dadurch dem rauhen Winter ein Ende, Loki ist verwandt und verbündet mit den Riesen, er ist aber auch ein Freund der Götter und Wächter ihrer Beute. Als Endiger des Tages lagert er in finsterner oder sternheller Nacht über den Gefilden und zeugt hier mit der Angríþoda d. i. der Angstbotin die Dämonen der finstern Gewalten, vor allem die *Hel*, mit der er sich selbst als *Utgardaloki* deckt.

Wie Loki selbst, so ist auch seine Verwandtschaft zum grossen Teile aus dem Reiche der Abstraktion genommen. Sein Vater ist *Fárbauti*, 'der ge-

fährlich schlagende' (d. i. der Sturmwind, Bugge Studien S. 80), seine Mutter Laufey 'die Laubinsel' oder Nál, 'die Nadel' d. i. der Nadelbaum. Es mag dies Vermischung eines alten Naturmythus mit dem jüngeren Lokimythus sein, denn hier scheint schon Loki als das vernichtende Feuer aufgefasst zu sein, das der Sturm auf bewaldeter Insel vom Himmel herabbrachte, ein Parallelmythus zu dem der Entstehung des Lichtes und der Wärme auf Gotland (Sieve, Gutniska Urkunder S. 31). Sein Weib ist die Angstbotin Angrboda, jung im Mythos wie ihr Gemahl. Beider Kinder sind der Midgardsormr, das riesische Meerungeheuer, das die Götter um die Erde legten, der Fenrisulfr, das finstere Meerungeheuer, das die Asen anfangs gross zogen, und vor allem die dunkle Hel, die Herrscherin des unterirdischen Reiches; alle sind Mächte der Finsternis, wie ihre Eltern. Auch diese sind älter als der Vater und sind erst mit der Zeit an diesen geknüpft, doch muss diese Verknüpfung bereits vor dem 9. Jahrh. erfolgt sein, da sie in den Kenningar von Þjóðólfs Gedichten als bekannt vorausgesetzt werden (vgl. Corp. poet. bór. II. 471). In seinen beiden Brüdern Helblindi und Býleiptr erscheint Loki nur in anderer Gestalt; sie haben sich von ihm abgezweigt, als er noch eine umfassendere Bedeutung hatte. In Helblindi berührt er sich offenbar mit seiner Tochter Hel, wie er ja andererseits selbst als Herrscher über das Totenreich erscheint. Was *Býleiptr* oder *Býleistr* sein soll ist dunkel; sicher steckt im zweiten Teile des Wortes der Blitz.

Als zweite Gemahlin erwähnt die Edda die Sigyn, deren Name für den Mythos ebenso dunkel ist wie ihr Wesen. Wir wissen nur, dass sie auch unter die Asinnen gezählt wird und dass sie ihrem gefesselten Gatten das Gift nicht ins Gesicht träufeln lässt (Vsp. 35). Ihr und Lokis Sohn soll Narvi (Yngt. Heimskr. Kap. 20. SnE. I. 104) sein, der mit Vali aufs engste in Verbindung gebracht wird; nach einem sonst unbekanntem Mythos verwandeln die Asen den Vali in einen Wolf und als solcher zerreisst er seinen Bruder Narvi (Vsp. 34. SnE. I. 184). — Schon dieses ganze Verwandtschaftsverhältnis des Loki zeigt das bunteste Gemisch von Gestalten physischen Hintergrundes und subjektiven poetischen Gebilden.

Halten wir daran fest, dass Loki seiner Etymologie nach eine dichterische Abstraktion ist, so muss diese im Verhältnis zu jenen älteren Naturgestalten das jüngere Erzeugnis des mythenschaffenden Geistes der nordischen Dichter sein, der sich dann im Laufe der Zeit die älteren Naturgebilde anschlossen, als Loki in den Mittelpunkt eines ganzen Mythenkreises getreten war. Dieser Anschluss erklärt sich aber nur daraus, dass sich Loki von einem anderen höheren Wesen abgezweigt hat, dass er von Haus aus nur die eine Seite desselben vertrat.

Schon Weinhold (ZfdA. VII. 27), Wislicenus (Loki 24) u. a. haben richtig die grosse Bedeutung des Gottes erkannt und ihn mit guten Gründen in engste Verbindung mit dem mächtigen Himmelsgotte gebracht. Nur kann er nicht mit diesem identisch sein, sondern muss sich als eine Seite desselben von diesem abgezweigt haben. Aus der Kraft jener Gottheit heraus, die nicht nur alles ausführen, sondern auch alles abschliessen konnte, die sich nicht nur von der angenehmen, sondern auch von der unangenehmen Seite dem Menschen zeigte, ist er zur Zeit, wo sich der Dichtergeist bereits mit der poetischen Abstraktion beschäftigte, entstanden. Von hier aus erklärt sich vor allem sein Namen *Lopttr*, der persönlich aufgefasste Luftkreis, und *Lodurr* mag demselben Vorstellungskreise entsprossen sein.

Hieraus erklärt sich das enge Verhältnis einerseits zwischen Ódin und Loki andererseits zwischen Thór und Loki. Obgleich nach den späteren Berichten als Spross des Riesengeschlechts aufgefasst, erscheint er doch stets als Ase und nimmt an den Beratungen und den Gelagen der Götter teil. Bald aber

haben ihn die Dichter weiter ausgebildet, ohne Rücksicht auf den Boden, dem er erwachsen ist. Er wurde zu dem Schlaun und Listigen unter den Göttern, der diese immer in Verlegenheit setzte, wie er sie auch aus derselben zu befreien verstand, das echte Bild eines Jülar, der seiner Umgebung gern ein Schnippen schlägt, der sich aber stets aus der Schlinge zu ziehen weiss, wenn es ihm an den Kragen gehen soll.

§ 63. Lokis Verhältnis zu Ódin und Þór, seine Thaten. Als das alte Heidentum seinem Verfall entgegenlief, liess ein Dichter beim Gelage Ægirs den schmähächtigen Loki den Göttern, die hier versammelt waren, nicht immer angenehme Stückchen aus ihrem Leben vorhalten. Man kannte den Zank suchenden Gott und hatte ihm deshalb von Haus aus den Zutritt zur Halle Ægirs verwehrt. Da erinnert Loki Ódin darin, wie sie einst unter grünem Rasen nach altgermanischer Weise das Blut gemischt und sich geschworen hätten, nicht zu zechen, wenn nicht auch dem anderen das Bier munde (Loks. 9). So erzwingt er den Eintritt, und bald ist der Streit entsponnen. Diesen engen Bund zwischen Loki und Ódin keumen eine Reihe anderer Quellen, wie auch noch in demselben Liede Frigg die beiden im Anfang der Zeiten gemeinsam handeln lässt (25). Um dies Verhältnis zu verstehen, müssen wir uns zu Saxo wenden, dessen Mitothinus sich offenbar mit Loki deckt. Jener ist *celeber praestigius* (I. 43), wie Loki *frumkveda flerdanna* (SnE. I. 104), jener regiert für Ódin während seiner Abwesenheit, lässt sich mit der Frigga in Buhlerei ein und raubt ihr das Halsband, wie Loki nach isländischen Quellen gethan hat.

Mitothinus-Loki tritt hier als winterlicher Gegensatz des sommerlichen Himmels-gottes auf. In dieser Thätigkeit berührt sich nun Loki mit Ollerus, der ebenfalls als Stellvertreter Ódins, ja selbst unter dessen Namen auftritt, dem gleiche Buhlschaften wie Loki nachgesagt werden, der sich ebenfalls durch allerlei List und Kunst hervorgethan hatte, bis Ódin seiner Herrschaft ein Ende machte (Saxo I. 130 f.). Diesen kennen als Ullr auch die norwegisch-isländischen Quellen und wissen von ihm zu erzählen, dass er ein trefflicher Jäger und Schlittschuhläufer sei (SnE. I. 102), also Beschäftigungen trieb, die noch heute der Nordländer im Winter liebt und pflegt. Wie Loki ist auch Ullr schön von Gestalt. Beide stehen auch zu Thor im engsten Verhältnis: von Ullr nahm man an, dass er sein Stiefsohn sei und machte ihn infolgedessen zum Sohne der Sif. Sein Name ist ebenso schwer zu deuten, wie der Mythos dunkel ist, nach dem Ullr seinen Schild als Fahrzeug gebraucht habe. Fast möchte man annehmen, dass die winterliche Eisdecke der Gewässer diesen Mythos hervorgerufen hätte.

Ferner finden wir Loki als treuen Genossen Ódins in einer Reihe von Unternehmungen. Es ist wiederholt darauf hingewiesen worden, wie die germanische so auch die nordische Mythologie das Streben zeigt, die ursprüngliche Einheit dreifach zu spalten: die Wurzel der Weltesche erscheint später zu dreien, der einfache Brunnen ebenso, an Stelle der einen Norne treten drei auf, selbst noch in der Gylfaginning erscheint Ódin als Hár, Jafnhár und Þridi, wie sein Name neben dem von Vili und Vé schon in alten Liedern auftritt. Ähnlich ist das Verhältnis bei der Schöpfung der Menschen aufzufassen, wo an Stelle von Ódin, Vili und Vé nach der Vsp. (18) Ódinn, Hœnir und Lódur treten. Dass sich hier Lódur mit Loki deckt, der sonst stets neben Ódin und Hœnir auftritt, ist zweifellos. Vor allem legt es ein Vergleich mit Saxo nahe. Hier (I. 23) ist Skioldus der Sohn des *Lotherus*, des isländischen Lódur; dieser ist der norwegisch-isländische Skjöldr, der hier immer als Sohn Ódins erscheint. Die Quelle Saxos scheint demnach noch das enge Verhältnis zwischen Othinus und Lotherus gekannt zu haben, wie die isländischen das zwischen Ódin und Loki kennen. — Nach jenem Mythos von der Schöpfung

der Menschen verdanken diese dem Loki Beweglichkeit, Gebärde und frisches, gesundes Aussehen, Eigenschaften, die die Dichter an dem Loki hervorheben. Zwischen Óðin und Lóður steht als dritter Hœnir, überall die stumme dritte Person, dunkel ihrem Wesen nach wie ihrem Namen. Am ansprechendsten ist noch die Deutung Weinholds (ZfdA. VII. 24 f.), der in dem Gotte ein Sonnenwesen finden will, das zu dem nächtlichen Loki recht gut passte und sich auch neben Óðin gut stellen würde, da die Nordländer zwischen Tag und Sonne immer scheiden. Die jüngste Deutung Hofførys (Hœnir = 'der Schwanengleiche' Eddastudien 108 ff.) ist auf das Resultat zugeschnitten und unhaltbar. Oder steht der Gott vielleicht sprachlich dem slavischen *Hennil*, *Hainal* (Myth. II. 625), dem Gotte der Morgenröte nahe, der früh auf der Wacht ist und gewissermassen die Mittelsperson zwischen Nacht und Tag bildet? Wie dem auch sei, jedenfalls lernen wir aus der Edda Hœnir nur als Freund und Gefährten Óðins und Lokis, gegen die er aber ganz in den Hintergrund tritt. Eine ähnliche, nichtssagende Rolle spielte er auch als Asengeisel nach der Heimskringla (S. 5 f.). Nach diesem Berichte ist er wohl ein grosser und schöner Mann, allein beschränkt im höchsten Grade, sodass er ohne Mimir selbst das Einfachste nicht zu entscheiden vermag. Eine auffallende Rolle spielt daneben Hœnir in der verjüngten Welt, in der er neben Óðins Söhnen als Hüter des Loszweiges erscheint (Vsp. 63). Die Stelle ist leider unvollständig erhalten, sodass es schwer hält den rechten Sinn derselben zu finden.

Die Dreiheit Óðin-Hœnir-Loki erwähnt nun die nordische Dichtung öfter. Sie waren es, die einst Otr, Hreidmars Sohn, den Bruder Fáfnirs und Regins, töteten und dafür die schwere Otterbusse zahlen mussten, die sie allein aus Hreidmars Gewalt befreien konnte. Wie Loki es gewesen war, der Otr getötet hatte, so schaffte er auch Rat: er holte das geforderte Gold vom Zwerge Andvari und erlangte von diesem auch den verderblichen Goldring, der stets von neuem so viel Gold hervorbrachte, als sein Besitzer haben wollte. Über diesen Ring sprach Andvari einen Fluch, dass er stets seinem Besitzer den Tod bringen sollte. Und so kam durch jenes Gold das in die Völsungensage so tief eingreifende, verderbenbringende Element (Eddal. 212 ff. SnE. I. 352 ff.). — Ein andermal waren es dieselben Asen, die auf Abenteuer ausgingen. Als sie Hunger bekamen, nahmen sie von einer Wiese einen Ochsen, um ihn zu verzehren, allein das Fleisch wollte nicht gar werden. Ein Adler verspricht ihnen seinen Beistand, wenn er die besten Teile des Tieres erhalte. Die Götter willigen ein, und der Adler lässt sich herab und nimmt sich die besten Stücke vom Ochsen weg. Erzürnt darüber stösst Loki mit einer Stange nach dem Vogel, durchbohrt ihn, wird aber von dem davonfliegenden Adler mitgenommen und nur unter der Bedingung frei gelassen, dass er ihm Idun mit ihren Äpfeln verschaffe. Der Adler aber ist der Riese Thiazi. Im Folgenden zeigt sich dann klar — wie überhaupt in den folgenden Mythen — Lokis Doppelnatur: er veranlasst die Idun mit ihren verjüngenden Äpfeln hinaus in den Wald zu gehen, wo sie der Sturmriese in Adlersgestalt entführt. Bald werden die Götter alt; Loki muss wieder Rat schaffen. In Freyjas Falkengewande fliegt er zu Thiazis Wohnung, verwandelt Idun in eine Nuss und trägt sie wieder nach Asgard. Als Thiazi den Raub merkt, fliegt er nach, allein er kommt dem Feuer zu nahe, das die Götter an der Umzäunung ihrer Feste angezündet hatten, versengt sich die Flügel und wird von den Göttern erschlagen. Mit seiner Tochter Skadi schliessen die Asen Vertrag: Loki bringt die finstere Wintergöttin zum Lachen, und ihr Trotz hat ein Ende. So hatte im Frühjahr Loki wieder gut gemacht, was er im Herbst verbrochen (Haustlǫng SnE. I. 306—14. vgl. S. Bugge, Ark. f. nord. Fil. V. 1 ff.).

Ganz ähnlich zeigt sich Lokis Doppelnatur im Mythos vom riesischen Bau-

meister, der ebenfalls ein winterlicher Sturmdämon wie Thiazi war. Dieser hat den Asen versprochen, in drei Halbjahren eine Burg zum Schutze gegen die Riesen zu errichten, wenn man ihm Freyja, Sonne und Mond zum Lohn gebe. Auf Lokis Rat hin nehmen die Götter das Anerbieten an. Mit Hilfe seines Rosses *Svadilfari*, des Eisschleppers (Uhland Schr. VI, 63), ist Aussicht da, dass der Riese den Preis erhalten. Abermals muss Loki helfen. In eine Stute verwandelt, in der Umland und Weinhold wohl mit gutem Rechte den Thauwind des Frühjahrs vermuten, lockt er Svadilfari mit Erfolg von seiner Arbeit. Er wird aber von ihm schwanger und bringt den *Sleipnir* zur Welt, Ódins achtbeiniges Ross, die Wolke. Nun kann der Baumeister sein Ziel nicht erreichen; Thor wird gerufen und erschlägt ihn mit seinem Hammer (SnE. II. 279. Vsp. 25. 26).

Ein andermal hatte Loki in seinem Übermute der Sif die Haare abgeschnitten. Da zwingt ihn Thor, seiner Frau goldene zu verschaffen, die so fest am Haupte bleiben, wie die früheren. Loki geht zu den Ivaldissöhnen, den Schwarzfelsen, und diese schmieden nicht nur das goldene Haar, sondern auch das Schiff *Skidbladnir* und den Speer *Gungnir*. Stolz auf diese Dinge wettet der Gott mit zwei anderen Zwergen, unter denen wohl Lichtalf gemeint sind, ob sie gleich treffliche Dinge zu schmieden verständen. Trotz Lokis Heintücke schmieden sie den Ring *Draupnir*, Freys goldenen Eber und den Hammer *Mjólnir*. Die Asen sollen die Wette entscheiden; sie sind dafür, dass Mjólnir der trefflichste Gegenstand sei. Loki hat die Wette verloren und entkommt nur durch List dem sicheren Tode (SnE. I. 340 ff.).

Während in diesen Mythen Loki den Schaden, den er den Göttern zugefügt hat, wieder gut macht, vermag und will er es bei Baldrs Tode nicht und erhält infolgedessen die verdiente Strafe. Überall tritt er hier als das vernichtende Element auf, das durch List seinen Zweck erreicht: in der Gestalt eines alten Weibes erfährt er von Frigg, dass allein der Mistelzweig nicht vereidigt sei, dem Baldr nicht zu schaden. Er holt ihn und giebt ihm dem blinden Hödr in die Hand; er lenkt ihn nach Baldr und führt dadurch dessen Tod herbei. Als Hel den Gott zurückgeben will, wenn ihn alles beweint, ist Loki allein in Gestalt des Riesenweibes Þókt nicht zu bewegen. Da beschliessen endlich die Asen, dem Treiben des Bösen ein Ende zu machen. Auf steilem Felsen hat er sich ein Haus mit vier Thüren errichtet; von hier aus späht er während der Nacht überall hin. Am Tage aber birgt er sich in Lachsgestalt in Fránangrsfors, wo die Asen ihn mit vieler Mühe fangen; dann binden sie ihn in einer Höhle fest. Auf Skadis Veranlassung speit daselbst eine giftige Schlange auf ihn ihr Gift; seine Gattin Sigyn hält dasselbe fern, indem sie es in einer Schale auffängt. Nur wenn sie diese aussgiesst, kommt ein Tropfen auf Lokis Gesicht; dann zuckt er zusammen und die Erde bebt: das nennen die Menschen Erdbeben (SnE. II. 287 ff.).

Auch beim Weltuntergange, der mit Baldrs Tod in Zusammenhang gebracht worden ist, finden wir Loki als Gegner der Asen. Er ist der Steuermann, der das Schiff der finstern Mächte dem grossen Kampfplatze zusteuert und wird dadurch der Urheber des Endes alles Bestehenden (Vsp. 51). Diesen letzten Kampf soll er einst mit Heimdall auszufechten haben, mit dem er auch sonst allmächtig auf dem feuchten Singasteine um das Brfsingamen der Freyja-Frigg streitet. (SnE. I. 268).

Der einzige unter den Asen, der Lokis List mit Gewalt ein Ende macht, ist Thor. Er zwingt ihn, der Sif neue Haare zu verschaffen, die Idun mit ihren Äpfeln wieder zu schaffen, die Verhöhnung der Götter zu beenden (Loks.), er fängt ihn, als er sich in Fránangrsfors verborgen hält. Gleichwohl erscheint Loki auch als Thors Begleiter.

Als Thymr des Gottes Hammer gestohlen und verborgen hatte, bringt Loki

Kunde davon, begleitet selbst den Thor nach Riesenheim und hilft ihm seinen Hammer wieder erwerben (Prkv.) Auch auf der Fahrt zu Utgardaloki begleitet Loki den Thor; ein junger Mythus lässt ihn sogar hier mit dem Diener Utgardalokis, dem personifizierten Wildfeuer *Logi* um die Wette essen: Loki verzehrt alles Fleisch in kürzester Zeit, Logi verzehrt aber nicht nur das Fleisch, sondern auch die Knochen und die Schüssel. Auch auf der Fahrt zu Geirrodr begleitet Loki Thor. In diesem Mythus zeigt sich wieder trefflich Lokis Doppelnatur. Er war einst in Freyjas Falkengewande nach Riesenheim geflogen und hier von Geirrodr gefangen und drei Monate lang eingesperrt worden. Nur unter der Bedingung lässt ihn der Riese frei, dass er ihm verspricht, Thor ohne seinen Hammer nach Geirrods Wohnung zu bringen. Thor geht darauf ein. Nun wird er aber bei seinen Unternehmungen von Loki unterstützt (Eitlifr Gudrinarson in der Þorsdrápa SnF. I. 290 ff.). So zeigt sich Loki auch im Verhältnis zu Thor in seiner ethischen Gestalt als der alles Beendende: wie er auf der einen Seite Thors Macht ein Ende macht, indem er seinen Hammer in die Gewalt der Reifriesen bringt, — denn in der Þrymskvida scheint Loki den Diebstahl des Hammers veranlasst zu haben —, so endigt er auf der andern die Macht der winterlichen Mächte, indem er dem Gotte wieder zu seinem Mjölnir verhilft.

Aus diesem Wesen Lokis musste sich aber auch eine Beziehung zur Herrscherin des Totenreiches, zur Hel, entwickeln, und diese zeigt sich darin, dass er als ihr Vater aufgefasst wird. Daneben tritt er aber auch selbst als Herrscher wenn auch nicht des Totenreiches, so doch der abgestorbenen Natur während des Winters auf. Als solcher heisst er *Utgardaloki* oder *Ugarthilocus*, wie ihn Saxo nennt. Älter als dieser mag der Mythus sein, dass er sich acht Winter d. i. acht Monate unter der Erde als milchende Kuh und als Weib befunden habe, was ihm Ódin in der Lokasenna (23) zum Vorwurfe macht. Ausserhalb der Welt, wo die winterlichen Riesen wohnen, das ist in Utgardr, wurde Loki nach Baldrs Tode gefesselt; hier lag er in einer Gegend, wo weder Sonne noch Mond schien, an Händen und Füssen gefesselt (Saxo I. 429 ff.). Abgeschlossen ist sein Besitz und schwer ist es, in sein Reich zu gelangen. Erst ganz junger Mythus machte ihm daselbst zu einem gewaltigen Herrscher, in dessen Gefolge sich *Hugi* 'der Gedanke', *Eli* 'das Alter' als Amme befindet, zu dessen Haustieren die Midgardsschlange gehört, dessen Horn das tiefe Weltenmeer ist. Etwas älter als dieser Mythus ist die Erzählung von Thors Besuche bei diesem winterlichen Todesgotte, bei dem seine Kraft und Macht vorüber ist (SnE. II. 281 ff.).

Von dieser zwifachen Natur Lokis ist der bessere Teil mit der Zeit geschwunden, nur als Gott der Vernichtung ist Lokis Gestalt übrig geblieben und hat sich bis heute im Volksmunde im Norden erhalten. Es erinnert an Lokis Verweilen als Kuh während des Winters unter der Erde, wenn in Jütland im Frühjahr von dem Dunst, der über den Feldern lagert, gesagt wird: 'Loki treibt heute seine Geissen aus'. Die böse Seite des Gottes zeigt sich auch, wenn ebenfalls der Jütländer sagt: 'Loki sät Hafer', denn *Lokkes havre* ist ein Unkraut, das dem Tiere schadet (Molbeck, Dial. lex. 330 f.). Beim Knistern des Feuers prügelt Loki in Norwegen seine Kinder (Aasen S. 458). Wenn die Vögel sich mausern, gehen sie unter Lokis Egge (ebenfalls in Jütland). Auf Island heisst der Syrius *Loka brenna* 'Lokis Brand', der Syrius, von dem man annahm, dass er das Ende der Welt herbeiführe (Lex. Myth. 504) u. dgl.

Es mag sein, dass sich mit dem nordischen Loki ein alter Blitz- oder Feurdämon vereinigt hat; der Hauptkern des Gottes ist und bleibt aber die eine Seite des alten Himmelsottes, und hierin bestärkt uns auch ein Blick in die finnische Mythologie, die bekanntlich einen grossen Teil der nordischen auf-

genommen hat: Die mächtige Pohjolawirtin Louhi deckt sich in jeder Weise mit dem nordischen Loki; sie ist die Gegnerin des lichten Wäinämöinen, die ihren Feinden Bären in die Herde sendet, ihnen Sonne und Mond raubt, das Feuer vom Herde stiehlt (Castren, Finn. Mythol. 281 ff. u. öft.). Nirgends lässt sich dieselbe als Dämon des Feuers oder Blitzes erweisen: auch sie vertritt im Gegensatz zum lichten Himmelsgotte den finstern und ist dadurch die Beendigerin, der finnische Loki, der von Norwegen hierher gekommen ist.

Ob bei den Südgermanen ähnliche Mythen bestanden, wie bei den Nordländern die von Loki, lässt sich nicht erweisen. Die Macht des nordischen Winters mag diese Gottheit zum Teil gross gezogen haben. Man hat Loki im Reineke Fuchs oder dem Teufel wiederfinden wollen, allein weder diese noch so manche Märchengestalt, die man als Loki auf deutschem Boden ins Feld geführt hat, lassen sich mit Loki identisch erweisen. Loki ist und bleibt ein speziell nordisches mythisches Gebilde. Die einzige Gestalt aus alter Zeit, die an diesen nordischen Loki erinnert, ist der *Deus Requalivahanus* 'dem die Finsternis überlassen ist', wie ihn Holthausen richtig gedeutet hat, dem nach einer römischen Inschrift aus der Rheingegend ein Q. Aprianus Opfer und Gelübde darbrachte (Jahrb. des Ver. von Altertumsfr. im Rheinl. H. LXXXI. 81 f.).

Über Loki vergl. Weinhold, Die Sagen von Loki, ZfdA VII. 1—104. — Wislicenus, Loki. (Zürich 1867). — Wisén, Oden och Loke. (Stockh. 1873).

KAPITEL XII.

DONAR-ÞÓRR.

§ 64. In einem norwegischen Liede aus der Zeit des Beginnes des sozialen Streites zwischen dem freien Bauerntum und den Königsleuten, den Hárbarðsljóð, lässt der Dichter die beiden norwegischen Hauptgötter des jüngsten Heidentums sich in ein Streitgespräch verwickeln: von seinen Ostfahrten kommt Þór, barbeinig, in Landstreicheranzug, etwas Bauernkost in der Tasche an einen Sund und verlangt vom Fergen Hárbarð d. i. Graubart, dem verkappten Óðin, über das Wasser gesetzt zu werden. Letzterer thut es nicht; es entspinnt sich ein Wechselgespräch, in dem beide ihre Taten hervorheben und den Gegner zu verkleinern suchen; jener rühmt sich seiner Kämpfe gegen das Riesengeschlecht, dieser seiner Kriegsthaten und galanten Liebesabenteuer. Trotz seines ungestümen Forderns, trotz seines Hammers vermag Þór den Hárbarð nicht zu bewegen, ihn überzusetzen; unverrichteter Sache muss Ása-Þór abziehen. — Es ist längst erkannt, dass dies Gedicht einen sozialen Hintergrund hat. Ein Vertreter des Jarltums will die geistige Überlegenheit seines Standes über das urwüchsige, aber etwas ungehobelte Urbauernum triumphieren lassen und führt die in beiden Ständen hauptsächlich verehrten Götter streitend vor (von Liliencron ZfdA X. 180—96). Aber auch für die Geschichte nordischer Götterverehrung ist das Lied von Bedeutung. Im Volke erhält sich der Kern alter Religion ungleich länger als in den höheren Kreisen, die schon durch ihren Verkehr mit anderen Völkern und Gegenden mehr Gelegenheit haben, auch fremden Kult und Glauben kennen zu lernen. Daher lehrt uns dieses Gedicht, was andere Thatfachen stützen, dass in Norwegen Þór der eigentliche Gott des Volkes war, an dessen Verehrung der Bauer hing wie an seiner Scholle. Und diese Verehrung muss uralte sein.

Wie die griechische Mythologie lehrt, muss sich einst bei den Indogermanen die Thätigkeit, in den Lüften den Donner zu erregen, bei dem höchsten

Gotte, dem alten Himmelsgotte befunden haben. Von diesem hatte sich aber bereits in einer gemeingermanischen Zeit eine besondere Gottheit abgezweigt, die man nach dem lauten Tönen des Gewitters **Punaraz* nannte, welches Wort, zur skr. Wz. *tan* gehört und mit lat. *tonare*, *tonitrus*, gr. *τοῖος* eng verwandt ist. Von der Verehrung dieses Gottes haben wir Spuren bei allen germanischen Stämmen. Direkt genannt als Gott mit germanischem Namen erscheint er nur bei den Nordgermanen, die ihn *Pórr* (aus **Ponraz*) nennen, auf der grösseren Nordendorfer Spange (*zwei Ponar*, Henning Runendenkm. 102) und in dem sächsischen Taufgelöbnisse, nach dem ihn die Sachsen *Thuner* nannten (MSD. LI). Daneben ist in allen germanischen Gauen von den Alpen bis nach Island der fünfte Tag der Woche nach ihm benannt: den römischen 'dies Jovis' kennt man in Oberdeutschland als *Donarstag*, in Norddeutschland als *Donresdach*, bei den Friesen findet er sich im 13. Jahrh. als *Thunresdey*, bei den Angelsachsen als *Thunoresdæg*, bei den Nordländern als *Pórsdagr*. Lateinisch schreibende Schriftsteller setzten für ihn entweder den römischen Juppiter ein, der als Gewittergott ihm allein gleichen konnte, oder den Herkules, wozu Donars gewaltige Stärke und der Donnerkeil Veranlassung gaben. Noch Saxo Grammaticus (I. 275) sagt: '*Ea enim, quae apud nostros Thori vel Othini dies dicitur, apud illos (Romanos) Jovis vel Mercurii feria nuncupatur*', und in der Trójumannasaga ersetzt regelmässig *Pór* den Juppiter der lateinischen Vorlage (Ann. 1848, 14. 20. 82. 96). Ebenso sagt Adam von Bremen: *Thor autem cum sceptro Jovem simulare videtur* (lib. IV. c. 26). So kann auch die *robur Jovis*, die Bonifazius bei Geismar in Hessen um das Jahr 730 fällte, nichts anderes als eine dem Donar geweihte Eiche gewesen sein, und die Feste an dem 'dies Jovis', namentlich im Mai, die der heilige Eligius von Noyon um 650 oder der Indulus superstitionum um 780 oder Burchard von Worms im 1. Viertel des 12. Jahrh. verbietet, können keine andern als dem Donar bestimmte Festlichkeiten sein (Myth. III. 403), wie auch in Schwaben die Leute wohl von diesem Gotte abliessen (*Jovem liquunt ardentem* MSD. No. XII, 3), als der heilige St. Gallus hier auftrat und das Christentum lehrte. Nach diesen Aussagen steht also fest, dass Donar mehr oder weniger von fast allen Germanen als Gott verehrt wurde; nur für den bairischen Stamm lassen sich so gut wie keine Zeugnisse erbringen, denn die oft jungen Donnersberge können seine Verehrung ebensowenig erweisen wie die oft ins Feld geführten Donnerkeile, von denen der Glaube, dass sie mit dem Blitze niedergefallen seien und infolge dessen als Mittel gegen den Blitz gelten, und die gleiche Benennung über die ganze Erde verbreitet ist, bei uns ebenso sehr wie bei den Schweden, bei den Südamerikanern wie bei den Japanesen (Montelius, Kultur Schwedens S. 39). Wir erfahren weiter von Burchard von Worms, aus dem Ind. sup., aus einer alemannischen oder fränkischen homilia de sacrilegiis aus dem Anfange des 8. Jahrh. (ZfA XXV. 315) und aus der Vita des heil. Elig., dass ihm der fünfte Tag geheiligt war, dass an diesem Tage nichts gethan werden durfte, dass man ihm Opfer brachte und dass die dazu geeignete Zeit in den Mai fiel. War demnach der Donarstag der Ruhetag der alten Germanen, so spricht schon diese Thatsache für die grosse Bedeutung des Gottes. Daher vermochten die Geistlichen trotz aller Ermahnungen altgewohnte Sitten, die aus der Verehrung des Gottes hervorgegangen sind, nicht auszurotten. In vielen Gegenden Deutschlands darf noch heutzutage Donnerstags nichts geschehen, kein Holz darf gehauen, kein Mist gefahren, kein Spinnrocken gedreht werden (Wuttke, Abergl. § 70). An die *sacra* ferner, die zu Ehren Donars dargebracht wurden, mögen die über ganz Deutschland aus allen Zeiten bezugten Maifeste und Maioffer, vielleicht auch die etwas später fallende Hagelfeier erinnern, worüber Mannhardt in seinem Baumkultus und O. Jah in seinem

Werke 'Die deutschen Opfergebräuche' umfangreiches Material gesammelt haben, nur müssen wir dasselbe hier wie dort mit grosser Vorsicht benutzen, denn der Kultus war zweifelsohne älter als die Verehrung des persönlichen Gottes, und wenn irgendwo so hat gerade bei derartigen Sitten die Analogie eine unberechenbare Rolle gespielt.

Ausser Juppiter wird in den älteren lateinischen Quellen namentlich Herkules für Donar gesetzt. Tacitus (Germ. c. 9) nennt ihn neben Mars und Mercurius und lässt ihm Menschenopfer bringen. Jenseits der Weser, d. i. an ihrem östlichen Ufer, befand sich ein dem Herkules geweihter Wald, in dem Arminius seine Bundesgenossen gegen Germanicus zusammenscharte (Ann. II. c. 12). Längst des ganzen Rheingebietes finden wir den Herkules in Inschriften, die zweifelsohne auf eine germanische Gottheit schliessen lassen: als *Hercules Saxanus* (Brambach, Corp. inscr. Rhen. No. 651 ff.) in der Gegend von Aachen und Koblenz, oder auch als *Hercules barbatus* (ebd. 653), als Herkules mit langem Barte, wie nordische Quellen den Thor schildern, als *Hercules magusanus* im batavischen Gebiete (ebd. No. 130 ff.), also den kraftvollen, starken Herkules, den nordische Quellen in Thors Sohne *Magni* erhalten haben, ein Vorbild der Germanen auf ihren Kriegszügen, daher *invictus* (Brambach a. a. O. No. 654) und *primus omnium virorum fortium*.

Wie die Sachsen in Deutschland, so verehrten auch die nach Britannien gewanderten Angelsachsen den *Thunor*, doch tritt er bei diesen im Vergleich zu Wödan wesentlich zurück (Kemble, Die Sachsen I. 284 ff.). Für Dänemark bezeugt ihn Saxo Grammatikus und die Volkssage. Im Tempel von Altupsala befand sich auch Thors Bild; Adam von Bremen sagt von ihm: *Thor praesidet in aere, qui tonitrus et fulmina, ventos imbresque, serena et fruges gubernat*, nachdem er ihn kurz zuvor als den *potentissimus deorum* bezeichnet hat (IV. 26), und im folgenden Kapitel lässt er die Schweden ihm opfern *'si pestis et fames imminet'*. Wie tief aber die Thorsverehrung in Schweden in Wirklichkeit wurzelte, lehrt nicht nur die Fülle Redensarten, die an seinen Namen anknüpft, sondern auch die Menge von Personen- und Städtenamen, die seine Verehrung voraussetzen (Lundgren, Hednisk Gudatro S. 41—62). Thor war hier zweifelsohne neben Frey der höchste Gott. Mindestens eben so gross war aber seine Verehrung auch in Norwegen; er war hier von altersher der Hauptgott und blieb es auch bei dem Volke, als durch Fürsten- und Dichtergunst sich Ódin in höheren Kreisen fast alleiniger Verehrung zu erfreuen hatte. Überall waren ihm hier Tempel errichtet, fast überall ward er als der *mest tignadr* 'der am meisten Verehrte' bezeichnet. Eine seiner heiligsten Stätten war zu Mœrir im Thronheimschen, dort, wo sich die Norweger zum Frostþing versammelten. Hier stand in geweihtem Tempel sein Bild aus Gold und Silber kunstvoll bereitet; nach anderem Berichte befand sich dasselbe auf prächtigem Wagen, den zwei Böcke zogen, an deren Hörnern sich kostbares Silber befand; alles wurde getragen von Rädern, die, wie das ganze Werk, mit grosser Kunst gearbeitet waren (Ftb. I. 320). — Von Norwegen aus kam die Verehrung Thors nach Island. Auf den Pfeiler des Hochsitzes hatte man sein Bild eingegraben; bevor man die Heimat verliess, hatte man ihn erst um Rat gefragt, und sobald die neue in Sicht kam, wurde der Hochsitzpfeiler ausgeworfen, um sich dort aufzubauen, wo Thor hinweise. Ein charakteristisches Bild giebt uns hier die Eyrbyggjasaga. Schon in der Heimat ein treuer Verehrer Thors, dem er auch äusserlich glich, segelte der norwegische Hötting Þórold Mostrarskegg dem fernen Eiland zu; wo die Hochsitzsäulen anschwimmen, wird die neue Heimstätte gegründet. Þorsnæs heisst von nun an die Landspitze, wo man landete, Þórsá der Fluss, der in ihrer Nähe mündete. Hier entsteht bald ein grosser Tempel, Þórold richtet ihn

ein und pflegt seiner und wird Gode der Gegend. Die Stätte ist so heilig, dass sie niemand ungewaschen anschauen darf; kein Blut darf hier fließen, niemandem ist es gestattet, seine Notdurft hier zu verrichten. — Wo nun in jenen volkstümlichen Erzählungen Thor auftritt, fast überall tritt er als der höchste Gott auf: Man bittet ihn um guten Wind, erfleht von ihm Reichtum und Glück, fragt ihn in wichtigen Lagen des Lebens, ja bittet ihn selbst um Sieg im Kampfe. Seiner Gestalt nach erscheint er von grossem Wuchse, schönem Antlitz, jung, hier und da barsch, überall aber mit rotem Barte; er ist derselbe in seinem Auftreten, wie er uns in den Eddaliedern und Skalden entgegentritt, und so können wir aus Volksüberlieferung und Dichtung von ihm ein klares und grosses Bild gewinnen, wie es zuerst Uhland in seinem schönen Buche, dem Mythos von Thor, entworfen hat.

§ 65. Donar-Þór ist, wie schon der Name lehrt, das im Gewitter daherbrausende göttliche Wesen. Den Donner verglich man mit dem heftigen Rollen eines Wagens; daher fährt Þór in einem Wagen, wenn er sich im Kampfe gegen die Riesen befindet. Die Berge scheinen zu brechen, die Erde scheint zu flammen, wenn es nach Jötunheim geht. Diese fahrende Thätigkeit des Donnergottes hat sich noch heutzutage bei den Nordgermanen erhalten; im Anfang des vorigen Jahrhs. schreibt Rhyzelius, dass der gemeine Mann sage, wenn es donnere *Thorgubben* oder *Gogubben áker* d. i. alte Thor oder Gott fährt (Lundgren S. 43), und auf dieselbe Vorstellung geht das heutige schwed. *áska* = donnern (dial. *aseka*) zurück, d. i. *ásaka* = Asenfahrt, der gebräuchliche Ausdruck, neben dem auch *toraka* vorkommt. Dieselbe Vorstellung von dem fahrenden Gotte haben aber auch die Angelsachsen gehabt (Kemble I. 285), und bei den Ditmarschen scheint sie fortzuleben, wenn es hier bei starkem Gewitter heisst: *Nu faert de Olde all wedder da hawen unn haut mit syn Ex anne Räd* (Schlesw. Holst. Sagen Nr. 480). Als Besitzer dieses Wagens nennen nordische Dichter den Þór *Reidartýr* (Gott des Wagens) oder *valdi kjpla* (Walter der Wagen) oder *vagna verr* (Wagenmann) vor allem aber *Okupör* (Fahrthor). Gezogen wird dieser Wagen von zwei Böcken, die die Dichtersprache *Tanngnjóstr* (Zahnknistrer) und *Tanngrismir* (Zahnknirscher) genannt hat, wozu der zackige Sprung des Blitzes Veranlassung gegeben haben mag. Er selbst, noch ein Jüngling, steht in seinem Wagen; seine Augen funkeln wie Feuer; seinen Bart schüttelt er, wenn er aufgeregt ist, wenn er in ihn spricht, wirft er alles zurück, was ihm entgegenkommt (FMS. I. 303); daher heisst er *Atli* d. i. der Ungestüme, Zornige. Mit diesem Bartrufe hängt wohl der *barditus* zusammen, von dem Tacitus (Germ. 3.) berichtet: *carmina, quorum relatu, quem barditum vocant, accendunt animos*: die alten Deutschen suchten durch das Vorhalten der Schilde den Bartruf des Donnergottes nachzuahmen oder im Bartgesange sein Lob zu singen. — In seiner Hand hatte Thor den Hammer *Mjöllnir*, den Zermalmer, einst von Zwergen geschmiedet und von den Göttern als das beste Werkzeug anerkannt. Er hat die Eigenschaft, dass er in dessen Hand zurückgeht, der ihn geworfen hat. Das ist Thors Waffe gegen Riesen und Trolle. Diesen Hammer hält er fest an einem Eisengriff (*járngræipr*). Um seinen Lenden hat er den Kraftgürtel, die *megingjardar*; durch ihn wächst seine Kraft. Zu jenem Hammer mögen die Donnerkeile Veranlassung gegeben haben. Diese clava, wie ihn Saxo nennt, mag den Römern Ursache gewesen sein, den alten Donnergott mit Herkules zu interpretieren und ihn in unmittelbarem Zusammenhang mit dem *barditus* zu bringen (Germ. c. 3). Schildert ihn doch Saxo als den mit der Keule (*clava*) bewaffneten (I. 118), mit einer Waffe, die auch in Deutschland an Stelle des nordischen Hammers gestanden haben mag.

Im Norden lebt der Hammer noch fort: 'Thor mit dem schweren Hammer' kennt noch heute der Norweger (Faye, Norske Sagn 3).

Charakteristisch für Thor ist ferner seine Ess- und Trinklust. Einen Ochsen und acht Lachse ass er, als er sich in bräutlichem Schmucke bei Prym befand, und drei Tonnen Met trank der Gott bei derselben Gelegenheit (Prymskv.). Die Ebbe ist die Spur seiner Trinklust (SnE. II. 286). — Auf seinen Fahrten erscheint er nicht immer allein. Loki begleitet ihn oft; er ist dabei, wenn es gilt, der Macht der Riesen ein Ende zu machen. Daneben begleitet den Gott Þjálfi d. h. der Gräber, wahrscheinlich der in die Erde fahrende Blitz. Er ist der Bruder der Røskva d. i. der Raschen und musste Thor folgen, weil er gegen sein Verbot einen Knochen seines Bockes zerbrochen hatte. In seiner Schwester tritt auch die wichtigste von Þjálfis Eigenschaften zu tage: er ist das schnellste aller Wesen, der *fóthetasir*, der allein den Wettlauf mit *Hugi* d. i. dem Gedanken unternimmt, der dem Thor vorausläuft, als es galt, den dämonischen Gegner Hrungnir zu besiegen. Das ist derselbe Þjálfi, der als Thielvar zuerst Feuer nach Gotland brachte und dadurch bewirkte, dass die bisher lichtlose Insel Licht und Festigkeit erhielt (Gutasaga ed. Sæve. Stockh. 1859): eine bei fast allen Germanen verbreitete Mythe, dass das Feuer durch den Blitz auf die Erde gekommen sei (Kuhn, Hbk. d. F. 2 224). — Überall erscheint Thor als der Starke (*Þrudugr*) schlechthin: er ist der *Þrudvaldr*, der starke Schirmer der Götter, sein Hammer heisst der *Þrudhamarr*; so heisst auch seine Wohnung *Þrudheimr* oder *Þrudvangr* 'Welt oder Land der Stärke'. Hier findet sich der nur Augenblicke heitere Palast des Gottes *Bilskirnir*, dem späte Dichtung in Anlehnung an die 540 Thore Valhals 540 Gemächer gegeben hat (Grim. 24).

§ 66. Þórs Verwandtschaften. In den Edden sowohl wie in der ältesten Skaldendichtung, also bereits um 800, erscheint der nordische Thor als Sohn Óðins. Es muss demnach schon damals in der nordischen Dichtung die innere Umwälzung vollzogen sein, die den Windgott an Stelle des alten Himmelsgottes gesetzt, denn nur dieses Sohn kann Thor sein, nicht jenes. In diesem Verhältnis liegt, dass Óðin über dem Thor steht. Dies widerspricht jedoch der Volksüberlieferung, wo Thor als der höchste, ja als der allein verehrte Gott in Norwegen dasteht. In Deutschland lässt sich ein Verwandtschaftsverhältnis des Donar zu anderen Göttern überhaupt nicht erweisen. Die Taciteische Interpretatio 'Hercules' zeugt ebenso dafür, dass er hier nicht eine dem Norden ähnliche Rolle gespielt habe, wie der Umstand, dass nirgends Juppiter als der höchste Gott eines germanischen Stammes verehrt wird: die Wiedergabe ist nur nach der Seite des Juppiter als Gewittergott. Als Thors Mutter erscheint vor allem die Jörd, die Göttin Erde. Neben ihr wird die Fjörgyn genannt, die die Skalden schlechthin für *Jörd* setzen. Zu diesem Wort gesellt sich ein Fjörgynn, welchen die nord. Quellen den Vater der Himmelsgöttin Frigg nennen (Lok. 26). Letzterer gehört zum lit. *Perkúnas*, zum ind. *Parjanya* und ist demnach ebenfalls ein Gewittergott. Als die Phantasie unserer Vorfahren den himmlischen Göttern auch Gattinnen schuf, entstand die Fjörgyn, das 'Gebirge', denn mit den Bergen scheint der Donner vermählt, wie noch heute die schwedische Volkssage Thor in einem Berge wohnen lässt, wie der *Hercules saxanus* und die zahlreichen heiligen Donnersberge in Süd- wie Nordgermanien bezeugen. So war Thor wohl von Haus aus Sohn des Fjörgynn und wurde durch diesen erst Sohn der Fjörgyn, die dann die göttlich aufgefasste Erde verdrängt (ZfdA XIX. 164 ff. E. H. Meyer Idg. Myth. II. 621 ff.) — Daneben erscheint Thor auch noch als Sohn der Hlóðyn. Dieselbe Göttin ist auch in Nordwestdeutschland auf Steininschriften als *Hludana* gefunden (Corp. insc. Rhen. No. 150. 188. Korresp. f. Westd. Gesch. VIII. No. 1), und wenn in

einer altengl. Aufzeichnung *Latona Jovis mater* mit *þunnes mödur* (Bugge Stud. 24) glossiert wird, so zeugt dies auch für ihre Bekanntschaft unter den Angelsachsen. Im nordischen Sprachgebrauch deckt sich *hláðyn* mit *jord*, beides bedeutet 'Erde'. Der seeländische Bauer nennt noch seinen Grund und Boden '*min lodd*' (Molbeck, Dial. 329). Es scheint die gütige spendende Erdgöttin gewesen zu sein, wie in schwedischen und norweg. Dialekten noch heute die *lód* der dem Erdreich entsprossene Jahresertrag ist (Aasen 456. Rietz 408); Thor ist also aufs engste mit dem fruchtbaren Erdboden zusammengebracht.

Hierfür spricht auch der Name seiner Gemahlin Sif. Unter den *Nafnþulur* befindet sich derselbe ebenfalls als Bezeichnung für 'Erde' wie *hláðyn* und *fjörgyn* (SnE. I. 585). Dieselbe ist die dichterische Personification des Erdbodens, ihr Haar ist das reife Aehrenfeld mit seinen goldenen Halmen. Ein Mythos erzählt von ihr, dass Loki sie ihres Haares beraubt und, wie aus einer Andeutung der *Lokasenna* (V. 54) zu schliessen ist, mit ihr gebuhlt habe. Thor zwingt darob den Loki, seiner Gemahlin von den Elfen neues Haar fertigen zu lassen, das wie Gold glänze. Ivaldis Söhne schmieden es, und alsbald wächst es fest auf der Göttin Haupte (SnE. II. 358). Durch Sif tritt Thor in Verwandtschaft mit Ullr, dem schönen Sohn der winterlichen Erde, der oben neben Loki gestellt war. Dieser heisst 'Thors Stiefsohn'; seinen Vater meldet keine Quelle. Mit der Sif erzeugt Thor die *Þrúðr*. Wir fanden den Stamm dieses Wortes schon als Ausdruck der Kraft des Donnergottes und seines Besitzes. *Þrúðr* ist die Kraft schlechthin; als Tochter der Sif ist sie die treibende Kraft des Erdbodens, die der Donnergott durch seine Umarmung mit der neuerwachten Erde ins Leben rief. Der Steinriese hat sie gestohlen, denn auf steinigtem Boden kann sich dieselbe nicht entwickeln; daher heisst dieser 'Dieb der *Þrúðr*' (SnE. I. 426). Nach anderem Mythos ist sie ohne Wissen und in Abwesenheit des Vaters dem Zwerge Alvis verlobt, dem weisen Hüter der unterirdischen Schätze. Als Thor zurückkehrt, verweigert er dem Zwerge die Hand der Tochter und weiss ihn durch allerhand Fragen auf der Erdoberfläche zu halten bis die aufgehende Sonne ihn in Gestein verwandelt (Alv.) In denselben Kreis skaldischer Reflektionen wie *Þrúðr* gehören auch die Namen von Thors Söhnen *Magni* und *Móði* ('Kraft' und 'heftiger Sinn'). Jener, erzeugt mit einem Riesenweibe *Jarnsaxa*; besitzt schon als dreitägiges Kind solche Kraft, dass er allein von allen Göttern seinen Vater von dem Fusse des Riesen *Hrungnir* befreien kann (SnE. II. 299). Beide Söhne sind die personifizierten Eigenschaften des Vaters, die einst nach dem Weltuntergange dessen Erbe, den Besitz des Hammers *Mjöllnir* antreten (Vafþr. 51). Von Meili, dessen Bruder Thor genannt wird (Hárþ. 9), wissen wir nur, dass er Óðins Sohn war. Und wie aus seinen Eigenschaften seine Söhne, so entsprossen aus seiner Thätigkeit seine Pflegesöhne, aus dem Schwingen des Hammer *Vingnir*, aus der zuckenden Flamme des Blitzes *Hlóra* (SnE. I. 252). — Von all diesen Verwandtschaften lässt sich auf südgermanischem Boden nichts finden, sie sind nordisches Eigentum, und nur in Thors Mutter mag ältere Anschauung zu Grunde liegen, wenn auch dieselbe in der überlieferten Gestalt nicht vor dem allgemeinen Betrieb des Feldbaues entstanden sein kann.

§ 67. *Þórs Riesen kämpfe*. Thor ist der Gott des Gewitters, allein nicht der verheerenden Seite desselben, sondern der wohlthätigen, die Luft reinigenden und die Erde befruchtenden. Daher erscheint er überall als eine gern gesehene Gottheit, als ein Freund der Menschen (*vinnr verliða* Hym. 11) und Götter, als der Schirmer von Midgard und Asgard, dem Heime der Menschen und Asen, vor allem aber als unerschrockener und unerschütterlicher Kämpfer gegen die Riesen und Trolle. In dieser Thätigkeit ist er besonders ein Liebling der norwegischen und isländischen Dichter, die alle möglichen Kämpfe

mit Riesen und Unholden an seine Person geknüpft haben. Daher heisst er die 'Furcht der Riesen' oder der 'Mörder, der Fäller der Riesen oder Riesenweiber'. In diesen Kämpfen ist er so recht das Vorbild des norwegischen Bauern geworden, der mit Mühe dem Boden den Ertrag der Erde abgewinnen muss. Bei dieser sauren Arbeit steht ihm der Gott zur Seite und hilft ihm, die widerwärtigen Mächte der Natur besiegen. In der grossen Ólafssaga Tryggvasonar (FMS. I. 183) erscheint Thor dem König Ólaf und erzählt ihm, wie einst Riesen Norwegen bewohnt und wie das dort einwandernde Menschengeschlecht seinen Beistand gegen diese angerufen hätte; mit seinem Hammer hätte er den noch übrigen Trolen ein Ende gemacht. — Gegen das Eis des langen Winters, gegen die Stürme des Frühlings, gegen das andringende Meer, gegen den steinigten Erdboden ist hier dem Bewohner der Gott Beistand, daher haben sich an ihn die mannigfaltigsten und schönsten Mythen geknüpft. Wenn Thor gegen diese Riesen auszieht, geht es nach Osten, denn in hohem Nordosten lag nach der Phantasie der Nordländer Jötunheim d. i. 'Riesenheim'. Auf seinem Wege von dort bringt er nach langem Winter den Órvandil mit, den er über die eisigen Élivágar trägt und dessen erfrorene Zehe er an den Himmel wirft; das ist der leuchtende Morgenstern, der nach jenem *Órvandils tí* (Q.'s Zehe) heisst (SnE. I. 278). Órvandil (zu *usrá*, die Morgenröte) ist ein glänzender Frühlingsgott, der bei Saxo als Horvendil, in der mhd. Spielmannsdichtung als Orendel fortlebt. Nach Saxo (I. 135 ff.) hat jener Horvendillus in frühlinggrünem Haine gegen einen norwegischen König Collerus, die personifizierte Kälte, zu kämpfen und vernichtet diesen. Später fällt er durch die Hand des eignen Bruders, wird aber von seinem Sohne gerächt. Seine Gemahlin ist nach der Edda Gróa, die treibende Erde, die sehnstüchtig des Gatten harrt und aus Freude über die Nachricht seiner Wiederkunft das Zauberland vergisst, mit dem sie Thors Steinsplitter aus dem Kopfe befreien soll. — Während Thors winterlicher Abwesenheit hat sich in Asgard mancherlei zugetragen. Ein Baumeister aus Riesenheim hatte den Asen versprochen, bis Sommersbeginn eine Burg zu erbauen, wofür er Freyja, Sonne und Mond erhalten sollte. Schon ist er mit Hülfe seines Rosses Svadilfari ziemlich zu Ende, da muss Loki Rat schaffen. In eine Stute verwandelt lockt er das Ross. So wird der Baumeister nicht fertig. Da erscheint Thor und tötet ihn mit seinem Hammer (SnE. I. 134 ff.). In späterer Zeit hat sich dieser Mythos an den heiligen Ólaf geknüpft, dem ein Unhold für Sonne, Mond und Ólafs Seele den Dom von Throndheim erbauen wollte (Daae, Norg. Helg. 106 f.). — Während Thors Abwesenheit ist auch seine Tochter Þrúdr mit dem Zwerge Alvis verlobt. Da er diesem nichts mit dem Hammer anhaben kann, hält er ihn solange auf der Oberfläche der Erde, bis die Sonne den Nichtsahnenden in Stein verwandelt. Einen weiteren Mythos vom wiederkehrenden Donnergotte enthält das über den ganzen Norden verbreitete Lied von Thors Fahrt zu Þrymr (Þrymskvida; DgF. I). Mag Þrymr, worauf das Wort hinweist (*þruma* = donnern), ein dämonisches Gegenbild des Donnergottes sein, der Mythos versetzt uns in das Frühjahr, wo Thor seinen Hammer aus der Gewalt des Reiffriesen wiederholt. Thor erwacht und vermisst seinen Hammer. Loki muss in Freyjas Falkengewande auf Kundschaft ausgehen. Der Riese Þrymr, in dessen Gehege goldhörnige Kühe und rabenschwarze Ochsen weiden, birgt ihn acht Rasten unter der Erde und will ihn nur hergeben, wenn er Freyja zum Weibe bekomme. In Freyjas Gewande fährt Thor mit Loki nach Jötunheim; die Berge bersten und Erde brennt, wo er fährt. Beim Brautmahle isst der Gott einen Ochsen, acht Lachse und trinkt drei Tonnen Bier; seine Augen scheinen Feuer zu sprühen; aus der Sehnsucht nach Riesenheim erklärt Loki alles dem staunenden Riesen. Der Hammer wird gebracht, damit mit ihm die Ehe

geweiht werde. Aber sobald er sich auf Thors Knie befindet, erfasst er ihn, schwingt ihn und vernichtet Þrym und sein ganzes Geschlecht.

In ähnlicher Weise wie im Kampfe gegen Þrym erscheint Þór im Kampfe gegen Hrungrnir. Hrungrnir, d. i. der Lärner, wie man noch heute im Hallingdaler Dialekte für lärmern *run gla* gebraucht (Aasen 618), war auf Ódins Veranlassung, gegen den er mit seinem Rosse Gullfaxi d. i. Goldmähne prahlte, nach Ásgard gekommen und wollte in trunkenem Übermute von hier Valhöll nach Jotunheim überführen und alle Götter ausser Freyja und Sif töten. Da rufen die Asen Thor, der sofort seinen Hammer schwingt. Als sich Hrungrnir auf das Gastrecht beruft, wird auf neutralem Steingebiet zu *Grjótunagard* ein Zweikampf beschlossen. Die Riesen bekommen Angst und stellen daher einen Lehmriesen, *Mokkrkalfi* d. i. die dicke Wolke, auf, hinter dem sich Hrungrnir birgt, der selbst steinernes Herz und Haupt besitzt. Thor ist von Þjalñ begleitet; dieser eilt voraus und sagt dem Riesen, Thor habe ihn gesehen und komme von unten. Da stellt sich Hrungrnir auf seinen Schild und fasst seine Waffe, einen Schleifstein, fest in die Hand. Bald künden Blitz und Donner des Gottes Erscheinen; der Riese wirft seinen Stein; dieser stösst auf Thors Hammer, der alsbald dem Riesen in den Kopf dringt und ihm den Tod bringt. Beim Falle fällt ein Bein Hrungrnirs auf Thor, der dadurch selbst zu Falle kommt. Thors drei Tage alter Sohn Magni vermag dies allein zu beseitigen. Aber auch Thor ist verletzt, ein Stück von des Riesen Schleifstein ist ihm ins Haupt gefahren. Die *volva Gróa* soll es ihm herauszaubern, vergisst aber den Spruch, als ihr der Gott die baldige Ankunft ihres Gatten Orvandil erzählt (SnE. I. 278 ff.). — Zu den dämonischen Riesen des verheerenden Gewitters gehört auch Geirródr, der Speerrödr, der, ein Schmied in Jotunheim, seinen Speer mit goldener Spitze versah, um ihn dann vernichtend nach der Erde zu schleudern. In alten Liedern, von denen wir noch eins vom Skalden Eilifr Gudrúnarson aus dem 10. Jahrh. besitzen, ist gesungen worden, wie einst Loki von Geirródr gefangen und nur unter der Bedingung frei gelassen worden sei, dass er Thor veranlasse, unbewaffnet nach Jotunheim zu gehen. Loki überredet den Gott und nimmt an der Fahrt Teil. Unterwegs kehrt Thor bei Gríð, der Mutter des Asen Vidar ein, die ihm von Geirrod erzählt und ihm aus weiser Vorsicht ihren Kraftgürtel, Eisenhandschuh und Zauberstab leiht. Mit Hülfe dieser Gegenstände durchwatet Thor den mächtigen Strom Vimur, den Geirróds Tochter schwellen macht. Schon scheint seine Kraft, über den Fluss zu gelangen, nicht mehr zu reichen, da erfasst er einen Vogelbeerstrauch und rettet sich durch diesen aus dem Flusse. In Geirróds Gehöft soll er von dessen beiden Töchtern Gjalp und Greip an die Decke gedrückt werden, allein seine Kraft zerbricht diesen das Genick, als er sich auf den Stuhl setzt, unter dem sie waren. Als in seiner Halle Geirródr dem Thor gegenüber sitzt, schleudert jener einen glühenden Eisenkeil nach dem Gotte; dieser fängt ihn aber mit Gríðs Handschuh auf, wirft ihn nach dem Riesen zurück und tötet diesen damit trotz der Eisensäule, hinter welche sich derselbe aus Furcht vor der drohenden Gefahr geflüchtet hatte (SnE. I. 284 ff.). Denselben Mythos kennt Saxo, da er von König Gorms und Thorkils Fahrt in die entlegenen *sedes Geruthi* erzählt. Hier treffen sie den Geruth mit zerfleischem Körper und Riesenweiber mit zerbrochenem Rücken. Auf ihre Frage hin erfahren sie, dass einst Thor den Stahl nach dem übermütigen Riesen geworfen habe, infolgedessen sei er so hergerichtet (Saxo I. 425 f.). Auch in der späteren und romantischen Saga von Thorstein Þerjarmagní (FMS III. 182 ff. ZfdMyth. I 410 ff.) findet sich romantisch ausgeschmückt derselbe Stoff, und die Anforderung König Háralds Harðráði, sein Skalde Thjóðólf solle den Streit eines Gerbers mit einem Eisenschmiede besingen nach dem Vorbilde von

Thors Kampf mit Geirrød setzt eine weitere Verbreitung des Mythos voraus (FMS VI. 361). — Aber nicht nur gegen die schädigenden Elemente der Luft zieht Thor zu Felde, sondern auch gegen die der Gewässer, namentlich die des Meeres. Hárb. 37 ff. erzählt Thor, wie er mit Riesenweibern gekämpft habe, die aller Welt geschadet, sein Schiff zerschellt, den Þjálfj verjagt hätten. Unter diesen Riesenweibern, mehr Unholde als Frauen, sind die Wellen des Meeres zu verstehen, die ans Land schlagen und dem Schiffer auf der See Unglück und Verderben bringen. Die stürmische See hatte dem Nordländer schon manchen Schaden gebracht, daher waren Thors Kämpfe gegen diese ein beliebtes Thema nordischer Dichter. Vor allem schien ihnen das tobende Element des Meeres von der die ganze Erde umgebenden Midgardschlange auszugehen. Man glaubte, eine Schlange läge um den äussersten Rand der Erde, die sich in ihren eignen Schwanz beisse, ein Kind des Loki und der Angrboda. Wenn sie in Riesenzorn gerät, tobt das Meer. Gegen sie zieht Thor auf dem Nachen des Riesen Hymir und von diesem begleitet. Mit dem Haupt des Ochsen *Himinrjódr* d. i. Himmelsröter, des nordischen Polarlichtes, das sich in Hymirs Gewalt befindet, angelt er nach ihr und zieht sie an den Bord des Kahnes. Da zerschneidet der Riese die Angelschnur, das Ungetüm fällt ins Meer zurück. Dagegen trifft den Riesen Thors Hammer und schleudert ihn über Bord (SnE. I. 166 ff. Über die Verbreitung des Stoffes im Norden PBB VII. 281 ff.). — Diesen Vorgang, der die Veranlassung gegeben haben mag, dass Thor beim grossen Weltenkampfe mit der Midgardschlange zu kämpfen hatte, hat spätere Dichtung, die Hymiskvida, in Zusammenhang mit Thors Besuch bei Hymir gebracht. Beides sind jedoch von Haus aus verschiedene Mythen, da der Schluss jenes Liedes den Tod des Riesen beim Angeln nach der Midgardsschlange unmöglich macht. Die Asen sind bei Ægir, dem Gott des gastlichen Meeres, zum Mahle. Da fehlt der Metkessel. Auf Týrs Veranlassung soll Thor einen solchen von jenes Vater Hymir holen. Hymir ist die personifizierte Dunkelheit in der Luft, die über dem winterlichen Meere lagert, die noch heute der Norweger unter gleicher Bezeichnung kennt. Auf der einen Seite steht dieser Dämon in engster Verbindung mit dem Winter, auf der andern mit dem Meere: sein Bart ist gefroren, als er von der Jagd heimkehrt, Eisschollen umgeben seinen Palast, der sich an dem Himmelsende befindet. In seiner Gewalt befindet sich die schöne Jungfrau, deren Haar wie Gold glänzt, ein Ebenbild der Gerdr. Sie unterstützt den eingekehrten Gott bei seinem Beginnen. Auf ihren Rat zerbricht dieser den Becher an des Riesen Schädel, durch welche That der Gott allein in die Gewalt des Kessels kommen soll. Dieser selbst ist das Meer, das der Gott im Frühjahr aus der Gewalt der winterlichen Mächte befreit, indem er seine Eisrinde durchbricht und dann dem Meeresgott der schöneren Jahreszeit zuführt.

Mit Thors winterlicher Abwesenheit mag auch seine Reise zu Útgardaloki zusammenhängen, wie sie uns die Edda (I. 142 ff.) und in seiner euhemeristischen Weise Saxo erzählen (I. 429 ff.). Útgardr steht im Gegensatz zu Ásgardr und namentlich Midgardr: es ist die Welt ausserhalb der bewohnten Erde, das Heim der dämonischen Mächte. Hier herrscht ein Loki, der winterliche, mehr dämonische Loki. Auf seiner Fahrt nach Útgard begleiten Thor Loki und Þjálfj. Nach der Edda erwirbt er den letzteren erst auf der Reise dahin. Es geht zu Fusse bis an das tiefe Meer; über dies wird geschwommen. Als bald kommen sie in einen dichten Wald; der Riese Skrymir gesellt sich zu ihnen, gegen den Thor vergeblich wiederholt seinen Hammer mit aller Macht schwingt: der Gott ist in Útgard, ausserhalb des Bereiches seiner Macht. Skrymir weist Thor zu Útgardalokis Burg, die mit einem Gitter umgeben ist,

durch das sich der Ase und seine Begleiter mit knapper Not durchdrängen. Vor Útgardaloki sollen sie ihre Künste zeigen. Loki rühmt sich, das ihm niemand im Essen gleich komme; er wird vom *Logi* d. i. dem Feuer besiegt. Þjálf rühmt sich der Schnelligkeit im Laufen; ihn besiegt *Hugi*, der Gedanke. Thor verspricht im Trinken etwas zu leisten; so sehr er auch ansetzt, das Horn liegt im Meere und kaum bemerkbar ist der dreifache Schluck, den er gethan. Alsdann soll er eine Katze heben, dies ist die Midgardschlange; nur einen Fuss hebt er sie von dem Boden. Endlich soll er mit Útgardalokis Amme *Eli* kämpfen; auch hier vermag Thor nicht zu widerstehen, denn diese ist das Alter, dem niemand widersteht. — Die ganze Erzählung trägt unverkennbar den Stempel jüngster Mythenbildung, wenn auch bei den Asen die physische Natur noch durchblickt.

In all diesen Mythen erscheint Thor als ein Freund der Menschen und ihr Beschirmer und Helfer gegen die dämonischen Mächte. Mit seiner Hülfe werden diese in ihre Schranken gewiesen. Der Gott ist zu einer ethischen Gestalt geworden, die nur selten den physischen Hintergrund des Donnergottes durchscheinen lässt. Dies ist um so weniger zu verwundern, als das Gewitter in den nordischen Reichen fast gar keine Rolle spielt. Die Mythen sind, wie schon die Namen der in ihnen auftretenden Personen lehren, nordisches Eigentum und lassen sich bei keinem südgermanischen Stamme nachweisen. Es mag hier ähnliche Mythen gegeben haben, wofür man z. B. die Kämpfe Dietrichs mit Riesen und Drachen (Heldenbuch V. Einl. S. 44) hält, allein diese können ebensogut späte dichterische Erfindungen sein; ihre Helden werden sich nie und nimmer als Nachkömmlinge des alten Gottes Donar erweisen lassen.

§ 68. Þór als höchste norwegische Gottheit. Überall in den Riesenkämpfen tritt Thor als Freund der Menschen, als Beistand und Förderer ihrer Arbeit auf. Schon hier ist der natürliche Hintergrund des Gottes zurückgedrängt und ihm eine ethische Gestalt von Volk und Dichtern gegeben worden. Der Gott des Donners ist zu dem Gott geworden, womit sich der Nordländer in erster Linie beschäftigte, zum Gott des Ackerbaues. Schon in seinen Beziehungen zur Erde tritt dieses Verhältnis klar hervor. Er herrscht infolgedessen über Wind und Regen, bringt heiteres Wetter und bewirkt dadurch die Fruchtbarkeit der Felder (Adam v. Bremen a. a. O.); er hilft den Boden urbar machen und wird der Menschen Beistand gegen Felsen und Klippen (Ftb. I. 388). An Ackerbau und Grundbesitz knüpfte sich aber Wohlstand und das Wohlbefinden der Norweger in der Zeit, wo sie uns in der Geschichte entgentreten, und so wurde der Träger und Förderer dieses der Gott der Familie, der Gott des Gaus, der Gott des öffentlichen und privaten Lebens, der höchste Gott schlechthin, der überall angerufen wurde, wo man sich in seiner menschlichen Macht zu schwach fühlte. In dieser Gestalt zeigen uns die norwegisch-isländischen Quellen Thor in den letzten Jahrhunderten des Heidentums, und ein grosser Teil Schwedens muss ihn auf ähnliche Weise verehrt haben. So erscheint er als der erste der Asen (*isabragr*); Egil nannte ihn schlechthin den *landás*; er war nach altnorwegischer Auffassung der *hofdingi allra goda* (Ftb. I. 389). So wurde er, wie er sich einst selbst vor König Ólaf rühmte, als Beistand bei allem angerufen, des man bedurfte (Ftb. I. 397). Sein Bild wurde auf dem Hochsitzpfeiler eingeschnitzt (Eyrb. 5 f. Land. 192. 206.) oder auf der Stuhllehne (Ftb. II. 217.) oder auf dem Steven des Schiffes (Ftb. I. 488). Als Amulet führte man es aus Knochen bei sich (Fs. 97). Raudr umging oft mit demselben seine Insel, um alle Widerwärtigkeiten von derselben zu bannen (Ftb. I. 291 f.). Bei allen grösseren Unternehmen wurde der Gott um Rat gefragt (Eyrb. 2. Ftb. I. 296); hier und da versagt er die Antwort (FMS. I. 302).

Helgi magri war schon Christ; gleichwohl glaubt er nach wie vor bei Seefahrten und schwierigen Unternehmungen Thor anrufen zu müssen (FMS I. 256). Als Gott des Windes und Wetters (Ftb. II. 190. Bsk. S. I. 15) war er zum Gott der Schifffahrt geworden (FMS II. 15 f.). Auch als Beistand im Kampfe wurde Thor angerufen (FMS II. 246). Beim Gelage weihte man ihm den ersten Becher, indem man das Hammerzeichen über demselben machte und des Gottes Minne trank (Ftb. I. 283). Bei allen heiligen Handlungen glaubte man an seine Gegenwart; mit seinem Hammer weihte er alle rechtsgültigen Handlungen. Daher hiess er schlechthin *Vtor* d. i. der Weiher. Durch seinen Hammer glaubte man, weihe er die Ehe. Ihm brannte auf dem Herde geweihtes Feuer, das nie verlöschen sollte (Isl. S. II. 403), das er wohl selbst nach alter Anschauung vom Himmel herabgebracht hatte, wie er durch seinen Hammerwurf Baldrs Leichenhügel in Brand setzte (SnE. II. 288). Mit seinem Hammer weihte er auch alle Rechtsverträge; daher fallen fast alle nordischen Gerichtstage auf den Thorsdag, wie auch die Thingstätte sich an einer dem Thore geweihten Stätte befand. Wenn in Hárþ. Hárþardr dem Thor zuruft:

Óðenn á jarla þá's t val fella, en Þórr á þræla kyn,

so kann unter dem *þræla kyn* niemand anders zu verstehen sein, als das Geschlecht der norwegischen Bauern, und wir sehen hieraus, dass man Thor auch als Totengott auffasste. Hiermit mag es zusammenhängen, dass man den Thor Runensteine und Gräber weihen liess, dass man auf ersteren sein Hammerzeichen eingrub (H. Petersen, Gudedyrk. 50 ff.). — Die Opfer, die man ihm darbrachte, waren an keine Zeit gebunden; Harald hárfagri opferte ihm am Julfest (Ftb. I. 507), im Thronheimischen brachte man ihm im Herbste Hornvich und Rosse und besprengte mit ihrem Blute die Säulen seines Tempels (Ftb. II. 184 f.). — Das war seine Herrschaft zur Zeit Haralds; sie ist es im Volke, bei der grossen Menge, geblieben bis zum Ausgange des Heidentums, und selbst der Hofmann und Skalde stand unter dem Banne dieses Glaubens, wenn auch hier sein Glanz von dem neu aufgestiegenen Ódin verdunkelt war.

KAPITEL XIII.

JUNGE ISLÄNDISCH-NORWEGISCHE GÖTTER.

§ 69. Neben den nordischen Hauptgöttern treffen wir einige Gestalten, die meist nur hier und da einmal in der Dichtung auftreten, in der Regel zu einem bestimmten Zwecke, die aber nie irgend ein Ansehen bei der grossen Menge gehabt haben, die selbst der Skalde bei der Bildung seiner dichterischen Umschreibungen meist bei Seite lässt. Hierher gehört Vidarr, den wir fast nur aus den Eddaliedern kennen. Er ist der Sohn Óðins (Vsp. 55) und der Riesin Gríð, die zu den Asen in freundschaftlichem Verhältnisse steht (SnE. II. 300). Auf der weiten Ebene Vidi, die mit Buschwerk und hohem Grase bewachsen ist, tummelt er sein Ross, um von hier aus zur Vatrache zu ziehen (Grim. 17. Aarb. 1869. S. 259.). Nur auf diese sinnt er; daher heisst er der Schweigsame (SnE. II. 270.). Er ist der stärkste der Asen nach Thor (ebd.). In seinem Besitz befindet sich der mächtige Eisenschuh (SnE. I. 206), mit dem er einst beim Weltuntergange dem Fenriswolf in den Rachen treten wird, nachdem dieser Ódin getödet hat (Vsp. 55.). Überhaupt scheint Vidar nur erdichtet, um Rächer Óðins beim Weltuntergange zu sein. Bei diesem stösst er dem Ungetüm das Schwert ins Herz (Vsp. 55) und reisst ihm Ober- und Unterkiefer auseinander. So ist er auch bestimmt, in der verjüngten Welt mit das Regiment zu führen (Vafþr. 53). Hier erscheint neben ihm Váli, wie

jener auch eine junge dichterische Gestalt, erfunden, um den Baldr zu rächen, indem er Hödr tötet (Hyndl. 29). Er ist der Sohn Ódins und der Rind (Vegt. 11) und wird, wie Vidar, in der verjüngten Welt die Heiligtümer der Götter bewohnen (Vafþr. 53).

§ 70. Bragi. In den Eiríksmál, die ein begabter Skalde auf Veranlassung der Gunnhild nach 935 auf König Eirík blóðox dichtete, treffen wir Bragi in Valhöll bei Ódin als dessen Ratgeber neben Sigmund und Sinfjötli, jenen Gestalten aus der Heldensage (Cpb. I. 260 f.). Ebenso finden wir ihn in den jenen Eiríksmál nachgedichteten Hákonarmál (ged. 951. Cpb. I. 262 ff.) neben dem später zum Asen erhobenen Hermódr. Bragi erscheint hier als der Hauptskalde Ódins, der die Fremden bewillkommnet und sicher in Valhöll ihre Thaten verherrlicht hat. Dieser Bragi ist von Haus aus eine geschichtliche Gestalt, die um 800 gelebt hat, der erste nachweisbare Skalde, der von Hof zu Hof gezogen ist, um Lieder zum Preise der Fürsten zu dichten (vergl. Finnur Jónsson Ark. f. nord. fil. VI. 141 ff.). Um diese hat sich später der Mythos gerant. Bragi wurde das Vorbild aller höfischen Skalden; man vergass sein menschliches Leben und Schaffen, man machte ihn, da er sich in Valhöll aufhielt, selbst zum Asen, liess ihn einen Sohn Ódins sein und verehrte ihn bald als Gott der Dichtkunst. Als solchen kennt ihn die späte eddische Dichtung, vor allem aber Snorri in seiner Edda. Dieser lässt in den Bragarædur bei festlichem Gelage den Bragi dem Meerriesen Ægir erzählen, wie durch alte Mythen und Sagen die dichterischen Umschreibungen, die kenningar, in die Dichtung gekommen seien. Dabei erscheint der Asen alt (*enn gamli*), mit langem, weissem Barte (*enn síðskegja áss* SnE. I. 266), wie sein Vorbild und Vater Ódin den Beinamen *Síðskeggr* (Grim. 48) führt. Hier und da taucht er als Gemahl des Idun auf, der Göttin mit den verjüngenden Äpfeln (Grettiss. 154. Lok. 16): die ewig junge Dichtung mag diese Ehe des Greises hervorgerufen haben. Feigheit wirft ihm Loki vor, nachdem jener den Schmäher der Asen durch Gaben hat versöhnen wollen, 'Bänkelungerer' nennt er ihn (Lok. 12—15). Nur bei den Skalden steht Bragi in hohem Ansehen, denn er ist der trefflichste der Skalden (Grim. 44) und von seiner Zunge kommt die ganze Runenweisheit, deren sie zu ihrer Dichtung bedürfen (Sgrdr. 16). Aber auch hier ist das Gebiet seiner Verehrung nur beschränkt gewesen: erst des Christen Snorri mythologischen Auffassungen verdanken wir das ausgeführte Bild dieses jungen Gottes¹.

¹ Uhland Schr. VII. 277 ff. — PBB XII. 383 ff. XIII. 187 ff. XIV. 81 ff.

KAPITEL XIV.

DIE GÖTTINNEN.

§ 71. Ganz ähnlich wie sich der germanische Himmels Gott infolge seines mannigfaltigen Auftretens in verschiedene Gottheiten spaltete, scheint es auch mit seiner Frau der Fall gewesen zu sein. Dies war die mütterliche Erde, die Geliebte, die Frau schlechthin. Als solche war sie aber besonders chthonische Gottheit, die die Toten in ihrem Schosse aufnahm, die mit der Schar der Toten durch die Lüfte fuhr, der die Totenopfer gebracht wurden. Daneben erscheint sie als die Göttin, die im Frühjahr wieder in die Lande zieht und Flur und Hain in neuen Schmuck kleidet. Als Frau ist sie besonders die Göttin der Frauen, die Schirmerin der häuslichen Arbeit, die Göttin der Familie, des Ehestandes und des Kindersegens. Unter mancherlei Namen tritt sie in den einzelnen Gegenden auf, immer dem Leben der Bewohner angepasst. In altdeutschen Quellen tritt sie uns selten entgegen, häufig

finden wir sie in der nordischen Dichtung, vieles hat von ihr auch der Volksmund und Volksglaube bewahrt.

§ 72. Nerthus. Von allen altgermanischen Gottheiten, deren die Römer gedenken, wird uns keine klarer geschildert als die Nerthus im 40. Kap. der Germania. Sieben Völker im heutigen Schleswig-Holstein hatten ein gemeinsames Heiligtum, das aller Wahrscheinlichkeit nach auf einer Insel am Westgestade jener Länder, also in der Nordsee, lag. Hier verehrten sie die Nerthus *id est Terram matrem, camque intervenire rebus hominum, inveni populis arbitrantur. est in insula Oceani castum nemus, dicatumque in eo vehiculum, veste conlectum; attingere uni sacerdoti concessum. is adesse penetrati deam intellegit vectamque bubus feminis multa cum veneratione prosequitur. laeti tunc dies, festa loca quaecumque adventu hospitioque dignatur. non bella incunt, non arma sumunt; clausum omne ferrum; pax et quies tunc tantum nota, tunc tantum amata, donec idem sacerdos satiata conversatione mortalium deam templo reddat. mox vehiculum et vestis et, si credere velis, numen ipsum secreto lacu abluitur. servi ministrant, quas statim idem lacus haurit.* Über die Ableitung des Namens sind die mannigfachsten Ansichten aufgestellt worden (Schade, Ahd. Wtb. 2, 645); die meisten Anhänger hat Leos (ZfdA. III. 226), der es mit kelt. *nerth* = die Kraft, Macht zusammenbringt. Vielleicht gehört das Wort zu skr. *nar*, *naras* 'der Mann' und ist eine germ. Weiterbildung durch das suffix *þ*, das ja hauptsächlich zu Femininbenennungen verwendet wird (Kluge, Nom. Stamm. § 43). Nerthus wäre dann die Männin, das Weib und wäre ein treffliches Gegenstück zu Frigg. Hierzu stimmt die Taciteische Bezeichnung als *Terra mater*, denn als solche erscheint sie als Gemahlin des altgermanischen Himmelsgottes, wie auch die Menschenopfer, die ihr gebracht wurden, ein Zeugnis dafür ablegen, dass sie zu den höchsten Gottheiten gerechnet wurde. — Die Prozession bei dem grossen Feste war nun ganz ähnlich wie die beim Freysfeste in Uppsala, die wir aus einem Berichte kennen lernten, der aus der Zeit kurz vor 1000 stammt (FMS. II. 73 ff.). Der heilige Hain war auf einer abgelegenen Insel; dort steht der heilige Wagen der Göttin, mit Tüchern behangen, ihn anzurühren ist nur dem Priester gestattet. Sobald dieser an gewissen Zeichen die Nähe der Gottheit gemerkt hat, wird der Wagen in der Amphyktonie von Ort zu Ort gefahren; überall sind frohe Feste, bis der Priester den Wagen dem Heiligtum zurückgibt, nachdem er denselben vorher noch an geweihter Stätte gewaschen und die Knechte, die ihm bei der Prozession beigestanden, im Wasser ertränkt hat. — Es darf als ausgemacht gelten, dass wir es in dieser Umfahrt mit einer Prozession zu thun haben, die der neuerwachten Mutter Erde im Frühjahr galt. Gleichwie aber unsere Vorfahren dieses Erwachen der Natur feierten, so feiert es noch heute das Volk in allerlei Formen, die Mannhardt in seinem Baumkultus so schön geschildert hat (S. 156 ff.). Die Aufzüge des Volkes decken sich Zug für Zug mit dem alten Nerthusfeste. Man vergleiche z. B. das Sechseläuten in Zürich (Reimann, Deutsche Volksfeste im 19. Jahrh. 322 ff.), wo bei Beginn des Frühjahrs die Kinder hinaus ins Freie ziehen, den Bögen, eine Puppe, auf einem Wagen herumfahren und dann mit den Eltern und den übrigen Einwohnern der Stadt den Tag unter allerlei Lust und Freude verleben. In den Kreis dieser Frühjahrsfeste gehört auch das Herbeiholen und Aufpflanzen des Maibaumes oder der Pfingstmaie, das allüberall in Deutschland sich noch bis auf den heutigen Tag erhalten hat; bald ist der erste Mai, bald der Pfingsttag, bald der 23. Juni der Tag der Freude (Mannhardt BK. 160 ff.). Auch das Einholen des Maigrafen oder Maikönigs oder Pfingstkönigs (auch Gras-, Lattichkönigs) gehört hierher. Wie die Sitte des Maibaumes lässt sich auch diese bis ins 13. Jahrh. zurück verfolgen. Oft steht dem Maigrafen oder Maikönig eine Maikönigin zur Seite, die öfter, namentlich in den alten Quellen, auch allein erscheint. Ja, ihr Ein-

und Umzug mag möglicher Weise das ältere sein, der sich dem Umzug der Nerthus zur Seite stellen lässt. Den Schlüssel zum Verständnis der historischen Entwicklung dieser Frühlingsfeste giebt eine im 13. Jahrh. verfasste Schrift des Aegidius, die uns den niederländischen Brauch vom Einzug der Pfingstkönigin aus dem 12. Jahrh. schildert (Myth. II. 657), hier heisst es: *sacerdotes ceteraque ecclesiasticae personae cum universo populo in solemnitatibus paschae et pentecostes aliquam ex sacerdotum concubinis purpuratam ac diademate renitentem in eminentiori solio constitutam et cortinis velatam reginam creabant, et coram ea assistentes in choris tympanis et aliis musicalibus instrumentis tota die psallébant, et quasi idolatrae effecti ipsam tamquam idolum colebant.* Damals also verehrte man noch die herumziehende Königin wie ein Götterbild. Der natürliche Hintergrund dieser Feste zeigt sich namentlich im germanischen Norden. Terpager, der Chronist der jütländischen Stadt Ripen aus dem Anfange des 18. Jahrh., nennt den Maygreffe *comes aestivus*; er erzählt, dass man diesen schön geziert und in feierlicher Prozession durch die Stadt geführt habe, und das habe man genannt *at fore Sommer i By* («den Sommer in die Stadt führen») Ripae Cimbricae 723 ff.). Der Ausdruck *at ride* oder *fore Sommer i By* war in Dänemark allgemein verbreitet, wenn der Maigraf seinen Einzug hielt (Molbech Dansk Dialektlexic. S. 533 f.). Selbst bis Finnland hinauf ist das Fest gedungen. Hier schmückt man bei Beginn des Sommers ein Mädchen mit Blumen, das man *Majdronning* (Maikönigin) nennt (Rietz, Svensk Dialekt lexic. 425). Hierher gehört auch der *Blumengraf*, der Vertreter des Sommers in den schwedischen und schonischen Städten, dessen Olaus Magnus in seiner Kulturgeschichte des Nordens aus der Mitte des 16. Jahrh. gedenkt (Pabst, Der Maigraf und seine Feste S. 76 ff.).

Ganz ähnlich zieht man in Mittel- und Süddeutschland im Mai hinaus, um den Mai zu suchen (Mannhardt BK. 161), schmückt Knaben oder Mädchen mit Blumen und führt sie dann umher, indem man an den Thüren Gaben sammelt. Diese Gestalten haben alle möglichen Namen; so heissen sie in Thüringen *der grüne Mann*, *der Graskönig*, *das Laubmännchen* (Witzel, Sagen, Sitten und Gebräuche aus Thüringen II. 203 ff.), im Elsass *der Pfingstklötzel* oder *das Maieröslein* (Mannhardt BK. 312), in Schwaben *der Latzmann* (Birlinger, Volkstümliches aus Schwaben I. S. I. 120 f.). Unter den siebenbürgischen Sachsen werden sogar drei Mädchen feierlich umhergeführt (Halterich, Zur Volkskunde der Siebenbürger Sachsen² 286). Das Fest hat sich überall der Bevölkerung angeschmiegt: es ist ein ländliches unter der Landbevölkerung geblieben, in den Städten dagegen haben sich besonders die Gilden desselben bemächtigt. Unter letzteren ist es zum Schützenfeste geworden, dem fast unkenntlichen Ausläufer des alten Maifestes, das sich historisch bis ins 12. Jahrh. verfolgen lässt (Pfannenschmid, Germ. Erntefeste S. 585 f.). So mannigfach auch diese Frühlingsfeste auftreten, gemeinsam ist ihnen allen der Kern: Schmückung eines Auserwählten, Umzug und frohes Gelage.¹ (Vgl. Mannhardt BK. 311 ff. — Pabst, Der Maigraf und seine Feste. Reval 1864.)

Zu diesen Volksfesten nun verhält sich das von Tacitus beschriebene Fest der Nerthus nicht etwa so, dass wir in jenen Überreste altgermanischer Nerthusfeste hätten, sondern sie sind mit diesem aus gleicher Wurzel hervor-

¹ Den germanischen Ursprung dieser Feste besiegelt das Gelage. Wie sehr hierauf gesehen wurde, zeigt u. a. die Skrårdning für die St. Knutsgilde in Lund vom Jahre 1586, wo es heisst: 126 *Huo som Majgreffe vorder hand skall med sine medbrodre vallegge fem tunder lyst öll* (Wer Maigraf wird, der soll mit seinen Brüdern auslegen fünf Tonnen deutsches Bier) und 127: *Huükén Majgreffe vorder, hand ma bekomme thett Majgreffe öll Cise Fritt paa laffens vegne, om hand det er begierendis* (Wer Maigraf wird, der soll das Maigrafenbier accisefrei bekommen von Rechts wegen, wenn er es begehrt.) Pabst a. a. O. S. 62.

gegangen. Zu gemeinsamer Lust und Freude über die wieder erwachte Mutter Erde verbanden sich mehrere ingvönische Stämme, um die vom Himmel herabsteigende Göttin feierlichst zu empfangen (Müllenhoff, Allgem. Ztsch. für Geschichte VIII. 226 ff.).

§ 73. Fria-Frigg. Die bei weitem grösste Bedeutung unter den Göttinnen hat in unserer Mythologie die Fria-Frigg. Lautgesetzlich entspricht ahd. *Frija*, ags. *Frig*, as. *Fri* dem altn. *Frigg* (PBB. IX. 544). Dieser Name entspricht skr. *prijā* = Gattin (ZfdA. XXX. 217). Diese altgermanische Gottheit finden wir bei einem grossen Teile germanischer Stämme, namentlich in Norddeutschland und dem skandinavischen Norden. Bei den oberdeutschen Stämmen lässt sie sich nirgends, bei den mitteldeutschen nur im zweiten Merseburger Spruche (MSD. No. 4, 2) nachweisen. Es ist nicht ohne Bedeutung, dass sich diese Göttin gerade bei den germanischen Völkern nachweisen lässt, bei denen man eine höhere Wödanverehrung findet, und zwar findet sie sich überall mit Wödan-Ódin in enger Verbindung. Mag sie daher auch von Haus aus die Gemahlin des altgermanischen Himmelsgottes gewesen sein (ZfdA. XXX. 217), so muss sie doch schon frühzeitig mit dem Tiwaz-Wödanaz verknüpft worden sein, mit dem sie sich dann weiter entwickelte, bis sie mit ihm zur allmächtigen Himmelsgöttin emporstieg. Dieser Entwicklungsprozess kann natürlich nur da erfolgt sein, wo Wödan zum höchsten Gotte wurde, d. i. in Niederdeutschland. Hier finden wir auch die ältesten Zeugnisse ihrer Verehrung. Es liegt kein Grund vor, die alte Sage vom Ursprung des Namens der Langobarden, die wir Paulus Diaconus verdanken (I. c. 8) und die auf ähnliche Weise Fredegar schon ungefähr hundert Jahre früher erzählt hatte, einer Zeit abzusprechen, wo die Langobarden noch an der unteren Elbe ihre Sitze hatten, wenn sie auch bedeutend später entstanden sein mag, als man die Kämpfe der Winiler mit den Wandalen anzusetzen pflegt (DAK. II. 97 f.). Nach dieser Sage erscheint *Frea* als die Gemahlin Wödans, dieser aber ist schon zum Gott des Sieges und Himmels emporgestiegen, der seine Gemahlin an der Herrschaft teilnehmen lässt. Weniger klar geht das Verhältniss Frijas zu Uodan aus dem 2. Merseburger Spruche hervor, in dem jene die Schwester der Voll und eine wundenheilende Göttin ist. Neben diesen alten Zeugnissen auf deutschem Boden kennt die Göttin noch die lebendige Volkssage. Sie findet sich hier örtlich unweit des alten Gebietes der Langobarden, namentlich in der Uckermark (Kuhn in ZfdA. V. 375 f.; Norddeutsche Sagen 414) als *Fricke, de Fük, de Fui, frü Fræn, Frêke*, scheint jedoch auch in der Harzgegend bekannt zu sein (Pröhle, Harzsagen² S. 267). Hier erscheint sie zunächst als die Gemahlin des Windgottes, als die *Windsbraut*, die verwünscht ist, mit dem Windgott durch die Lüfte zu fahren (Märkische Sagen S. 174), die er auf sein Pferd legt, sodass Haupt und Beine an demselben herunterhängen (Niederländische Sagen S. 350), ein Gegenstück des Holz- und Moosweibchens, das anderen Orts der wilde Jäger verfolgt.

Wie ihr Gemahl kommt sie selbst mit ihren Hunden im Sturme daher und verlangt, dass der Bauer sein Mehl für die Tiere ausschütte (Nordd. S. 67). Die Zeit der zwölf Nächte ist besonders die Zeit ihres Auftretens (Nordd. S. 414). Daneben erscheint sie als Schirmerin des häuslichen Fleisses in der Spinnstube. Wenn am heiligen Weihnachtsabende noch etwas auf der Diesse bleibt, dann kommt frü Fræn und verunreinigt es oder schadet dem Vieh im Haushalt. Als Göttin des Spinnens und häuslichen Fleisses finden wir sie aber auch im skandinavischen Norden, namentlich im Volksmunde im südlichen Schweden. Hier heisst es in Bleckingen, am Thorstage dürfe deshalb nicht gesponnen werden, weil an ihm *Frigg* oder *Frigge* spinne, und das Sternbild des Orion ist weit verbreitet unter dem Namen *Friggerocken* oder *Friggetenen*

(Rocken oder Spindel der Frigg, Hyltén-Cavallius, Wärend och Wirdarne I. 236 f. Rietz, Svensk Dial. 165). Auffallend ist, dass sich der natürliche Hintergrund der Frigg als Windsbraut nirgends im Norden findet, ja in Bleckingen ist sie sogar von Odin losgetrennt und erscheint in Begleitung Thors. Eine Einwanderung der Frigg aus niederdeutschem Gebiete ist deshalb nicht ausgeschlossen, wenn auch zahlreiche Ortsnamen und die Lautverhältnisse dafür sprechen würden, dass diese sehr alt sein müsste (Lundgren, Hednisk Gudatro i Sverige S. 83 f.).

In den altnorwegisch-isländischen Quellen erscheint Frigg durchweg als Gemahlin Óðins, aber als Gemahlin des Óðin, der dem langobardischen Gwodon gleicht: als Göttermutter, als Herrin des Himmels. Sie wird sein Weib genannt (Lok. Einl., V. 26; bei Þjóðólf SnE. I. 236; bei Saxo Gramm. I. 107 u. öft.), die mit ihrem Gemahl ratschlagt, ob er dieses oder jenes unternehmen solle (Vafpr. 1), die mit ihm von Hliðskjálf aus die ganze Welt überschaut (Grim. Einl.). In dieser Stellung wird sie die trefflichste der Göttinnen (SnE. I. 114), die Göttin der Liebe und des Kindersegens (Völs. s. Bugge S. 85), die das Schicksal des Menschen voraus weiss (Lok. 29.), weshalb noch späte Übersetzer sie mit Minerva identifizieren (Ann. 1848 S. 84. 1849. S. 6.), wird zur Himmelsgöttin, die mit dem Bruder oder den Brüdern ihres Gemahls während seiner winterlichen Abwesenheit buhlt (Lok., Heimskr. 5, Saxo I. 42 ff.). In dieser Stellung, die ihr die Skalden verschafft haben, berührt sie sich einerseits mit der nordischen Freyja, sodass Snorri sie sogar deren Falkengewand besitzen lässt, andererseits mit der ingvæonischen Nerthus. Eine dieser ähnliche Stellung gab Veranlassung, dass sie bei dem Tode Baldrs, als dessen Mutter sie erscheint, allen Gegenständen auf der Erde den Eid abnimmt, dass sie dem jugendlichen Himmelsgotte kein Leid zufügen wollen (SnE. I. 172), dass gerade ihr Nanna, die mit Baldr hinab in die Unterwelt gegangen war, ihr Gewand sandte (SnE. I. 180). Daher glaube ich, können wir auch in Jörd und Fjörgyn, deren Sohn Thor ist, nichts anderes finden als dichterische Benennungen der Frigg. Hieraus erklärt sich auch ihre Bezeichnung als *Fjörgyns mæ* (Lok. 26.): wir haben in Fjörgynn-Fjörgyn ein ganz ähnliches Götterpaar, wie in Njördr-Nerthus oder Freyr-Freyja. Fjörgyns mæ ist daher nicht als Fjörgyns Tochter, sondern als Fjörgyns Gattin aufzufassen, was ja *mæ* recht gut in der dichterischen Sprache heissen kann (vgl. *Óðs mey* Vsp. 25. Lex. poet. 563). In dieser Machtfülle verzweigt sich nun die Frigg namentlich in der Poesie der Nordländer in eine ganze Reihe Göttinnen, die weiter nichts sind als poetische Personifikationen dieser oder jener Seite der Frigg und im Volke nie irgendwelche grössere Bekanntschaft gehabt haben. Alt allein ist das Verhältnis zwischen Frigg und Fulla, die auch von all jenen Hypostasen in der nordischen Dichtung öfter auftritt. Schon im 2. Merseburger Spruche erscheint Voll als Schwester der Frigg. Auch der Norden kennt sie öfter: der Norweger Eyvindr aus dem 10. Jahrh. bezeichnet das Gold als das Kopfband der Fulla (SnE. I. 346); mit flatterndem Haar stellt sie der Verfasser der Gylfaginning dar, die die Wünsche der Herrin den Menschen übermittelt (Grim. Einl.), die ihre Kleider und Schuhe bewacht, die selbst zu den Geheimnissen der Herrin herangezogen wird (SnE. I. 114.). Vielleicht hat die am Horizonte versinkende Sonne die mythische Gestalt im Norden erweitert. Hierzu stimmte auch, dass ihr Nanna den Goldring aus der Unterwelt sandte, der offenbar in engstem Zusammenhange mit dem Ringe Draupnir steht (SnE. I. 180). In engem Zusammenhange mit der Fulla scheint die Gná zu stehen, die auf ihrem Rosse *Höfvarpnir* durch Luft und Meere reitet, ebenfalls um Friggs Befehle auszurichten. Ferner erscheint Frigg als Eir, die heilende Göttin, als Sjöfn, die die Liebenden zusammen-

bringt, als *Lofn*, die Vermittlerin zwischen *Alfadir* und *Frigg* und den Menschen, wie der *Christ Snorri* offenbar ganz christlich erklärend bemerkt, als *Vör*, die Schirmerin der Verträge, als *Syn* (ahd. *Sun*), die Wächterin des Haus- und *Pingfriedens*, als *Hlfn*, die Schutzgöttin vor Gefahren, als *Snotra*, die *Spenderin* von Weisheit (SnE. I. 114 ff.). Ich habe die Hypostasen der *Frigg* aufgezählt, da sie sich durchweg bei *Skalden* finden. Allein hier ersetzen sie weiter nichts als das Appellativum *dea*, sodass ihr Inhalt als altheidnisches Eigentum zum mindesten sehr fraglich ist.

Als *Sonnengöttin* erscheint die *Frigg* durch ihre Wohnung, die *Fensalir*, die wohl nichts anders als die *Meersäle* bedeuten können (*Bugge*, Studien S. 214). Schon dadurch zeigt sich die mythische Dichtung als eine rein nordgermanische: im Meere scheint die Sonne zu versinken, im Meere beweint die Mutter den Tod ihres geliebten *Baldrs* (Vsp. 34). In dieser Auffassung ist *Sága* eine Hypostase von ihr, *Sága*, mit der *Odin* alltäglich aus goldenen Gefässen in *Sökkvahekk* d. i. *Sinkebach* trinkt (Grim. 7. SnE. I. 114. — *Müllenhoff*, ZfdA XXX. 218).

Ein Beiname der *Frija-Frigg* ist höchst wahrscheinlich auch *Hlödýn*, die die *Edden* als *Thors Mutter* kennen (Vsp. 56. SnE. I. 476. 585). Sie findet sich als *Hludana* oder *Hludena* auch in Inschriften am Niederrhein (*Brambach*, Corp. inscr. Rhen. Nr. 150. *Bonner Jahrb.* I. 184) und in *Friesland* (*Korresp.* f. westd. Gesch. VIII. 2 ff.). Nach letzterer Inschrift sind es *Fischer* (*conductores piscatus*), die der Göttin Gelübde bringen. Die Bedeutung des Namens ist noch nicht genügend aufgeklärt, denn auch die jüngste Deutung *Jäkels* 'als die über einer Gesellschaft Waltende d. i. Bundesgöttin' löst nicht alle Schwierigkeiten (ZfdPh XXIII. 129 ff.).

§ 74. Die germanische Totengöttin. Indem die *Frija* mit dem *Windgote* durch die Lüfte saust, ist sie wie dieser selbst Führerin des *Totenheeres* und wird dadurch Göttin über *Leben* und *Tod*. Dieses ist eine der ausgeprägtesten Seiten der *Gemahlin* der alten *Himmelsgöttin*, und in dieser Thätigkeit ist sie besonders an *Wödan* geknüpft. In der *Volksüberlieferung* ist *Frú Freke* durchaus *chthonische Gottheit*. Allein dieselbe Gestalt können wir unter anderem Namen auch weiter verfolgen. Südlich vom Gebiet der *Frú Freke* erscheint in der *Mittel- und Altmark* *Frú Harke* oder *Herke* (*Kuhn*, ZfdA IV. 377 f. V. 386 f. *Schwartz*, Volksglaube 71 ff.). Nach *Westen* dehnt sich ihre Verehrung bis in das Gebiet der *Lippe* aus, wo sie als *Spenderin* des *Erntesegens* auftritt. Mit *Frú Freke* und den noch folgenden *chthonischen Gottheiten* hat sie gemein, dass sie in den zwölf Nächten durch die Lüfte saust und dass sie die *faulen Spinnerinnen* bestraft (*Nord*. S. 415). Daneben erscheint sie besonders als *Dämonin* des *Windes*, in welcher Gestalt sie den *Gollenberg* zwischen *Elbe* und *Havel* aus ihrer *Schürze* geschüttelt und den *Bau christlicher Kirchen* gehindert hat (*Nord*. S. 109 ff.). Offenbar ist *Harke* hier gepaart mit *Hackelberg*. Zeitlich lässt sich diese mythische Gestalt ziemlich weit zurückverfolgen: aus dem *Anfange* des 15. Jahrh. erwähnt *Gobelinus* *Persona* die *Sage* unter den *Sachsen*, dass im *Volksmunde* zur *Weihnachtszeit* *domina Hera volat per aera* (*Myth.* I. 210). *Grimm* hält diese Form des Namens für die ältere, wohl mit Unrecht, da dem *Berichterstatter* gewiss die griech. *Hera* vorschwebte, die ihn zur *Veränderung* des Namens veranlasste. Die *Etymologie* des Namens ist dunkel und wird sich schwerlich genügend erklären lassen.

Ähnliche weibliche Gestalten, die dem männlichen *Heljäger* zugesellt werden, erscheinen im *Volksglauben* lokal noch in grosser Menge. Östlich der unteren *Elbe*, in der *Priegnitz* und *Mecklenburg*, finden wir *Frô Gôde*, *Frú Gauden*, *Frú Gauë*, die in den *Zwölfen* durch die Lüfte fährt, *Gold* spendet und

Speise für ihre Tiere verlangt (Bartsch, Sagen aus Mecklenburg I. 19 ff. Nordd. S. 2 ff.). Auch besudelt sie die Rocken, die nicht abgesponnen sind (Bartsch a. a. O. II. 243 f.). Ähnlich zeigt sich in Westfalen Herodiuas Tochter (Kuhn, Sagen aus Westf. I. 5), im Voigtland die Werre (Eisel S. 103. 231 u. öft.) u. a. Ein umfassenderes Gebiet haben alleiu Holda und Perchta. Die beiden Gestalten des Volksglauben decken sich vollständig: sie sind nicht inhaltlich, sondern nur lokal von einander getrennt. Ja auch sprachlich gehören sie wohl zusammen. Wie Holda zu ahd. *helan* 'verbergen' gehört, so Perchta (oberd.) zu ahd. *bergan* in derselben Bedeutung. Beide Namen decken sich demnach sprachlich mit der nordischen Hel. Den Schlüssel zum näheren Verständnis des Namens gewährt aber die Madrider Handschrift von Burchard von Worms Dekreten, die an der Stelle, wo Burchard vor dem Glauben an sie warnt, liest: *credidisti, ut aliqua femina sit, quam vulgaris stultitia Friga holdam vocat* (J. Grimm, Kl. Schr. V. 416 f.). Hier ist noch *holda* Beiwort der Frija: die in der Unterwelt wohnende, die verborgene Gattin des Himmels-, vielleicht schon des Windgottes. Sie ist eine chthonische Gottheit, die die Seelen der Toten in ihrem Reiche aufnimmt, die mit ihnen durch die Lüfte fährt, das weibliche Gegenbild zum Windgotte. Und in dieser Stellung hat sie sich bis heute noch im ganzen reiu im Volksmunde erhalten, wenn auch in einzelnen Gegenden volkstümliche Deutung aus dem unverständlichen Namen zuweilen eine holde Göttin gemacht hat. Das Gebiet, wo die Frija-Holda besonders verehrt wurde, ist Mitteleutschland, besonders die Gegend der alten Chatten und Thüringer. Im Norden reicht es bis zum Harze, im Osten zieht es sich bis in die Gegend von Halle und Leipzig; von hier aus zieht sich die Grenze ihrer Verehrung nach Südwest bis in das Maingebiet in Unterfranken, die Westgrenze endlich zieht sich nach Norden längst der Fulda und Weser, bis sich nördlich von Minden die Sagen von ihr verlieren. Hier hörte im 8. Jahrh. Walahfrid Strabo als Schüler des Klosters Fulda von ihr und ihrer Stimme in der Luft (Myth. III. 87), hier, in seiner Heimat, hatte Burchard von Worms im Ausgange des 10. Jahrh. von ihr erzählen und glauben hören, wie sie in den Zwölften durch die Lüfte fährt (Myth. a. a. O.), hier spukt sie in Hexenprozessen des 16. Jahrh., hier lebt sie noch heute im Volksglauben fort. Als chthonische Gottheit ist die Stätte, wo sie verehrt wird, ein Berg, in der Regel ein solcher, in dessen Nähe sich ein Teich oder eine Quelle befindet. So haust sie im Hörselberg bei Eisenach (Witzel, Sagen aus Thüringen I. 129 ff. II. 76), am Kyffhäuser, wo sie als Kaiser Friedrichs Schaffnerin erscheint (Nordd. S. 216), im Unternberge bei Hasloch am Main (ZfdMyth. I. 23), vor allem aber am Meissner, südöstlich von Cassel, wo noch heute an bestimmten Tage die Bauern zusammenkommen, um sich nach alter Sitte an Tanz und Musik zu ergötzen (Lyncker, Sagen und Sitten aus Hess. Gauern 16). Hier liegt der Frauhollenteich, in dem Frau Holle wohnen soll, hier liegt das Höllenthal und in seiner Nähe ein alter Opfergraben.

Die Holda, im Volksmunde allgemein Frau Holle, um Eisleben auch Frau Wolle, in Wettin Frau Rolle genannt (Sommer, Sagen aus Sachsen und Thüringen 10), zeigt sich im Grunde ihres Wesens durchaus als Göttin der Toten, als chthonische Gottheit. In ihrer Umgebung, ihrer Schar befinden sich die Holden, die Seelen der Verstorbenen. Mit ihnen wohnt sie in Teichen und Brunnen (Lyncker S. 17; ZfdMyth. I. 24. KHM. Nr. 24), mit ihnen fährt sie durch die Lüfte (Witzel I. 129; Nordd. S. 222). Zuweilen reitet sie wie ihr Gennahl auf prächtigem Schimmel (ZfdMyth. I. 28) oder fährt im Wagen durch die Luft (Witzel I. 114. Pröhle, Harz. 187). Als Herrin des Seelenheeres kommen von ihr die neugeborenen Kinder (Lyncker 17). Auch auf und in Bergen ist zuweilen ihr Wohnsitz; hier sitzt sie und singt (ZfdMyth. I. 28); Steine und Felsen rühren

zuweilen von ihr (Lyncker 18). Die Zeit ihrer Umzüge ist besonders die Zeit der zwölf Nächte, die Zeit, wo die Natur tot darniederliegt, die Zeit, wo alle seelischen Geister ihr Wesen treiben; da fährt sie an der Spitze dieser Scharen einher, da bringt man ihr auch besonders Opfer und Spende. Auch im Wetter zeigt sich ihre Thätigkeit: schneit es, so macht sie nach weit verbreitetem Glauben ihr Bett, zeigt sich Nebel um den Berg, so macht sie inwendig Feuer (Lyncker 18). Ruht sie in ihrer Behausung, so kann sie natürlich nur das thun, was am heimischen Herde die germanische Hausfrau zu thun pflegte, sie spinnt. Noch heute weiss der Volksmund zu erzählen, wie sie im Berge spinnend sitzt (Nordd. S. 216). So wird sie die Schirmerin häuslichen Fleisses und des häuslichen Herdes. Fleissige Spinnerinnen belohnt sie, faule bestraft sie (KHM. Nr. 24; Witzel I. 135; Pröhle 187; Lyncker 17 u. öft.). Ist der Flachs vor Beginn der ihr heiligen Zeit, am Freitag vor den Zwölfsten, nicht abgesponnen, so besudelt sie diesen (Nordd. S. 370. 417; Sommer 10. 162; ZfdMyth. I. 24). Auch schadet sie in solchem Haushalte dem Vieh (Nordd. S. 371). Auch Eheglück verleiht sie und macht Frauen gesund und fruchtbar (Lyncker 17), steht Wöchnerinnen bei und trocknet ihnen die Windeln (Sagen aus Westfalen II. 4).

Daneben zeigt aber auch die Holda Züge, die sie von der freundlichen Seite der Erdmutter entlehnt zu haben scheint; man sieht sie als schöne, weisse Frau mit weissem Gewande oder Schleier über die Wiesen fliegen (Lyncker 17; ZfdMyth. I. 23; Pröhle 239); sie befruchtet die Obstbäume (Sagen aus Westf. I. 162. 182), die Saaten (Lyncker 18), spendet wie Wodan Gold (Nordd. S. 215. Witzel I. 114. KHM. Nr. 24), unterstützt alte und hilfsbedürftige Leute (ZfdMyth. I. 24). Möglich, dass auch hier manch später Zug an die Göttin angewachsen ist, der Stamm ist zweifelsohne germanisch-heidnisch, und aus heidnisch-mythischen Grundanschauungen heraus sind auch die neuen Zweige entsprossen.¹

An der Ost- und Südostgrenze reicht in verschiedenen Gegenden, namentlich vom Voigtland und Baiern her, in das Gebiet der Holda die oberdeutsche Form dieser Toten-, Wind- und Erdgöttin: die Perchta oder Bertha, wie sie der Volksmund zuweilen nennt. Ihr Name erstreckt sich über ganz Oberdeutschland: fast in allen östreichischen Landen ist er zu finden, in Baiern, der Schweiz, Schwaben, dem Elsass, dazu im Voigtland, von wo aus sie ins südliche Thüringen gedrungen zu sein scheint. Wie sich der Name sprachlich mit Holda deckt, so auch ihr ganzes Wesen. Auch sie erscheint meist nicht allein, sondern wie die Holden die Holda umgeben, begleiten die Perchta die Perchten, seelische Geister wie jene (Zingerle, Sitten, Bräuche und Meinungen des Tiroler Volkes 128 f.). Im Orlagau erscheint sie als Heimchenkönigin (Börner, Sagen aus dem Orlagau 114). Mit den Seelen verstorbener Kinder fährt sie durch die Lüfte (Börner 128. 134; von Alpenburg, Sagen aus Tyrol 63). Spätere Dichtung lässt sie Ackerzeug und Wirtschaftsgegenstände tragen (Börner 134). Bekannt ist die Sage vom Mädchen mit dem Thränenkrug, das sich in der Schar der Berchta befand (Börner 142. Köhler, Volksbrauch im Voigtland 490). Nicht selten fährt sie ungestüm durch die Luft; daher heisst sie die wilde Bertha (Witzel, Sagen aus Thüringen II. 134). Auch sie fährt wie Holda in einem Wagen, den sie zuweilen von Menschen ausbessern lässt, die sie dann gut belohnt (Börner 173, 183. Köhler 492). Wie Holda fährt auch sie besonders in den zwölf Nächten durch die Luft. Vor allem ist ihr der Perchthenabend, an dem die zwölf Nächte ihren Abschluss haben, geweiht. Da treibt sie ihr Wesen, da muss man aller Orten auf sie gefasst sein. In dieser Zeit besucht auch sie die Spinnstuben, und wehe den Faulen, die nicht abgesponnen haben (Börner 153; Köhler 488; Zingerle 128). Wo

man sich aber fröhlichem Geplauder mit den Burschen und dem Nichtsthun hingiebt, da wirt sie die Spindeln in die Stube und verlangt, dass sie in einer Stunde abgesponnen seien (Börner 167; Köhler 489). Ihr zu Ehren fand in Tyrol und der Schweiz das Perchtenlaufen statt: im Maskenanzug sprang und lärnte man durch die Gassen und in den Häusern; je toller man das Perchtenspringen ausführte, desto besser wurde die Ernte. Es ist wiederum eine Festlichkeit, die sich bei allen Totenfesten wiederfindet. Ursprünglich fiel sie auf den Perchtentag (Zingerle S. 128 f.), später verlegte man sie auf den letzten Faschingsabend (Mannhardt, BK. 542 f.). In Bayern scheint diese Sitte schon im 17. Jahrh. ausgestorben zu sein; 1616 verbietet der Nürnberger Magistrat, 'dass die jungen Leute in der Bergnacht lärmend durch die Stadt ziehen und an die Thüren klopfen' (Panzer, Bayr. Sagen II. 119). Auch ihr Opfer verlangt die Göttin. In Tyrol lässt man noch heute für sie Essen stehen (Zingerle 127. 186). Im Voigtlande und Thüringen muss man an ihrem Tage Zemmede, d. i. eine Fastenspeise aus Mehl, Wasser und Milch, essen (Börner 153 f.). Aber auch von anderer Seite zeigt sich die Perchta, auch hierin der Holda gleich. Sie spendet dem Acker Fruchtbarkeit und lässt das Vieh gedeihen (Börner 115; v. Alpenburg 64). Wenn über die Gefilde befruchtender Nebel dahinzieht, dann erblickt die Volksphantasie ihre hehre Gestalt in laugem, weissem Schleier (v. Alpenburg 65; Laistner, Nebelsagen 98 f.). Aber auch sonst zeigt sie sich gnädig; sie beschenkt alte und hilfsbedürftige Leute (Börner 173), wie sie auch Menschen bestraft, wenn eitler Vorwitz sie oder ihren Zug hemmen. In der Regel lässt sie sie erblinden, macht sie aber dann nach Jahresfrist wieder sehend (v. Alpenburg 63 f.; Börner 133 f.)²

Es muss auffallen, dass eine im Volksglauben so tief wurzelnde Göttin nicht aus der Zeit des germanischen Heidentums belegt ist. Gleichwohl haben wir keinen Grund, die Gestalt aus der Reihe der germanischen Göttinnen zu streichen, da wir sie bereits in den ersten christlichen Jahrhunderten finden. Die Beispiele ihrer Verehrung mehren sich aber durch die Diana und Herodias, die zweifelsohne, worauf schon J. Grimm hingewiesen hat (Myth. I. 237), weiter nichts als lateinische Wiedergaben der Holda-Perchta sind. Es lässt sich leider keiner von den vielen römischen Steinen, die der Diana gewidmet sind, auch nur mit einiger Wahrscheinlichkeit als Votivstein germanischer Soldaten im römischen Heere erweisen. Dagegen eifern schon der heilige Eligius und nach ihm Burchard von Worms gegen den Glauben an die Diana oder Herodias, die mit ihrer Schar durch die Lüfte ziehe (Myth. III. 405. 412), und noch im 15. Jahrh. weiss der Dominikaner Herolt von dem Volksglauben an die *dea, quam quidam Dianam vocant, in vulgari 'die fraeven unhold', dicunt cum suo exercitu ambulare* (Myth. I. 778); auch sie zieht in den zwölf Nächten daher. Und noch heute kennt der Volksmund beide Namen: die Gestalten gleichen der Holda-Perchta in jeder Weise. — Auch die Nehalennia, die sich so oft auf niederdeutschen Steinen findet (Brambach Nr. 24. 27—30. 32—44. 48. 50), scheint ihrem Namen nach eine Totengöttin gewesen zu sein (ZfdA. XXXI. 207 f.). — In den nordischen Mythen erscheint besonders die Hel als Totengöttin, allein sie tritt in der männlichen Zeit der Wikingerzüge und ihrer Dichtung in den Hintergrund. Zuweilen treten Frigg oder Freyja an ihre Stelle, meist aber Ódin als Totengott und Herr von Valhöll. Schon im 9. Jahrh. erscheint sie als *mar Lokis* (Heimskr. 15), vielleicht hier noch als Lokis Frau, dessen weibliches Gegenbild sie ist, später als seine und der Angrboda Tochter (Grim. 31). Sie wohnt im unterirdischen Reiche, und dies hat von ihr den Namen erhalten. Spätere Volkssage, die den christlichen Einfluss auf der Stirn trägt, hat ihr schreckenerweckende Gestalt

gegeben: sie ist halb schwarzblau, halb fleischfarben, von schrecklichem Aussehen. Mühe und Plage heisst ihr Saal, Hunger ihr Tisch, Mangel ihr Messer, Faulenzer ihr Knecht, Verderben ihr Thor, Geduldermüder ihre Schwelle (SnE. II. 271).

¹ Über Frau Holle vgl. namentlich Mannhardt, *Germanische Mythen* 255 ff. —

² Über die Perchta, namentlich in Tyrol. Zieglerle, *ZfdMth.* III. 203 ff.

§ 75. Freyja. Ein Liebling der isländischen Dichtung ist die Freyja. Eine Spur ihrer Existenz findet sich bei keinem anderen germanischen Stamme (Mannhardt, *German. Myth.* 708.). Auch Schweden und Dänen kennen die Göttin nicht, ja selbst den Norwegern ist sie nur wenig bekannt. Wir finden sie fast nur in der isländischen Dichtung. Hier aber, auf dem fernen Eiland, ist sie sicher in weiteren Kreisen bekannt gewesen: Thorgerd, Egils Tochter, sagte einst ihrem Vater, sie werde nicht früher als bei Freyja ihre Abendmahlzeit einnehmen (Egilss. Kbh. 1888. S. 285), und Hjalti Skeggjason wurde auf dem Althing 999 wegen Gotteslästerung verurteilt, weil er Freyja eine Betze, Ódin einen Hund genannt hatte (Njala S. 538, Ftb. I. 426. IS. I. 11). Nun liegt es auf der Hand, dass Frigg und Freyja sich in den nordischen Quellen nur zu oft decken. Man hat dies daraus zu erklären versucht, dass die Gemahlin des urgerm. Himmelsgottes sich in Frigg und Freyja gespalten habe (Ith. f. germ. Ph. 1882 Sp. 5). Dies Freyja = ahd. *frouwa* sei dann die Herrin. So erklären sich wohl die Ähnlichkeiten, aber nicht die Verschiedenheiten der Gottheiten. Bei der Frigg zeigte es sich, dass sie bei fast allen germanischen Stämmen vorkommt. Deshalb hat man sie mit gutem Rechte als die ältere der beiden Gottheiten angesehen (Müllenhoff *ZfdA.* XXX. 217 ff.). Da sich nun Freyja weder in Dänemark noch Schweden, ganz selten nur in Norwegen, sondern fast nur in isländischen Quellen nachweisen lässt, so ist der Schluss nahe gelegt, dass die ganze Gestalt hauptsächlich ein dichterisches Erzeugnis der Wikingerzeit ist. Dann kann aber unmöglich der Name Freyja auf ein urgerm. Wort zurückgehen, aus dem auch unser ahd. *frouwa* hervorgegangen ist, sondern wir haben in Freyja weiter nichts als eine Femininbildung zu Freyr, gerade so wie zu *god*: *gydja*, zu *Finnr*: *Finna* gebildet ist. Hieraus erklärt sich nun auch die oft geradezu auffallende Übereinstimmung mit Freyr. Diesem dichtete man eine Schwester an, die sich bald mit ihrem Bruder deckte, die aber auch eine Reihe der Züge der nordgermanischen Frigg in sich aufnahm. So erklärt sich auf der einen Seite ihre Übereinstimmung mit Freyr, auf der andern mit Frigg, die sie auf Island ganz aus dem Sattel gehoben zu haben scheint. Wie Freyr Njords Sohn, ist sie Njords Tochter (SnE. I. 348. Heimskr. 6), wie er, gehört sie zu den Vanen, daher heisst sie *vanabrúdr* (SnE. I. 350), *vanadis* (ebd. I. 114), *vanagod* (ebd. 304). Wie jener als Hypostase des alten Himmelsgottes über Regen und Sonnenschein und die Fruchtbarkeit der Äcker herrscht, so auch Freyja (Umland, *Schr.* VI. 57 f. 154 f.). Ob solcher Herrschaft streben wiederholt die Riesen darnach, sie in ihre Gewalt zu bringen: so begehrt sie der winterliche Sturmriese Þrymr (Þrkv. 8), der Baumeister aus Riesenheim (SnE. I. 134 ff.), der jotun Hrungnir (ebd. 270), alles dämonische Mächte des Winters. Wie Freyr in späterer Zeit ist auch Freyja hauptsächlich die Göttin der im Frühjahr wiedergeborenen Sonne und der Natur. Ganz wie ihrem Bruder wird ihr auch der goldene Eber zugeschrieben, das Symbol der Sonne, den Zwerge wie alles, was aus Gold ist, geschmiedet haben sollen (Hyndl. 7). Wie Freyr auf dem Schiffe Skidbladnir, der Wolke, daherfährt, so wird der Freyja ein Falkengewand (*fjardrhamr*, *valhamr*) zugeschrieben (Þrkv. 3. Hyndl. 6), das andere Asen von ihr leihen (Þrkv.); auch dies kann nur das Symbol der Wolke sein. Dieselbe Vorstellung hat auch den Mythos erzeugt, dass Freyja auf

einen Wagen durch die Luft fahre, den Katzen zögen (SnE. I. 176. 96). Als Gott der Fruchtbarkeit wurde Freyr zur phalischen Gottheit und zum Gotte der sinnlichen Liebe, weshalb sein Bildnis in Upsala *cum ingenti priapo* (Adam v. Brem. III. 26) dargestellt war; auch der Freyja wirft in der Lok. Loki ihre sinnlichen Begierden vor; sie habe mit aller Welt gebuhlt (Lok. 30. 32). Daher gefallen ihr Liebeslieder, daher ruft man sie an, wenn man jemandes Liebe gewinnen will (SnE. I. 96). Den Thronheimern hatte ihr Freyr die Zukunft offenbart (Fth. I. 402), auch Freyja lehrte den Zauber, wie ihm die die Zukunft weissagenden Völven übten (Heimskr. 6). Beide waren bei den Aesen Opfertöchter (Heimskr. 6); wie man dem Freyr den Erinnerungs-trank weihete, so auch der Freyja (Fas. III. 223). Die Anmut ihres Bruders geht natürlich auch auf sie über; so ist sie trefflichste und schönste der Asinnen (SnE. I. 96. Heimskr. 11), die bei den Göttergelagen die anmutige Schenkin spielt (SnE. I. 272). Infolge dieser Schönheit hat ihr die Dichtkunst zwei Töchter beigelegt, die Hnoss und Gersimi, personifizierten Schmuck und Kleinod (SnE. I. 537. I. 114. Heimskr. 11). Wenn aber die untergehende oder aufgehende Sonne auf dem Mjere ruht (Wislicenus, Symb. von Tag und Nacht 25 ff.), dann glänzt ihr Brüsingamen, der treffliche Halschmuck, an ihrer Brust, ein Schmuck, der fast von jedem Mythendeuter anders ausgelegt ist, in dem man bald den Mond (F. Magnússon, W. Müller), bald den Morgen- und Abendstern (Uhland, Thor 99) oder das Morgenrot (Mannhardt, Götterwelt 309), bald den Regenbogen hat finden wollen (E. H. Meyer, Idg. Myth. II. 485). Nach spätem Mythos sollen vier Zwerge, denen vier Freyja hingab, das glänzende Kleinod geschaffen haben (Sörlaþáttir Fas. I. 39 ff.). Allabendlich wurde es der Göttin von Loki geraubt und von Heimdall am Morgen wieder erworben, wie noch Ulfr Uggason im Ausgang des 10. Jhs. zu erzählen weiss (SnE. I. 268). Und wenn dann die schöne Himmelsgöttin auf dem Meere zu ruhen schien, dann mag ein Dichter sie als *Mardöll*, als 'die über das Meer Glänzende' (SnE. I. 402), verherrlicht haben, dann mag der goldene Schimmer auf dem Wasser das Bild erzeugt haben, dass die Himmlische goldene Zähren weine, die in der Skaldensprache das Gold umschreiben (SnE. I. 346 f.). So eignete sich ihre ganze Erscheinung allein unter allen Göttinnen dazu, dass sie in christlicher Zeit die Venus glossierte (Postula Sög. S. 146. Trójums. Ann. 1848. 20). — War so bei den isländischen Skalden die Freyja der Liebling unter den Göttinnen geworden, so wäre es geradezu auffallend, wenn sie nicht die ältere Frigg zurückgedrängt und Zuge von dieser angenommen hätte. Wie weit noch in spätkristlicher Zeit diese Vermischung ging, zeigt die Skídaríma recht deutlich, wo Freyja als *Fjölnis vif* d. h. Óðins Weib (175) und als sparsame Hausfrau (105) erscheint. Aber auch in älteren Quellen ist sie zu Óðins Gemahlin geworden. Offenbar ist dies Verhältnis Grim. 14 angedeutet, wo es von Freyja heisst, dass sie die eine Hälfte der Gefallenen, die andere Óðin erhalte, und in dem Kvidling des Hjalti (Njála 538) das Verhältnis zwischen Óðin und Freyja anders als das engste, als ein eheliches aufzufassen, vermag ich auch nicht. Durch diese Annäherung an die Frigg ist aber Freyja auch zur chthonischen Gottheit geworden, wenigstens vermag ich ihre Wohnsitze *Folkvangr* (Grim. 14) und *Sessrumnir* (SnE. I. 304) nicht anders als Bezeichnungen für die Erde zu deuten. Unerklärt bleibt bei dieser Auffassung der Freyja das Verhältnis zu Óðr, als dessen Gemahlin sie bei den Dichtern wiederholt erscheint (Vsp. 25. SnE. I. 348. 114. 314). Sie soll diesen in der Welt suchen und goldene Thränen um ihn weinen. Das klingt nicht nordisch, und ähnliche deutsche Sagen, die man zur Stütze dieses Mythos hat heranziehen wollen (Mannhardt, Germ. Myth. 288¹. 295⁵), sind durchaus nicht der Art, dass sie diesen Zug als

gemeingermanisch retten könnten. Es liegt daher die Wahrscheinlichkeit nahe, dass in diesem Mythos fremder Einfluss vorliegt, wie ihn Bugge zu erweisen gesucht hat, wenn ich auch nicht in Ödr den griech. Adonis, sondern eine verkürzte Form für Ódinn erkennen möchte (Christ. Morgenbladet vom 16. Aug. 1881). Ein Gleiches mag der Fall sein mit Beinamen der Freyja wie Gefn, Hǫrn, Sýr, Þrungva, Skjálf (SnE. I. 557), deren Erklärung aus dem Nordischen noch nicht befriedigend gefunden ist.

§ 76. Einzelne süd- und nordgermanische Göttinnen. Ausser den Göttinnen, die sich mehr oder weniger als Hypostasen der altgermanischen Erdmutter, der Gemahlin des Himmelsgottes, zeigen, giebt es noch einige Göttinnen, die wir teils durch Tacitus in der interpretatio latina, teils nur aus isländischen Quellen kennen, bei denen uns aber die Quellen kein genügendes Bild über die Gottheit geben. Hierher gehört die Tanfana, deren Heiligtum sich im Gebiet der Marsen befand und das Germanicus 14 n. Chr. vernichtete (Annal. I. 51). Müllenhoff findet in der Göttin eine spendende Erdgöttin, deren Fest die Marsen im Spätherbste feierten (ZfdA. XXIII. 23 ff.), eine Opfergöttin, und bringt das Wort mit altn. *tafn*, ahd. *zebar* 'Opfer' zusammen. — Ebenso dunkel ist die Isis, die nach Tacitus (Germ. 9) ein Teil der Sueben verehrt und deren Symbol ein leichtes Schiff war. — Im 2. Merseburger Spruche finden wir ferner die Sinthgunt als Schwester der Sonne, eine zauberkundige Göttin (MSD IV. 2). Ihrem Namen nach ist sie die Genossin und mag daher wohl mit gutem Rechte als Mondgöttin aufgefasst werden. — Eine altgermanische Frühlingsgöttin, deren Existenz vielfach bezweifelt wird (Weinhold, die deutschen Monatsnamen 52; Mannhardt, BK. 505), ist aller Wahrscheinlichkeit nach die Austrô gewesen, die wir nur dialektisch als *Eostre* aus dem Angelsächsischen kennen (Beda, De temporum ratione c. XV) und nach der Ostermonat (ahd. *Östarmånath*, ags. *Éosturmånath*) genannt sein soll. Ihr Name deckte sich mit dem ind. *usrâ* 'Morgenröte', dem lat. *aurora* (Kluge, Etym. Wtb. unter Ostern). Sie müsste also von Haus aus eine Göttin der Morgenröte gewesen sein, die auf germanischem Boden zur Göttin des im Frühlinge wiederkehrenden Tagesgestirns wurde.

Unter den isländisch-norwegischen Göttinnen, die wir aus späterer Zeit kennen, ist besonders die Idunn hervorzuheben, die ewig junge Göttin, die Hüterin der goldenen Äpfel, die den Göttern die Jugend bewahren. Wir verdanken den Mythos von ihr Þjóðólfr, der ihn in seiner Haustlǫng (SnE. I. 306—14) besungen hat, woraus ihn vor allem Snorri schöpfte (SnE. II. 293). Ihrem Namen nach ist Idunn die Göttin, die sich immer wieder selbst verjüngen kann. Loki entführte sie einst den Göttern, indem er sie in eine Nuss verwandelte, und brachte sie dem Riesen Þjazi. Als darauf die Götter zu altern anfangen, musste er sie wieder nach Asgard zurückbringen. Spätere Mythe hat Idunn zur Gemahlin Bragis gemacht. Wir haben in diesem Mythos von der Idunn zweifelsohne eine abgeschlossene, rein nordische Dichtung. Dass dieselbe eine einfache Wiedergabe des Mythos von den Äpfeln der Hesperiden ist, wie Bugge (Ark.f.n.Fil. V. 1 ff.) zu beweisen sucht, ist wenig wahrscheinlich, da die verjüngenden Äpfel im deutschen und nordischen Märgen durchaus zu Hause sind, da sie auch sonst im nordischen Mythos ohne die Idunn eine Rolle spielen, da der historische Übergang des griechischen Mythos nicht erklärt wird, wenn wir die Haustlǫng, wie man bisher allgemein annahm, dem Zeugnis der Quellen gemäss Þjóðólfr lässt und sie ins 9. Jahrh. versetzt (vgl. F. Jónsson, Ark.f.n.Fil. VI. 146 ff.).

Eine eigentümliche nordische Göttin ist die Gefjon. Der Beiname der Freyja, Gefn, lässt fast vermuten, dass sie mit dieser in engstem Zusammenhang steht. Wie der Freyja wirft auch ihr Loki Buhlerei mit einem blond-

haarigen Jünglinge vor, der ihr dafür herrlichen Schmuck gegeben habe (Lok. 20). Die Andeutung erinnert an Freyjas Verhältnis zu Heimdall und wie dieser der Göttin den Brisingenschmuck zuführt. So sagt auch Óðin (ebd. 21) von ihr, dass sie das Schicksal der Menschen wisse. Snorri weiss dann weiter von ihr zu erzählen, dass sie Jungfrau sei und dass zu ihr alle kommen, die als Jungfrauen sterben (SnE. II. 274). Daneben kennen die Heimskringla (Vngls. c. 5) und die erweiterte Gestalt der Gylfaginning (c. 1) von ihr noch einen weiteren Mythos, der aller Wahrscheinlichkeit nach schwedischen Ursprungs ist (Müllenhoff, DAK II. 361 f.). Er geht in beiden Stellen zurück auf ein Gedicht Bragis, von dem (a. a. O.) eine *Vísa* erhalten ist. Nach diesem Mythos kam einst die Gefjon als fahrendes Weib zu König Gylfi von Schweden und erhielt von diesem soviel Land, als sie mit vier Ochsen während eines Tages und einer Nacht auspflügen könnte. Darauf ging Gefjon nach Jotunheim und erzeugte hier mit einem Riesen vier Söhne in Stiergestalt. Dort, wo sie das Land ausgepflügt hat, entstand der Mälarsee, das Land aber schaffte sie selbst nach Upplands heiligen Gefilden.

KAPITEL XV.

DIE EDDISCHE KOSMOGONIE UND ESCHATOLOGIE.

§ 77. Die Schöpfung der Welt. Einen zusammenhängenden Bericht über die ersten Dinge haben wir wiederum nur in isländischen Quellen und zwar namentlich in der Snorra Edda, die zum grössten Teil auch hier aus den Eddaliedern schöpft.

Im Anfang der Zeit, so berichtet die Vsp. (3), gab es weder Erde noch Himmel, nicht Strand noch See noch schäumende Wogen, überall war gähnender Abgrund. Dieser gähnende Abgrund hiess Ginnungagap. Er befand sich nach Anschauung der alten Norweger nördlich von Norwegen, während die Isländer ihn in die Gegend zwischen Vinland und Seeland versetzten. Dort kennt ihn Harald Harðráði († 1066), der bis an das *immane abyssi baratrum* (Adam v. Bremen IV. c. 38) vorgedrungen war, hier erwähnt ihn die Gripla noch im 14. Jahrh. (Grönl. hist. Mind. III. 224). Dort hört die Erde, die man sich als Scheibe dachte, auf (G. Storm, Ark. f. n. Fil. VI. 340 ff.; Svensén, Svensk Hist. Tidskr. 1889. 123 ff.). Im Norden dieses Abgrunds war es eisig kalt, im Süden heiss. Dort befand sich die kalte Nebelwelt, Niflheimr, in dessen Mitte der Brunnen Hvergelmir, der Rauschekessel, stand. Diesem entströmten zwölf Ströme, die Élivágar, Ströme mit kalten, feuchten Luftschichten, die noch heute der Norweger als *el* kennt (Aasen 131), die oft als Hagelschauer zur Erde niedergehen. Im Süden dagegen war der warme Múspellzheimr, die Quelle des Feuers und der Wärme. Als nun jene weiter von ihrem Ursprunge entfernt waren und dann in Ginnungagap niederfielen wie Sinter, ein Bild der herabfallenden Hagelkörner, da entstanden hier Eisschichten. Diese wurden von den heissen Funken und der warmen Luft aus Múspellzheim berührt, und durch das Zusammenwirken von Wärme und Kälte entstand das erste Geschöpf, der mächtige Meerriese Ymir 'der Rauscher' oder Aurgelmir 'das rauschende Nass' (Vafþr. 29). Er ist der Stammvater der Reifriesen, der dämonischen Gestalten des mit Eis bedeckten Meeres. Aus der Vermischung von Kälte und Wärme, von Feuer und Wasser entsteht also das erste Geschöpf, aus denselben Elementen, aus denen nach Ansicht der Chatten und Hermunduren das heilige Salz entstand (Tacitus, Ann. XIII. 57), das auch nach nordischer Auffassung der Urquell alles geistigen Lebens war. — Der

Bericht in der SnE. fährt dann fort (II. 256), dass von dem Reife, der über Ginnungagap lag, infolge derselben Wärme die Kuh Audumla entstanden sei, aus deren Eutern dem Riesen Ymir Nahrung zugeflossen wäre. Zweifels- ohne liegt dieser Kuh, wie so oft im indogermanischen Mythos, die Vor- stellung von der Nass und Fruchtbarkeit spendenden Wolke zu Grunde, die den gewaltigen Meerriesen speist. Sie selbst nährte sich von den salzigen Eisblöcken, und durch die Wärme, welche sie dadurch diesen mittheilte, ent- stand ein neues Geschöpf, Buri, der Vater des Borr, jener der Erzeuger, dieser der Erzeugte. Letzterer hatte die Riesentochter Bestla zur Frau und zeugte mit ihr Ódin, Vili und Vé, denn neben diesen Geschöpfen hatte Ymir, der gleich dem Tuisto des Tacitus von zwiefachem Geschlecht war, aus sich selbst eine Nachkommenschaft, die Riesen, gezeugt (Vafþr. 33). — Bors Söhne nun waren die eigentlichen Schöpfer und Ordner der Welt. Sie töteten den Riesen Ymir und ertränkten in seinem Blute sein ganzes Geschlecht. Nur Bergelmir entkommt auf seinem Nachen und wird der Vater eines zweiten Riesengeschlechts. Ymirs Leib wird nun in die Mitte von Ginnungagap geworfen: sein Blut giebt Seen und Gewässer, sein Fleisch das Land, seine Knochen die Berge, seine Haare die Wälder, sein Schädel den Himmel, sein Gehirn die Wolken (Vafþr. 21. Grim. 40¹). — Diese Darstellung der Welt- schöpfung ist offenbar unter dem Einflusse antiker Berichte entstanden, die den Menschen, den Mikrokosmos, aus denselben Dingen entstanden sein lassen, die hier dem Riesenleibe zur Welterschöpfung entnommen werden. Die ganze Auffassung geht auf eine alte stoische Lehre zurück, die namentlich durch Plutarch Verbreitung gefunden hat: wir finden sie in Deutschland bei den Friesen, bei den Angelsachsen (Myth. I. 469. ZfdA. XXIII. 356 f.), vor allem aber auch bei den Iren (Gaidoz, Rev. celt. VI. 9 ff.), und können sie hier bis ins 11. Jahrh. hinauf verfolgen. Snorri erweitert sodann den Bericht und lässt noch Midgard aus den Augenbrauen des Riesen, die Zwerge aus Maden in seinem Fleische entstanden sein.

Nordisch germanisch dagegen scheint der Schöpfungsbericht des Vsp. (4 ff.). Darnach hoben Bors Söhne die Erdscheibe aus dem Meere und schufen da- durch den herrlichen Midgard, die von den Menschen bewohnte Welt, die alle germanischen Stämme kennen (ahd. *Mittilgart*, ags. *Middangeard*, alts. *Middilgard*). Noch irrten Sonne, Mond und Sterne, Funken aus Mispelzheim, planlos umher, ein echt nordisches Bild, dem die Mitternachtssonne Leben und Farben gegeben hat (Hoffory, Eddastudien 73 ff.). Da schafften die Götter den Gestirnen ihre Bahn und nun scheint die Sonne auf den den Wogen enthobenen Midgard und lässt das erste Grün auf ihm wachsen. Dann versammeln sich die Asen auf Idavöllr, dem Felde der Arbeit, und errichten hier Tempel und Opfersteine, legen Schmiedeherde an und lehren so die Menschen Werkzeuge und Verehrungsstätten herzustellen. In unschuldiger Freude verbringen sie selbst ihre Tage (Vsp. 7. 8), bis ihre Verbindung mit den Riesen diese stört und durch Ódin der erste Kampf in die Welt kommt (Vsp. 8. 21; Castrén, Finn. Mythol. 245 ff.). Im Anfang ihrer weltordnenden Thätigkeit schufen auch die Götter die Zwerge; nach feierlichem Thinge be- schliesst man sie aus Blut und dunklem Gestein zu schaffen.

§ 78. Die Schöpfung der Menschen. In jene Uranfänge der Welt fällt auch die Schöpfung der Menschen. Drei jener Götter, Ódin, Hœnir und Lódur, kamen einst nach Midgard und fanden hier ohne Bestimmung und unvermögend Askr und Embla, zweifelsohne Bäume, wie die Namen lehren und die *trémenn* (Háv. 49³) bezeugen. Diesen gab Ódin die Seele, das Leben (*önd*), Hœnir den denkenden Geist (*ódr*), Lódur Lebenswärme und blühendes Aussehen (*lj ok litu göða* Vsp. 17—18).

§ 79. Die Einrichtung der Welt. Von der Einrichtung der Welt können wir nur mit Bestimmtheit in urgermanische Zeit die Vorstellung der bewohnten Erde als Mittelpunkt des Weltalls setzen. Bei allen germanischen Stämmen findet sich der gleiche Namen für die Erde: got. *Midjungards*, ahd. *Mittil-* oder *Mittingart*, alts. *Middilgard*, ags. *Middlangard*, altn. *Midgardr*. Um diesen Mittelpunkt des Weltalls herum zog sich dann nach Anschauung der am Meere wohnenden germanischen Stämme, namentlich der Nordländer, das Meer in Gestalt einer mächtigen Schlange, des *Midgard* so rnr oder *Jörmungandr*. Andere Welten haben sich dann in der nordischen Dichtung diesem Menschenheim zugesellt. Während in Deutschland die Götter in heiligen Hainen, seelische Geister und Dämonen in Gewässern, Bergen, Bäumen wohnten, gab ihnen der Nordgermane ein Reich, schuf einen *Ásgardr* für die Ásen, einen *Alfheimr* für die Alfén (Grim. 5), *Jötunheimar* für die Riesen, *Niflheimr* oder *Niflhel* (Vegt. 6. Vafþr. 43) für die Seelen der Verstorbenen. Wohl mag die Vorstellung, dass unter der Erde sich noch eine Welt befinde, dass der gewölbte Himmel eine dritte sei, uralt sein, denn nur von dieser Auffassung aus erklärt sich der *Mittingart*, allein es lässt sich weder beweisen noch wahrscheinlich machen, dass diese Welten bei anderen germ. Stämmen den nordischen Bezeichnungen ähnliche Namen gehabt haben müssen. War der Nordgermane doch nicht einmal klar über die Lage seiner Welten. Wohl dachte man sich *Jötunheimar* im äussersten Norden, jenseits der bewohnten Erde und nannte das Reich deshalb auch *Útgarðr* (Aussenwelt), wohl dachte man sich das Reich der *Hel* unter der Erde (Vafþr. 43), allein wohin man *Ásgardr* versetzte, darüber geben uns die Quellen keinen Aufschluss. — Ferner sprechen die Eddalieder mehrmals von neun Welten (Vsp. 2. Vafþr. 43). Skaldische Gelehrsamkeit des 12. Jahrh. hat diese neun Heime zusammengesetzt verstanden (SnE. I. 592. II. 485), allein sie hat hier ebensowenig aus der Volksdichtung geschöpft wie neuere Mythologen, die durch gelehrte Kombination die neuen Welten entdeckt zu haben glauben (Simrock, Myth. 39 ff.). Die neun Welten sind zweifelsohne erst spät in die nordische Dichtung gekommen und Namen dafür haben nie bestanden. — Junge Dichtung, die wir nur aus den Grimnismál kennen, ist es auch, wenn den einzelnen Göttern einzelne Welten und Sitze zugeschrieben werden (Grim. 4—16). Danach sollen Thor in *Þrudheim*, Ullr in *Ýdalir*, Freyr in *Alfheim*, Baldr in *Breidablik*, Heimdall in *Himinbjörg*, Forseti in *Glitnir*, Njördr in *Nóatún*, Freyja in *Fólkvang*, Skadi in *Þrymheim* wohnen; *Vaaskjálfr* und *Gladshheimr* gehört Óðin, in *Sökkvabekk* schenkt ihm die *Sága* aus goldener Schale den Wein.

Alt scheint ferner die Vorstellung des Weltalls als eines mächtigen Baumes, der sein Gezweig über den Himmel erstreckt (Schwartz, Indogerm. Volksglaube, Berl. 1885), allein die Ausschmückung dieses Baumes ist jung, speciell isländisch und steht sicher in manchen Stücken unter dem Einflusse der aus dem Süden eingeströmten christlich-abendländischen Kultur (Bugge, Stud. 421 ff.). Wir schöpfen den Bericht über diesen Weltbaum ausschliesslich aus der Vsp., den Grim. und den späten *Fjolsvm*. Von diesen Gedichten giebt die Vsp. den relativ ursprünglichsten Bericht. Dieser Weltbaum führt nach skaldischer Weise den Namen *Ask* *Yggdrasils* ('Esche des Rosses Óðins' Vsp. 47. Grim. 31. 35. 44); es ist das alte, volkstümliche Bild, dass Óðin als Windgott sein Ross in dem luftigen Gezweig des Baumes weidet, das Veranlassung zu dieser Kenning gab. Daneben erscheint der dunkle Name *Lærádr* (Grim. 25. 26). Seine Wurzel befindet sich am Brunnen der *Urð* (Vsp. 19), denn nach altgermanischer Vorstellung erhob sich ein heiliger Baum neben der geweihten Quelle. So trat er in engste Verbindung mit der Schicksalsmacht und wurde selbst zum Schicksalsbaume, zum *mjötvidr* (Vsp. 2.

Fjolsvm. 22), dem Baume, der dem Menschen das Los zumisst. In naher Beziehung steht er dadurch auch zu Mimir, der nach anderer Auffassung desselben Brunnens waltet, und so heisst der Weltbaum auch *Mimameidr* (Fjolsvm. 20). Unsichtbar sind seine Wurzeln (Fjolsvm. 20), denn auf die unklare Vorstellung der Grim. (31), wonach sich die eine bei der Hel, die andere bei den Reifriesen, die dritte bei den Menschen (nach SnE. II. 261 bei den Asen) befunden haben soll, ist nichts zu geben. Hier an dieser geheimen Wurzel liegt Heimdalls Horn verborgen bis zum Göttergeschick (Vsp. 27), hier wird der Baum begossen mit dem weissen Nass (Vsp. 19), hier leben in Schwanengestalt die Jungfrauen, die die Volksdichtung kennt (SnE. II. 264). Aus der Erde erhob sich dann der Stamm hinauf in den blauen Äther, daher heisst er der äthergewohnte (*undir heidvönum badmi* Vsp. 27). An ihm ist die Richtstätte der Götter (Grim. 29), wiederum ein Zug, der aus dem altgermanischen Rechtsleben geschöpft ist, denn unter heiligen Bäumen pflegten unsere Vorfahren zu Gericht zu sitzen (Grimm, RA. 794 ff.). In dem Gezweig der Esche weidet die Ziege Heidrún, aus deren Euter der für die Einherjer bestimmte Met kommt (Grim. 25). Ebenso befindet sich hier der Hirsch Eikþyrnir (Eichdorn ebd. 26), aus dessen Geweih die Erdgewässer kommen: hier wohl wie dort haben wir ein dichterisches Bild von der wasserspendenden Wolke. Eine später interpolierte Strophe (33) weiss gar von vier Hirschen zu erzählen, die an den frischen Sprossen der Esche beissen. In einer verloren gegangenen *Visa* hat ferner der Dichter der Grim. von dem vielkundigen Adler erzählt, der in den Zweigen der Esche sitzt, und von dem Habicht *Vedrfölnir*, der zwischen seinen Augen weilt (SnE. II. 263). Wie schon in der Strophe von den vier Hirschen sich das Streben zeigt, ein Element einzuführen, das die den Baum zerstörende Gewalt ausdrücken soll, so ist es noch mehr der Fall bei *Nídhöggr* 'dem schadengierig Hauenden' (Bugge, Stud. 484), dem Drachen, der an den Wurzeln des Baumes nagt (Grim. 35), woraus wiederum jüngere Fassung eine Menge von Schlangen gemacht hat (Grim. 34). Endlich tritt noch unter den mythischen Tieren des Weltbaums das Eichhörnchen *Ratatoskr* auf, das wohl Bugge richtig mit 'Rattenzahn' wiedergibt (a. a. O. 497); es läuft am Stamme auf und ab und trägt gehässige Worte zwischen *Nídhöggr* und dem Adler (Grim. 32). — Es unterliegt keinem Zweifel, dass diese ganze Ausschmückung des Weltbaumes unter christlich-abendländischem Kultureinflusse entstanden ist; ausser dem, was bereits Bugge dafür angeführt hat, sei nur noch auf die Gemälde des Composanto zu Pisa verwiesen (Goethejahrh. VII), von denen das erste fast wie eine bildliche Darstellung jener Strophen der Grim. erscheint.

§ 80. Die germanischen und speciell nordischen Vorstellungen vom Leben nach dem Tode. Nach altgermanischer Vorstellung lebte die Seele nach dem Tode als zweites Ich des Menschen in der Welt fort. Sie konnte dann mannigfache Gestalten, namentlich Tiergestalten, annehmen und in diesen dem lebenden Menschen Glück oder Unglück bringen. Das grosse Heer der Seelen aber lebte in der bewegten Luft fort, zeigte sich besonders zu gewissen Zeiten, hatte aber sonst seinen Wohnort in Bergen oder in dem Inneren der Erde. Über dieses erlangten mit der Zeit die chthonischen Gottheiten die Herrschaft. So entstand der Glaube an ein Reich der Toten in der Unterwelt, über das die Gottheit der Unterwelt herrschte. Das Leben in diesem Reich gestaltete sich ganz nach dem Leben auf dieser Welt, daher nahm die Vorstellung vom Leben nach dem Tode bei den einzelnen Ständen, in den einzelnen Gegenden und Zeiten verschiedene Gestalt an. Auf deutschem Boden müssen wir uns besonders auf die Volksüberlieferung des Mittelalters und der Gegenwart stützen; die Vorstellungen unseres Volkes

nach dieser Richtung hin sind in dem Kapitel von Seelenglauben vielfach besprochen. In der nordischen Dichtung hat dieser Glaube konkretere Formen angenommen, ja wir finden hier sogar Stellen, wo von einer Belohnung der Guten und Bestrafung der Bösen die Rede ist. Für das erstere haben wir in der germanischen Lebensauffassung keinen Hintergrund: wer sein Leben ohne Schuld und Fehl führt, lebt in den Scharen des seelischen Heeres fort, mag man sich diese bei Wödan im Berge oder bei der Rán im Meer oder bei Ódin in Valhöll denken. Belohnung der Tugend nach dem Tode in christlicher Auffassung kannte der Germane nicht. Anders dagegen steht es mit der Bestrafung der Bösen. Der ausgeprägte Rechtsinn unserer Vorfahren konnte recht gut zu der Auffassung kommen, dass Übertreter des Rechts, die dem weltlichen Gericht entgangen waren, nach dem Tode bestraft würden. Wenn demnach die Vsp. von einer Belohnung der Guten spricht, so steht sie höchst wahrscheinlich unter dem Einflusse der christlichen Sittenlehre; wo sie dagegen von der Bestrafung der Bösen handelt, scheint sich Christliches mit Germanisch-Heidnischem vermischt zu haben. — Ein reissender Fluss umströmt das Reich der Totengöttin Hel, den Niflheim oder Niflhel; Slidr 'die Fürchterliche' nennt ihn die Vsp. (36); er kommt von Osten her und strömt über Schneiden und Schwerter. In ihm erkennt man unschwer die Geirhvímur der Grim. (28) 'die voller Speere Wimmelnde', die Gjöll 'die Lärmende', über die Hermódr ritt, den *fluvius*, der mit *telis* aller Art angefüllt ist, zu dem nach Saxo Haddingus bei seinem Ritt in die Unterwelt kommt (I. 51), wieder. Vor dem Flusse zieht sich eine Wiese hin, mit grünen Kräutern bewachsen, wie die Unterweltswiese der deutschen Märchen (Mannhardt, Germ. Myth. 444 ff.) oder der Rosengarten, der Vron- oder Freudenhof in der mittelalterlichen Dichtung (Laistner, Germ. XXVI. 65 ff.). Schuhe hängen auf ihr nach der Vision des holsteinischen Bauern Godeskalk (Müllenhoff, DAK. V. 113 f.), deren man sich bedient, wenn man den Fluss durchschreitet. Hierin hat die verbreitete Sitte ihren Ursprung, dass man Toten besonders feste Schuhe anziehen pflegte, die der Nordländer *helskór* nennt (Gíslas. 24. Müllenhoff a. a. O.). Eine Brücke führt nach einem Parallelmythus über den Fluss. Über sie musste Hermódr, als er Baldr aus der Gewalt der Hel befreien wollte. Er begegnete dabei am Brückenkopfe der Jungfrau Móðgúdr, die die Brücke bewachte. Jenseits derselben erhebt sich Val- oder Helgrindr, die Mauer Saxos, die das eigentliche Totenreich umgiebt. Innerhalb dieser leben nun die Toten fort, hier kämpfen sie, wie Saxo erzählt, hierher versetzt der Dichter der Grimnismál seine Valhöll mit den Einherjern; hier liegt der Ódáinsakr, der in den romantischen Sagas Islands öfter erwähnt wird (Fas. I. 411. III. 661 ff.). Hier ist es aber auch, wo Meineidige und Mörder ihre Strafe verüssen, wo der Drache Nidhoggr an ihren Körpern saugt und sie zerreisst (Vsp. 39).¹

§ 81. Untergang und Erneuerung der Welt. Eine zusammenhängende Darstellung über' den Untergang und die Erneuerung der Welt schöpfen wir wiederum fast ausschliesslich aus der Völuspá. Ergänzend treten hier in einigen Punkten die Vatþrúðnismál hinzu. Die Schilderung in der Vsp. ist grossartig, und wenn auch in einzelnen Punkten, wie namentlich bei der Darstellung des sittlichen Verfalls der Menschen, sich christlicher Einfluss zeigen mag, so ist das ganze doch nordischen Anschauungen entsprossen und atmet nordisches Leben. Von den riesischen Ungetümen, den Sonnenwölfen, dem Mondwolfe wird den Gestirnen arg mitgespielt. Mit Blute röten sie den Sitz der Götter. Der Sonnenschein schwindet, die Wetter toben. Auf dem Hügel, auf der Warte von Jötunheim, sitzt Eggþér, der Wächter des Riesen und schlägt die Harfe, ein nordisches Bild, ähnlich der schönen Schilderung des Nibelungen-

liedes, nach der Volker mit seiner Fidel am Hunnenhofs Wacht hält. Über ihm singt der rote Hahn Fjalar und ruft zum Kampfe. Auf ähnliche Weise weckt Gollinkambi (Goldkamm) die Asen zum Kampfe, ein anderer, ein schmutziger, die Bewohner von Hells Reich. Laut bellt jetzt der Höllenhund Garmr (der Brüller), der gefesselte Fenrir reißt sich los. Auch unter den Menschen sind alle Bande gelöst: Brüder und Verwandte stellen sich gegenseitig nach dem Leben, kein Mensch schont den andern, überall ist Ehebruch. Die ganze Natur bebzt, die Esche Yggdrasil zittert, auch die Zwerge stöhnen vor ihrer Felswand und wissen nicht, wo aus und ein. Da machen sich denn auch die Götter zum Kampfe auf: Óðin spricht mit Mímirs Haupte und holt bei ihm Rat, Heimdall bläst in sein Horn, die Götter reiten zum grossen Kampfplatz, zur Ebene Vigríðr (Vafþr. 18). Hierher sind auch die den Göttern feindlichen Mächte gekommen. Von Osten her kommt Hrymr, die Midgardschlange fährt in Riesenwut und peitscht die Wogen, das Leichenschiff Naglfar, das gemacht ist aus den Nägeln der Verstorbenen, wird flott. Von Süden kommt Surtr, der Herr der Feuerwelt Múspellzheim, mit den Múspellzöhnen; auf der Spitze seines Schwertes trägt er das Feuer, das die Welt vernichtet. Von Norden her kommt Loki mit einer andern Riesenschar, den Genossen der Hel; sein Bruder Byleiptr ist in seinem Gefolge. So sind denn die Ragnarök, das Göttergeschick, woraus späteres Missverständnis Ragnarökk (Götterverfinsternung) gemacht hat (ZfdA. XVI. 146 ff.), heringebrochen. Óðin kämpft mit dem Fenriswolfe; der Ase fällt, wird aber alsbald von seinem Sohne Vidar gerächt. Thor kämpft gegen die Midgardsschlange; er tötet sie, fällt aber selbst durch sie. Die Götter sind tot. Jetzt erlischt der Sonne Licht, die Sterne fallen vom Himmel, die Erde versinkt ins Meer und die züngelnde Flamme spielt bis zum Himmel hinauf. Die ist der Múspell, das alts. Múspilli, die Erdvernichtung (Kögel Abschn. VIII. 3 § 60).

Die Hauptgötter sind dahin, die Menschen sind vernichtet. Allein nicht alle sind im grossen Kampfe und Weltbrande zu Grunde gegangen. Im Holze Hoddmimir, an dem Teile der Weltesche, wo Mimir seine Wohnstätte hat, haben sich Lif und Lifþrasir verborgen und genährt vom Morgentau ihr Dasein gefristet (Vafþr. 45). Sie sind die Stammeltern des neuen Menschengeschlechtes, nachdem die Erde von neuem aus den Fluten emporgetaucht ist und in schönerem Grün als früher prangt und nachdem der alten Sonne schönere Tochter in herrlicherem Lichte aufgegangen ist (Vafþr. 47). Da kommen auch die Götter des Friedens wieder und versammeln sich auf dem Idavöllr. Hierher kommt Baldr und sein Gegner Hödr, Hœnir mit dem Loszweige, Thors wackre Söhne Magni und Móði und Óðins Kinder Váli und Vidar. Hier plaudern sie von den Ereignissen früherer Zeiten, hier finden sie das Spiel aus der goldenen Zeit wieder, hier wachsen ungesät die Äcker. Auch die Menschen geniessen mit ihnen der Freude: in goldbedachtem Saale, auf Gimlé, der Edelsteinhalde, hausen die Scharen der Treuen mit den Göttern des Friedens. Jetzt herrscht überall feste Ordnung. Noch einmal fliegt der düstere Drache Nidhögg daher, allein seine Zeit ist vorüber: nun wird er für immer versinken (Vsp. 40—66).

¹ Vgl. J. Jaars, Tidskr. for Philol. I. 326 ff.; K. Müllenhoff, DAK. V. 113 ff.; V. Rydberg, Undersökningar I. 235 ff.

KAPITEL XVI.

KULTUS DER ALTEN GERMANEN.

§ 82. Jedes Volk, auch das, welches auf der untersten Kulturstufe steht, hat das Bedürfnis, mit den persönlich gedachten Geistern in der Natur, mit

den hier fortlebenden Seelen, mit den Dämonen der Elemente, mit den Göttern in Verbindung zu treten. Man hielt diese Wesen für Wesen, wie sie der Mensch aus seiner Umgebung kannte, in der Unsichtbarkeit lag besonders ihre höhere Macht. Deshalb suchte man sich mit ihnen in Verbindung zu setzen, man fühlte den Drang, ihnen für erhaltene Gaben zu danken, sie um Beistand bei einem Vorhaben zu bitten, ihnen Speise darzubieten, wie sie der Mensch selbst liebte, ihnen Geschenke zu bringen, wie man sie Hohen und Gebietern zu bringen pflegte. So entstanden Gebet und Opfer. Von Haus aus versorgte dies jeder einzelne für sich oder der Familienvater für sich und seine Angehörigen. Erst mit dem Heranwachsen einer Gleiches erstrebenden Genossenschaft machte sich das Bedürfnis geltend, einen Mittler zwischen dieser und dem höheren Wesen der Gottheit zu erwählen oder gewissen Personen die gottesdienstlichen Handlungen anzuvertrauen. So entstand das Priestertum. Auch der Ort der Verehrung war ursprünglich überall da, wo man das Walten des höheren Wesens wahrzunehmen glaubte, wo das Element war, wo man die Naturerscheinung wahrnahm. Man betete und opferte an Quellen, an Flüssen, in Wäldern, auf Bergen, gab dem Winde seinen Tribut, spendete der Erde und dem Feuer Gaben. Erst nachdem sich das übernatürliche Wesen zu einer höheren ethischen Gottheit, die nach mehreren Seiten hin von Einfluss auf die Geschicke der Menschen war, herausgebildet hatte, schuf man das anzubetende Götterbild, in das die Seele der Gottheit zu Zeiten ihren Einzugs nahm, nach menschlicher Gestalt und errichtete für dieses ein besonderes Gebäude, in dem es wohnen sollte. Der Gottheit zu Ehren fand das grosse Opfermahl statt, an dem sie selbst unsichtbar teilnahm. Durch den Quell alles Lebens, das Blut, mit dem man das geweihte Idol besprenzte, glaubte man das Herabkommen des Geistes in den toten Körper bewirken zu können: so entstand das blutige Opfer, das seine höchste Form im Menschenopfer erhielt. Hier ist aber das Opfer überhaupt auf seinem Gipfelpunkt angelangt; es ist der äusserste Ausläufer des Huldigungsopfers, das Tylor so trefflich als Entsagungsoffer bezeichnet hat (Anf. der Kultur II. 398). Hat das Opfer bei einem Volke diesen Gipfelpunkt erreicht, so geht es alsbald zurück. An Stelle des ganzen Geschöpfes tritt ein Teil, an Stelle des Wertvollen das Minderwertige, bis sich endlich das Opfer in die bildliche Nachahmung des geopferten Gegenstandes, in das Symbol rettet. Diese Entwicklung der Götterverehrung, die wir aus der vergleichenden Mythologie kennen lernen (vergl. namentlich Tylor, a. a. O. II. 365 ff.), lässt sich auch bei unseren Vorfahren verfolgen. Es gehen hier die verschiedenen Arten der Opfer noch in der historischen Zeit nebeneinander her: das schlichte Geschenkopfer, die Spende, die man dem Verstorbenen oder dem beseelten Elemente brachte, neben dem blutigen Huldigungs- und Entsagungsoffer, das die Amphiktyonie zu gemeinsamen Feste zusammenrief. Jenes hauptsächlich von einzelnen, dieses von der Gemeinde durch den Priester versorgt, jenes überall, im Hause, in der Natur, im Walde, auf dem Felde, dem Berge, dies an geweihter Stätte im oder in der Nähe des Gauheiligtums, jenes bei mannigfachster Veranlassung, bei Todesfällen, bei Misswachs, Krankheit, dies vor allem zu besondern, festlichen Zeiten. Gegen letztere Opfer, die man wohl als Staatsopfer bezeichnen kann, wandte sich in erster Linie das eindringende Christentum; die einfacheren und viel tiefer wurzelnden persönlichen Opfer hat es nicht auszurotten vermocht, ja hat sogar einen Teil derselben, wie Bilder- und Heiligenverehrung, in sich aufgenommen. Noch verbreiteter lebt aber das alte Opfer fort in einer fast unzähligen Menge von Sitten und Gebräuchen, die wir in allen germanischen Ländern in ähnlicher Form und gleichem Inhalte wiederfinden.

§ 83. Das altgermanische Gebet und Opfer. Gebet und Opfer sind fast stets aufs engste miteinander verbunden, wo sich dies findet, findet sich auch jenes. Nur wenige Naturvölker kennen das Opfer ohne Gebet (Tylor a. a. O. II. 365; Myth. III. 19). Das Gebet ist gewissermassen die Begründung des Opfers, es sind die Worte, durch die man dem höheren Wesen mitteilt, weshalb man die Spende bringt und was man dafür zu seinem eigenen Vorteil erbittet. Einen technischen Ausdruck für das Gebet, der sich auf gemeingermanische Zeit zurückführen liesse, haben wir nicht. Auch haben wir auf deutschem Boden kein Beispiel über den Hergang bei einem heidnischen Gebete. Dagegen erfahren wir aus den nordischen Quellen wiederholt, wie man die Götter angerufen habe bei ungünstigem Winde, vor Schlachten, bei Misswachs, wie man bei dem Schwur ihren Namen gerufen, wie man sich oft mit ihnen unterhalten, wie sie selbst Antwort erteilt haben (FMS. I. 302 ff.). Ja, wir haben hier sogar Berichte über den Hergang beim Gebete selbst: man warf sich vor dem Götterbilde zur Erde oder man hielt die Hände vor die Augen. Die Richtung des Betenden war dann nach Norden (Maurer, Bekehr. II. 203 f.). Selten finden wir das Gebet allein, fast immer war es geknüpft an das Opfer. Dieses tritt uns auch in viel klareren Zügen in den Quellen entgegen.

Das uns gebräuchliche Wort *Opfer* ist dem lat. *offerre* entnommen und ist erst durch die Kirchenschriststeller im Mittelalter zu uns gekommen. Den Verkehr der Menschen mit den übernatürlichen Mächten im allgemeinen bezeichnet got. ags. *blōtan*, altn. *blōta*, ahd. *pluozan*, und hieraus ist das altn. *blót* 'Opfer' hervorgegangen. Unserem Begriff Opfer am nächsten kommt ahd. *kelt*, as. *geld*, ags. *gield*, das noch in unserem 'Geld' fortlebt. Gewisse Arten der Opfer bezeichnet got. *hunsl*, ags. *hūsel*, altn. *húsl*, ferner got. *saups*; im Hinblick auf die tanzende Thätigkeit bei denselben heisst im Ags. das Opfer *lǫc*.

Von Haus aus brachte jedes selbst der übernatürlichen Macht, den Seelen der Verstorbenen, den Dämonen, die über die Elemente herrschten, auch der Gottheit die Spende. Jenen brachte man sie besonders an Gräbern und da, wo man nach dem Volksglauben die Seelen nach dem Tode sich aufhalten liess. Päpste und Concilien eifern gegen diese *sacrificia mortuorum* (Jaffé, Bibl. rer. Germ. III. 36. 37; ZfdA. XII. 436) oder gegen das *sacrilegium ad sepulchra mortuorum* (Ind. sup. No. 1). Es waren Opfer, die dem Verstorbenen gebracht wurden und an die sich in der Regel eine Opfermahlzeit anschloss, die der Tote verlangte und an der er selbst teilnahm. Im Kapitel über den Seelenglauben habe ich gezeigt, wie dieses Opfer in Sitte und Brauch sich bis zur Gegenwart erhalten hat (vgl. auch Pfannenschmid, Weihwasser 50 f. 62 ff.; Laistner, Germ. XXVI. 66 ff.). Bis in die früheste historische Zeit reichen die Votivsteine, die man im westlichen Deutschland den Matres oder Matronae setzte und von denen zweifelsohne ein grosser Teil von Germanen herrührte (Corp. inscr. Rhen. a. v. O.). Wie man der Gottheit den Gedenkstein beim Opfer errichtete, so opferte man sicher auch jenen höheren weiblichen Wesen. Zu diesen Opfern gehören die *Dísablót*, die die nordischen Sagas so oft erwähnen (Heimskr. 28; Egilss. 84; Víagl. 6; Fas. II. 85 ff. u. öft.). Sie sind im Grunde nichts anders als jene *sacrificia matronarum* der rheinländischen Germanen und fanden besonders in der Winterzeit statt, zu welcher Zeit die grossen allgemeinen Seelenopfer überhaupt gehalten wurden. Mit ihnen berührt sich das *Alfablót* (Ólafss. h. 53. S. 80. Korm. S. 48), das den elfischen Geistern gebrachte Opfer, das zu derselben Zeit stattfand. Ja wir haben in den nordischen Quellen sogar einige Berichte, wo es ganz offen ausgesprochen ist, dass man Verstorbene wie Götter verehrt und ihnen geopfert habe (Vita Ansgarii. c. 23. Isl. S. I. 47. 291), und geradeso

wie nach anderen Berichten Frey am Julfeste, so opferte man auch ihnen *til ars*, der Fruchtbarkeit wegen (FMS. X. 212). Selbst Trolen wurden Getöte gebracht (Heimskr. 699).

In der Verehrung Verstorbener hat zweifelsohne auch ein grosser Theil des über alle germanische Länder verbreiteten Wald-, Berg- und Quellenkultes seine Wurzel. Allein es lässt sich hier unmöglich die Grenze zwischen Seelen-, Dämonen- und Götterverehrung ziehen. Wir haben nur mit der Thatsache zu rechnen, dass die Elemente, Bäume, Haine, Quellen ihr Opfer erhielten, das den in ihnen wohnenden höheren Wesen galt. Doch will es mir als das wahrscheinlichere erscheinen, dass auch in diesen Opfern überwiegend Totenopfer vorliegen, und ich stütze mich dabei nicht allein auf die Beobachtung, dass nach gemeingermanischer Vorstellung die Geister der Verstorbenen gerade hier ihren Sitz haben, sondern vor allem auf die unanfechtbare Stelle des jüngeren Christenrechts des Gulathinges, nach der es verboten ist *at trúa á landvettir, at sé i landum eða haugum eða forsum* (NgL. II. 308), also an Landgeister zu glauben, die in Hainen, Hügeln und Wasserfällen wohnen. Und dem entspricht ganz das *nunen*, das nach Burchard von Worms an diesen Orten verweilt (*veluti ibi quoddam numen sit* I. 94). Auf alle Fälle ist es vollständig haltlos und unerweisbar, ja im Hinblick auf die älteren Quellen ganz unwahrscheinlich, in diesen Opfern, die noch heute so tief im Volke wurzeln, ausschliesslich alte Götteropfer finden zu wollen.

Das Wasser hat in seinen mannigfaltigen Erscheinungen bei fast allen Völkern läuternde und prophezeiende Kraft (Tylor, Anfänge d. Kultur II. 430 ff.; Pfamenschmid, Weihwasser 14 ff.). Hiernit hängt es zusammen, dass dasselbe und das in ihm gedachte höhere Wesen ganz besonders Gegenstand göttlicher Verehrung gewesen ist. Bei sämtlichen germanischen Stämmen finden wir zahlreiche Beispiele von Quell-, Brunnen-, Fluss-, Teich-, Seepfern, ja im skandinavischen Norden wurden selbst den Wasserfällen Spenden gebracht (Myth. I 484 f. III. 165. Pfamenschmid, Weihw. 80 ff.). Concilienbeschlüsse, die ältesten christlichen Gesetze, die Bussordnungen predigten immer und immer wieder bis tief ins Mittelalter hinein gegen solche Opfer. Gleichwohl hat sich bis heute das alte Quell- und Flussopfer überall erhalten, wo Germanen wohnen (Pfamenschmid, Weihw. 85 ff.; Runge, Quellkultus in der Schweiz; Jahn, Opfergebr. 140 ff.). Kein Opfer wird schon in den ältesten Quellen so häufig erwähnt, als gerade das alte Wasseropfer. Bei den Alamanen erwähnt es Agathias (28, 4), bei den Franken Gregor von Tours (II. 10), Procopius (Bell. Got. II. 25), bei den Hessen Rudolt von Fulda (Mon. Germ. II. 676), bei den Langobarden wird es durch Gesetze verboten (Leg. Lintpr. VI. 30), bei den Skandinaviern kennt es Procopius (Bell. Got. II. 15), kennen es die isländischen Quellen (Isl. S. I. 291). Besonders die Quelle hielt man für heilig. Hieraus erklärt es sich, dass diese eine der ersten Bedingungen war, wenn der Germane seinen neuen Wohnsitz aufsuchte (Germ. 16). Von der einfachsten Spende bis zum blutigen Opfer, ja selbst dem Menschenopfer lassen sich Beispiele finden. Heute haben sich diese Opfer zum grössten Theil ins Symbol geflüchtet. Zu Ostern, Pfingsten, am 1. Mai, an dem man das Maibrunnfest feiert, am Johannisstage pflegen die Mädchen an Quellen oder Flüsse zu gehen und diese mit Blumen (Montanus, Volksfeste 22 ff., Lyncker, Sagen aus Hessen u. öft.) oder farbigen Bändern (Birlinger, Aus Schwaben II. 90) zu zieren, wie man auch Eier oder Brot daselbst niederlegt (Montanus 31). Ja das erzgebirgische Mädchen weihte sogar die ersten Spitzen den Wassergeistern und ersehnte dadurch Gedeihen für ihre fernere Arbeit (Chemnitzer Rockenphil. V. 81). Mit diesen Opfern war auch die Prophetie verbunden. Wie die Sveben zur Zeit Cäsars, die Franken im 6. Jahrh. aus dem Wasser weis-

sagten, so fragt noch heute in Baiern das Mädchen den Spiegel des Wassers, wer ihr Bräutigam werden, und in Norddeutschland giebt der Stand des Wassers an, ob das Korn gut oder schlecht geraten wird (Jahn, Opfergebr. 118 ff.; 141 ff.). — Besondere Bedeutung erlangte die Quelle, sobald sie das gemeinsame Heiligtum mehrerer Gauverbände, ein Amphiktyonenheiligtum wurde. Dann trat sie in engste Verknüpfung mit der Gottheit, die hier verehrt wurde. Ihre Heiligkeit bestimmte den Ort, wo die Friesen ihren Gott Fosete verehrten (v. Richthofen, Untersuch. über fries. Rechtsgesch. II. 424 ff.), durch sie wurde Altupsala die heiligste Stätte der Schweden, an der der Landesgottheit die Opfer gebracht wurden (Adam v. Brem. IV. Schol. 134).

Neben den Quellen- und Flussopfern spielen namentlich die Windopfer in unserem Volke eine bedeutende Rolle. Wohl lassen sich keine Beispiele aus alter Zeit nachweisen, nach denen man dem Winde seine Spende brachte, wie heute noch der österreichische Bauer (ZfdMyth. IV. 148. 300) oder im 17. Jahrh. das fränkische Mütterchen (Praetorius, Weltbeschr. 429). Allein im Walde, in den Bergen wohnen die höheren Mächte, die im Winde verehrt werden, Wald- und Hügelkult erwähnen aber die ältesten Quellen, die auch der Heiligkeit des Wassers gedenken (Agathias a. a. O.; Monum. Germ. II. 676; Ind. sup. No. IV; Myth. I. 83). In den heiligen Hainen wurden ebenso wie an Quellen mit besonderer Vorliebe den Göttern Altäre errichtet (Aun. I. 61). Hier trieben allerlei Dämonen ihr Wesen, die sich die Phantasie des Menschen unter vielerlei Gestalten dachte (Mannhardt, AWF. I. 15). Wenn der Wind die Äste beugte, durchzog die Brust ein eigentümliches Schauern, das diese Scharen der Geister ahnen liess. In den Bäumen glaubte man, wohnten diese Geister. Hieraus erklärt sich die Verehrung, die man Bäumen zu zollen pflegte und noch zollt. Wie der Baum schon im Heidentum für etwas Heiliges und Verehrungswertes galt (Mannhardt a. a. O. 70 f.), so bittet man ihn noch heute um Verzeihung, so bestraft man ihre Schädigung aufs härteste, so hielten viele Menschen, ja ganze Gemeinden ihr Leben und Geschick an das des Schicksalsbaumes geknüpft (AWF. I. 10 f. 26 ff.). Die Heiligkeit des Baumes gab dann bei fortschreitender Kultur Veranlassung, dass man den Baum aus dem Walde herein in die ländlichen und städtischen Bezirke holte; man glaubte mit ihm zugleich den im Baume wohnenden Geist oder Gott herbeizuführen, dem das Fest galt. So entstanden der Mai- und Pfingstbaum, den man aller Orten kennt (AWF. I. 159 ff.), der Erntemai, der geschmückt auf dem Erntewagen aufgepflanzt wurde (ebd. I. 190 ff.), wohl auch der Christbaum (ebd. I. 224 ff.). Der Mailbaum mag das Ursprünglichste, Erntemai und Christbaum mögen ihm analoge Gebräuche aus späterer Zeit gewesen sein, die vielleicht erst auftauchten, als der lebendige Kult und Glaube zur toten Sitte geworden war.

Ganz ähnlich wie die Haine genossen seit der ältesten Zeit die Berge und Felsen oder vielmehr die Geister, die in ihnen wohnten, göttliche Verehrung. Wie der heilige Eligius verbietet *ad petras luminaria facere* oder der Ind. *superst. de his, quae faciunt super petras* handelt oder Burchardt von Worms gegen die *vota ad lapides* eifert, so wird in den nordischen, sowohl den schwedischen als den norwegisch-isländischen Rechtsquellen wiederholt die Verehrung von Hügeln (*haugar*) untersagt (NgL I. 18). Auch die Sagas berichten mehrfach von Berg- und Hügelkult. Den Berg, den Þórolf dem Thor weihte und in den er selbst einst zu fahren hoffte, durfte niemand ungewaschen anschauen, an ihm brachte er seine Opfer (Eyrb. 6). Die mythische Ketils saga weiss von einem *Arhaugr* ('Fruchtbarkeitshügel') zu erzählen, dem Schweden namentlich am Julabende opferten, um dadurch Fruchtbarkeit der Äcker zu erlangen (Fas. II. 132 f.). Über den religiösen Hintergrund solcher Berichte

nehmen wieder die nordischen Quellen allen Zweifel. In durchaus zuverlässiger Erzählung wird von dem Isländer Kodran Eiliffson, der wenige Jahrzehnte vor Einführung des Christentums lebte, berichtet, dass dieser und seine Verwandten zu Giljá einem Felsblock Opfer gebracht hätten, weil sie glaubten, dass in ihm ihr *armadr* d. h. der Mann, der Fruchtbarkeit bringt, wohne, also ein Geist, der nach den Worten des Kodran selbst zugleich sein Eigentum an Vieh schirme und ihm die Zukunft künde (FMS. I. 261. Bisk. S. I. 5). Von hier aus verstehen wir auch die in allen germanischen Ländern noch heute weit verbreitete Verehrung der Hügel und Berge (Myth. I. 536. Wolf, Beitr. II. 69 ff.), an deren Abhängen und auf deren Höhen besonders heilige Feuer loderten und Feste gefeiert wurden.

Es ist fraglich, ob auch das Feuer als Sitz von Geistern oder Dämonen höhere Verehrung genoss, oder ob man sie diesem Element nicht nur deshalb brachte, weil man in ihm das himmlische Feuer, die Sonne, wiederzufinden meinte (Kuhn, Herabkunft des Feuers und Göttertrankes² 16 ff.), und dass man in ihm gewissermassen ein Symbol des Himmelsgottes verehrte. Letzteres scheint das Wahrscheinlichere. Eine Sage von der Insel Gotland berichtet, dass Thielwar, der in norwegisch-isländischen Quellen als Þjalfi der stete Begleiter Thors ist, das Feuer den Menschen zur Erde gebracht habe (Gutu. Urk. 31). Auch die Räder als Sinnbild der Sonne bei fast allen Festfeuern zeugen dafür, dass man in diesen Feuern eine Nachbildung der Sonne angestrebt hat (Schwartz, Port. Naturansch. I. 98 f.; Mannhardt AWF. I. 186. 516 f.). Demnach mögen solche Feuer vor allem dem Himmels- und Sonnengotte gegolten haben. Allein mit der Zeit hatte offenbar das Feuer eine allgemeinere Bedeutung bekommen; es hatte reinigende Kraft und wurde entzündet, um böse Geister und Dämonen fern zu halten und dadurch Glück und Wohlstand in die Familie zu bringen. Entzündet wurden dann die Feuer in der Regel, wenn die Krankheit und Unwetter bringenden Dämonen die meiste Gewalt hatten d. i. im Hochsommer und im Winter. Natürlich veränderte sich die Verwendung des Feuers mit der Veränderung der Lebensbedingungen unserer Vorfahren. Man entzündete das Feuer, um Schutz und Vorteil für das Vieh zu erlangen, so lange in diesem der Reichtum der Germanen bestand; man sah dagegen das Feuer auf den Feldern lodern, wo von der Fruchtbarkeit der Äcker und günstiger Witterung sein Wohlstand abhängig war. In diesen Formen hat sich bis heute das Opferfeuer erhalten; als toter Kult, als Brauch erbt es sich von Geschlecht zu Geschlecht in der alten Form, mit den alten Förmlichkeiten fort (vgl. namentlich Pfannenschmid, Germ. Erntefeste 490 ff. Jahn, Opfergebräuche 25 ff. u. öft.).

All diese Opfer werden von Haus aus von den einzelnen Personen oder für die Familie vom Haupte derselben, dem Familienvater, vorgenommen. Man will dabei das höhere oder seelische Wesen entweder teilnehmen lassen an den Freuden, die man selbst genießt, oder bringt sie ihm als Dank für die geleistete Hülfe, oder auch um erst dadurch persönlichen Gewinn zu erlangen. So sind alle alten Opfer entweder einfache Spenden oder Dank- und Bittopfer. Erst später scheint das Sühnopfer, die grosse Spende um dadurch einen begangenen Frevel oder eine Unterlassung bei der Gottheit wieder gut zu machen, entstanden zu sein. Eine höhere Kulturstufe setzt auch das gemeinsame Opfer einer grösseren Anzahl nahe bei einander wohnender Menschen voraus. Dies kann erst dann entstehen, wenn die ersten Anfänge eines Staates vorhanden sind. Die gemeinsamen Interessen erstrecken sich dann auch auf die Religion, und so entsteht das gemeinsame Opfer, aus dem erst wieder das gemeinsame Opferfest, der Opferschmaus hervorgehen kann. Wie der einzelne für sich die Spende bringt, um persönlichen Vorteil dadurch zu erlangen, so thut es

hier eine grössere Anzahl Menschen, die in vielem gleiches Interesse haben und durch gemeinsame Sprache und Sitte sich als Ganzes fühlen. Erst wenn dies der Fall ist, kann auch von einem Leiter der Opferfeierlichkeiten, einem Priester, kann von bestimmten Opferzeiten, an denen man zu gemeinsamen Opfer zusammen kam, die Rede sein. Auf dieser Stufe der Kultur finden wir die Germanen bei ihrem ersten Auftreten in der Geschichte: sie haben allüberall Opferverbände, bestimmte Opferzeiten, Opferfeste, Opferleiter oder Priester. Der Mittelpunkt des Kultes war fast durchweg eine durchaus persönlich gedachte Gottheit, die auf die Geschicke der Menschen einwirkte und sich dem Menschen in den vielen Erscheinungen der Natur und in seinem Geschehliche zu erkennen gab. Da man sie nicht mit den Augen sehen konnte, so schuf man ihr Abbild, das Götterbild, errichtete diesem ein Gebäude und verehrte es hier, als ob es die Gottheit selbst sei. Neben diesen Opfern, die ich Staatsopfer genannt habe, gehen jederzeit die persönlichen Opfer bis in das jüngste Heidentum nebenher, geradeso wie sich neben den eigentlichen Festzeiten, die sich besonders zum Opfer eignen und dafür bestimmt sind, auch Opfer zu allen Jahreszeiten nachweisen lassen, mögen es staatliche, mögen es persönliche sein. Die zahlreichen Verbote der ältesten christlichen Kirche gegen heidnischen Opferdienst (Wasserschleben, Die Bussordnungen der abendländ. Kirche a. v. O.; Maurer, *Bekehr.* II. 417 ff.) müssen vor allem gegen die persönlichen Opfer gehen, wie diese sich auch bis heute noch im Volksbrauch erhalten haben (Wuttke § 423 ff.).

Schon Tacitus berichtet, dass unsere Vorfahren ihren Göttern nach dem Siege namentlich Menschenopfer gebracht hätten (*Ann.* I. 61. XIII. 57), ähnlich Orosius (VII. 37) und Florus von den Sueben (IV. 12), Sidonius Apollinaris von den Sachsen (VIII. 6). Auf ähnliche Weise weihte der Nordländer seinen Feind den Göttern oder versprach ihm den Ódin, falls dieser ihm den Sieg verleihe (*Fas.* I. 454. III. 31. 34). Auch an der Beute hatte der Kriegsgott seinen Anteil (*Livl. Reimchron.* 2670 ff. 3398 ff.). Die Franken opferten bei dem Pöübergang (*Prokop, Bell. goth.* II. 25), die Norweger, wenn sie neues Land in Besitz nahmen (*Hrafnk.* S. 4), oder wenn sie sich längeres Leben erbaten (*Heimskr.* 22 ff.), oder wenn sie günstigen Wind für die Schifffahrt erflehten (*Fs.* 91). Besonders häufig erwähnt werden Opfer, wenn ein Übel über das Land herein gebrochen, vor allem wenn Hungersnot infolge der Missernte eingetreten war. So versprachen die Dänen alle möglichen Geschenke, wenn sie von Grendel befreit würden (*Beov.* 174 ff.), so wurde König Ólaf trételgja von den Seinen verbrannt und dem Ódin geweiht, als grosse Missernte eingetreten war (*Heimskr.* 37¹⁸, *vergl.* auch *Herv.* S. 227), so wollten die Reykdöelir auf Island den Göttern alles Mögliche weihen, um das schlechte Wetter abzuwenden (*Reykd.* S. 32). Auf nichts anderes als auf ein Sühnopfer läuft es auch hinaus, wenn die Burgunden bei einem Unglück im Kriege oder Misswachs ihren König zwingen, sein Amt niederzulegen (*Amm. Marc.* XXVIII. 5. § 14). In einer ganzen Reihe von Gebräuchen der Gegenwart lebt dies sühnende Opfer noch fort (*Jahn, Opfergebr.* 9 ff.). Bei Feuersbrunst wirft man Brot oder Eier oder Tiere in die Flamme, bei Viehseuchen vergräbt man ein Tier oder verbrennt einen Teil desselben oder schneidet ihm das Haupt ab, das man der erzürnten Gottheit oder dem Dämon weiht. Um gutes Wetter zu erlangen bringt der Landmann seine Wettergarben, bringt dem Winde seine Spende, will durch Brot und andere Speisen Hagel und Gewitter fern halten.

In diesem sühnenden Opfer hat auch das Notfeuer seine Wurzel (*Myth.* I. 502 ff.; *Kuhn, Herabk. d. Feuers* 42 ff.; *Wolf, Breitr.* I, 116 ff., 378 ff.; *Manhardt, AWF.* I. 518 ff.; *Jahn* 26 ff.). Es findet sich bei allen germanischen

Stämmen: In Deutschland heisst solch Opfer Notfeuer, wird also mit einem Worte bezeichnet, dessen erster Teil mit *nūwan*, *nūan* 'reiben' (Schade, Ahd. Wtb. I. 659; 654) verwandt ist. Schon der Ind. superst. eifert gegen das *ignis fricatus de ligno i. e. nõlfyr* (XV), und in Norddeutschland hat es unter gleichem Namen bis vor kurzem fortgelebt (Bartsch, Gebr. aus Mecklenburg H. 149 f.). In England erscheint es noch in diesem Jahrhundert als *willfire* d. i. durch Reibung hervorgebrachtes Feuer (Kemble, Die Sachsen I. 295 ff.), in Schweden und Dänemark als *gnideld* (Hyllén-Cavallius Während I. 189 f. 193), was dasselbe bedeutet. Den ausführlichsten Bericht darüber giebt uns Reiske aus dem Anfange des vorigen Jahrs. in seiner 'Untersuchung des Notfeuers' (Myth. I. 502 f.). Darnach wurde dasselbe bei bösen Seuchen entzündet, mochten dieselben über Vieh oder Menschen gekommen sein. An ihm beteiligte sich die ganze Gemeinde. Alle Feuer wurden zuvor in den Gehöften gelöscht, und alsdann wurde auf einem freien Platze ein neues Feuer mittelst Reibung erzeugt. Man steckte ein Holz in die Öffnung eines anderen oder in ein Wagenrad und drehte dasselbe solange, bis das Holz Feuer fing. Die Nahrung für das neue Feuer, Holz und Stroh, mussten alle Mitglieder der Gemeinde mitbringen. Brannte dann der Holzstoss, so mussten das kranke Vieh oder bei Epidemien die Menschen dreimal durch die Flamme laufen. Alsdann nahm jeder Teilnehmer einen Feuerbrand und ein verkohltes Stück Holz mit nach Hause, jener entfachte das neue Herdfeuer, dieses war ein Schutzmittel gegen die Seuche. Aus diesen Notfeuern sind nun in manchen Gegenden periodisch wiederkehrende Feuer hervorgegangen, an die sich ein Opferfest anzulehnen pflegte. So erklärt es sich, dass die Johannisfeuer mehrfach als Notfeuer erscheinen. In Mittsommer traten ganz besonders die Seuchen auf, man hielt infolgedessen die Luft für vergiftet (Jahn 34) und glaubte, dass Drachen und andere böse Geister durch dieselbe flögen (Kemble, Die Sachsen I. 297). Um nun dem Unheil vorzubeugen, zündete man in der Zeit um Johannis ein Notfeuer an, das sich in seiner abwehrenden Form zugleich eng mit dem Hagelfeuer berührte.

All diese Opfer sind ungebotene, sie sind an keine bestimmte Zeit im Jahre geknüpft und werden angewendet, wenn man von dem überirdischen Wesen etwas verlangen oder ihm danken oder es versöhnen will. Der Gegenstand, den man dabei opferte, war geradeso wie bei den Opferfesten ganz verschiedener Art und richtete sich z. T. nach der Lebensweise des Stammes. Die einfachsten Opfer waren Spenden von den Erzeugnissen des Bodens, Speisen, die man selbst zu geniessen pflegte, die Früchte des Feldes, später von dem Ertrag der Wein- und Obsternte u. dgl. Daneben findet man die mannigfaltigsten Tiere, die den höheren Wesen, Geistern oder Göttern, dargebracht werden, vor allem Pferde, Rinder, Eber, Widder, aber auch Geflügel, Hühner, dann Hunde, Katzen und andere Tiere (Myth. I. 37 ff.). Das höchste Opfer war das Menschenopfer, und dies war in der Regel ein Staatsopfer. Nicht den niederen Geistern, sondern nur der Gottheit und zwar der höchsten Gottheit scheint es gebracht worden zu sein. Wohl sind die Menschenopfer bei den Germanen gelehnet worden (von Löher, Sitzungsber. der Münch. Akad. der Wissensch. Hist. Kl. 1882. 373 ff.), allein die Fülle der Zeugnisse stellt die Thatsache über allen Zweifel. Namentlich wurden Kriegsgefangene, Sklaven geopfert. Schon Tacitus gedenkt wiederholt der Menschenopfer (Germ. 9. 30. Ann. I. 61. XIII. 57 u. öft.); die Sueben, Cherusker, Sugamber opferten 20 römische Centurionen (Florus IV. 12), das Opfer der Franken beim Poübergang ist schon mehrfach angeführt, bei den Sachsen und Friesen werden sie mehrfach erwähnt, und noch Karl der Grosse eifert in den *Capitulis de partibus Saxoniae* (c. 9) gegen die Menschenopfer (v. Richthofen, Zur lex. Sax. 200. 204 ff.). Ungemein

zahlreich sind auch die Beispiele im skandinavischen Norden (Müller, Zu Saxo Gramm. III. 114 ff.): von dem ältesten Zeugnisse über skandinavische Zustände, das uns Prokopius gewährt (Bell. goth. II. 15), bis zur Einführung des Christentumes (Bisk. S. I. 23) können wir sie auf Schritt und Tritt verfolgen. Zweifelsohne ist das Menschenopfer das höchste und feierlichste aller Opfer. In den nordischen Quellen können wir die Steigerung des Opfers noch verfolgen. So opfern einst die Schweden bei Missernte und Hungersnot im ersten Herbst Ochsen, im zweiten Menschen, im dritten, da das Übel immer noch nicht gehoben ist, den König (Heimskr. 14 f.). Auf ähnliche Weise wird in der Gutasaga erzählt, wie bei den kleineren Thingen nur Vieh, bei dem grossen Landthinge aber Vieh und Menschen geopfert worden seien (Guth. Urk. 32).

§ 84. Opferzeiten. Die grossen Staatsopfer fanden, wenn es nicht galt, ein plötzliches Unheil abzuwehren oder zu sühnen, zu bestimmten Zeiten statt. Nach J. Grimms Vorgange, der sich dabei hauptsächlich auf das Zeugnis Snorris in der Heimskr. (S. 9²⁶; *fá skyldi blóta í möti vetrí til árs, en at midjum vetrí blóta til gróðrar, hit þridja at sumri, þat var sigablót* und 351³⁰; *Sigurdur var vanr, at hafu þrenu blót heern vetr, eitt at vetrnóttum, en annat at midjum vetrí, þridja at sumri*) stützt, ist man gewöhnt, von drei Hauptopferzeiten zu sprechen. Allein abgesehen davon, dass dies späte Zeugnis eines Christen nur auf nordische Verhältnisse gehen kann, lässt sich diese Thatsache des dreifachen Opfers zu Winters Anfang, im Mittwinter und im Sommer weder durch nordische (K. Maurer, Bekehr. II. 236) noch durch deutsche Verhältnisse erhärten, da die alten Opferfeste meist mit den altgermanischen ungebundenen Volksversammlungen zusammenfielen (RA. 821 ff. 245. 745), diese aber besonders im Frühjahr und Herbst stattfanden, nicht aber im Mittwinter und Hochsommer (RA. a. a. O.). Es ist daher mit gutem Rechte diese Dreiteilung des Jahres von Weinhold (Über die deutsche Jahrteilung) und Pfannenschmid (Erntefeste 326 ff.) angefochten und dafür die alte Vierteilung des Jahres, die sich auf die Solstitien und Aequinoctien des Jahres gründen soll, verfochten worden. Zweifelsohne trifft dies im Vergleich zu der Grimm'schen Auffassung das Richtigere, allein ich glaube, dass sich bestimmte urgermanische heilige Tage überhaupt nicht feststellen, sondern dass sich nur bestimmte Zeiten im allgemeinen aufstellen lassen, die nicht von dem Stande der Sonne, sondern von den Wirkungen der Sonne auf die Erde bedingt sind. Sonne und Tag waren bei unseren Vorfahren an und für sich durchaus verschiedene Dinge. Die Zunahme des Tages kümmerte sie weniger; erst wenn sie merkten, dass die Tage durch das leuchtende Himmelsgestirn wärmer wurden, empfanden sie, dass die Sonne sich ihnen wieder nähere. Es scheint daher vor allem in nichts begründet, das unstreitig höchste Fest unserer Vorfahren, das grosse Winterfest, das die Nordländer Julfest nennen, als Fest der wiederkehrenden Sonne aufzufassen. Zu dem Ergebnis ist man gelangt, indem man das altn. *jól* mit ags. *hweil*, altn. *hvel* 'das Rad' zusammenbrachte und dies Wort auf die Sonne deutete. Allein das ist unmöglich. Altu. *jól*, urnord. *jul* hängt vielmehr sprachlich zusammen mit ags. *gehol*, *geohol* (Kluge, Engl. Stud. IX. 311 f.), das auf arg. **jehwele* zurückgeht und dasselbe wie lat. *joculus* 'Scherz, Spass' ist (Bugge, Ark. f. n. Fil. IV. 135). Das Julfest ist also das fröhliche, lustige Fest, eine Bezeichnung, die in der Vermummung ihre Wurzel hat. Ferner soll das Fest als Fest der winterlichen Sonnenwende zu Ehren des neuerwachten Himmels- (oder Sonnen)gottes gefeiert worden sein. Allein Wôdan, Holda, Perchta, die noch heute an diesen Tagen im Volksmunde ihr Wesen treiben, sind chthonische und Windgottheiten und erscheinen im Volksglauben nur als solche.

Mit dem Feste der wiedererwachten Sonne kommen wir nicht aus. Vielmehr scheint dieses grosse Winterfest, das zu einer Zeit gefeiert wurde, wo die ganze Natur abgestorben zu sein schien, wo die Winde ärger heulten als je, wo alle Geister nach dem Volksglauben los waren und allüberall ihr Wesen trieben, ein allgemein germanisches Totenfest gewesen zu sein. Hierfür spricht vor allem der Name. Schon dass dem neuerwachten Himmelsgotte gerade die Nächte geweiht sein sollten ist auffallend, eine so bedeutende Rolle auch die Nacht im altgermanischen Rechtsleben spielt. Im Voigtland nennt man noch heute die Nächte die Unternächte d. s. die den Unterirdischen, Toten geweihten Nächte; im kollektivischen Singular bezeichnet Beda das altheidnische Fest als *modranicht* (i. e. matrum noctem, De temp. rat. c. 15), ein Wort, das auf die Verehrung der *matronae* römisch-germanischer Inschriften, der altn. *disar* hinweist: es sind die Nächte, die den weiblichen Schutzgeistern, den Seelen Verstorbener geweiht sind. Auch die nordischen Namen *jöl* und *midvetrarnött* sprechen für diese Auffassung. Ferner spricht dafür, dass in ganz Deutschland und im Norden Glaube und Brauch sich erhalten hat, der sich fast ausschliesslich bei dem Seelenglauben und -kult nachweisen lässt. Die Zeit ist die heiligste des ganzen Jahres, es ist die Hauptzeit für Weissagung und Zauber, jeder Tag ist vorbedeutungsvoll für Wetter und Schicksal, jeder Traum geht in Erfüllung. Alle Geister sind los, Hexen, Werwölfe, Alfen, Zwerge, die seelischen Scharen ungetaufter Kinder treiben ihr Wesen, an der Spitze Frau Holle oder Perchta, das ist die Zeit des wütenden Heeres oder wilden Jägers, des Wode, Heljägers, Hackelbergs, Schimmelreiters oder wie er im Volksmunde heisst. Daneben finden Schmaus und Gelage statt, woran auch die Geister teilnahmen. An diesen Tagen wird namentlich die Minne zu Ehren Verstorbener getrunken. Und in den vernummten Gestalten, die noch heute in unserem Nikolaus, Ruprecht und ähnlichen Namen fortleben, werden die Geister leibhaftig vorgeführt, die unter allerlei Scherz und Spiel ihr Wesen treiben. Ganz entschieden treten endlich auch die nordischen Quellen für die Auffassung des Julfestes als eines Totenfestes ein. Die ursprüngliche Form des nordischen Julfestes haben wir noch in dem *alfablót* und *disablót*. Dass unter den *alfar* und *disar* wirklich seelische Wesen zu verstehen sind, geht aus unzähligen Beispielen hervor. Dass das Opfer aber, das ihnen gebracht wurde, zur Julzeit stattfand, lehrt vor allem die grosse Ólafssaga, nach der der Skalde Sighvatr spät im Winter zu einem Gehött kommt, in dem das Alfablót gefeiert wird (Ólafs. h. 80). Auch wird wiederholt erzählt, dass an dem Julfeste Riesen und Unholde teilnahmen (Maurer, Bekehr. II. 235).

Dies Fest war also das Hauptfest der Germanen. Geopfert wurde den Geistern besonders der Fruchtbarkeit wegen (*tíl árs*, Bisk. S. I. 5, FMS. I. 261; Fas. II. 132 f.). War dann aber im Gauverbaude eine höhere Gottheit da, der man Fruchtbarkeit der Äcker zuschrieb, wie dem schwedischen Frey, dem norwegischen Thor, so wurde die Feierlichkeit im Gauverbaude auf diese und die anderen Gottheiten übertragen. Gefeiert wurde das alte Fest der Seelen in den einzelnen Gegenden an verschiedenen Tagen. Während in Süddeutschland die Tage im allgemeinen von Weihnachten bis zum hohen Neujahr gefeiert wurden, fielen sie in Franken, Norddeutschland und Skandinavien erst auf Anfang Januar.

Neben diesem Hauptfeste wurde ungefähr einen Monat später, im Februar, im Norden das Góiblót gefeiert (Maurer, Bekehr. II. 236). In diese Zeit fiel auch das Hauptopfer zu Uppsala, wo namentlich der Himmelsgott Freyr verehrt wurde. An diesen Tagen beginnen die Skandinavier eine Rückkehr der Sonne zu merken. Ich glaube daher, dass vielmehr dieses Fest das Fest der wiederkehrenden Sonne gewesen ist. An diesen Tagen ist

es auch, wo noch das Volk in Deutschland Feste feiert; an ihnen, zu Fastnachten, werden draussen im Freien Feuer entzündet, an diesen Tagen spielt das Wagenrad als Symbol der Sonne eine Rolle, nicht zur Zeit der zwölf Nächte. Aus den vielen Beispielen aus den letzten Jahrhunderten, die sich bei Pfannenschmid und Jahu zusammengestellt finden, sei nur das aus Sebast. Fracks Wahrhaftiger Beschreibung aller Teile der Welt (1567) angeführt: »Zu Mitterfasten (d. i. Fastnacht) flechten sie ein alt Wagenrad voller Stroh, tragens auf einen hohen, jähem Berg, haben darauf den ganzen Tag ein guten Mut, mit vielerley Kurtzweil, singen, springen, dantzen, Geradigkeit und anderer Abenteuer, vmb die Vesperzeit zünden sie das Rad an, und lassens mit vollem Lauff ins Thal lauffen, das gleich anzusehen ist, als ob die Sonne vom Himmel liefe.« Aller Wahrscheinlichkeit nach ist dies Fest mit dem Frühlingsfeste identisch: man feierte die Rückkehr der Sonne in den einzelnen Gegenden zu verschiedenen Zeiten.

Neben diesen Festzeiten erwähnen die nordischen Quellen noch die Opfer *at sumri* 'zu Sommersanfang' und das *haustblót* 'das Herbstopfer' oder das Opfer *at vetrnóttum* 'zu Wintersanfang'. Ersteres fand wohl im Juni statt, wo die grossen Thingversammlungen stattzufinden pflegten, letzteres im Oktober. Diese beiden Opfer treten in Nordischen offenbar im Vergleich zu dem grossen Winteropfer zurück, obgleich sie mehrfach erwähnt werden (Maurer, Bekehr. II. 233. 237). Und wenn dazu Snorri in der Heimskr. (9²⁷) bemerkt, dass man beim Sommeropfer des Sieges wegen geopfert habe, so kann das nur besonders auf nordische Verhältnisse gehen, die wohl in der Wickingerzeit erst ihre Wurzel haben. Auch auf deutschem Boden scheinen wir noch Überreste dieser alten Sommer- und Herbstopfer zu haben: jener in der Hagelfeier, dem Johannisopfer, an dem es besonders galt, Menschen, Vieh- und Erzeugnisse des Bodens vor bösen Geistern zu schützen, dieser in den Erntefesten oder den Martinsschmäusen, doch sind diese Nachrichten auf diesem Gebiete mit Vorsicht für altgermanischen Kult zu verwenden, da sie in Kulturverhältnissen ihre Wurzel haben, die wir hauptsächlich den Römern verdanken.¹

§ 85. Hergang beim Opfer. Während bei dem einmaligen und persönlichen Opfer ein jeder dem göttlichen Wesen seine Spende an irgend einem Orte, an dem er die Gegenwart der Gottheit oder der Geister währte, brachte, vereinte man sich zu den grossen öffentlichen Opfern. Dass bei denselben an bestimmtem Orte, d. i. im Heiligtume der Gottheit, sämtliche Mitglieder der Amphiktyonie teilnahmen, ist nicht erweislich und höchst unwahrscheinlich, wenn man auf die räumliche Ausdehnung des Tempels und die Mitgliederzahl des Kultverbandes blickt. Vielmehr nahm nur ein Teil derselben an dem Mahl im Tempel teil, der andere feierte das Fest in engerem Kreise, wie aus dem Berichte des Tacitus (Ann. I. 51) und vielen nordischen Quellen mit Wahrscheinlichkeit hervorgeht. Doch wurde es hier wie dort auf dieselbe Weise gefeiert. Eingehende Berichte über den Hergang beim Opfer verdanken wir ausschliesslich nordischen Quellen aus den letzten Jahrhunderten des Heidentums. — Geleitet wurde das Opfer vom Priester oder dem Vorsteher des Bezirks. Zunächst wurde das Opfertier (*hlaut*) geschlachtet und das Blut in ein geweihtes Gefäss gelassen (Heimskr. 92. Hervar. S. 297). Letzteres war der *hlautbolli*, der Opferkessel, der auch in deutschen Quellen öfters erwähnt wird (Myth. I. 47). In diesem lag der Opferwedel, die *hlautteinar*. Diesen tauchte der Priester in das Opferblut und besprengte damit die Götterbilder (Heimskr. 14. 92. 338. Isl. S. I. 258. Fas. I. 454. Hervar. S. 228 u. öft.) und ebenso die Wände des Tempels innen und aussen (Heimskr. 92). Als dann wurde das Fleisch über dem Feuer, das in der Mitte des Hofes brannte, in grossen Kesseln gekocht und dann gemeinsam verspeist. Nun fand der

Opferschmaus, die *blótveizla*, statt. Auf dem Hochsitzpfeiler sass der Leiter des Opfers, in Norwegen und Schweden meist der König oder an seiner statt der Jarl, auf Island der Gode. Das Mahl fand in einem besonderen Hause statt, das geschmückt und dessen Golf bestreut war (Gisl. S. 27). Genossen wurde das Fleisch der Opfertiere und die Brühe, in dem es gekocht war, sowie das Fett, das darauf schwamm (Heimskr. 95). Dabei wurde aus Hörnern Bier getrunken. Der Hofding eröffnete das Mahl, indem er dabei das Horn zum Preise der Götter leerte (*full signa* Heimskr. 92 f. 338). Ausserdem trank man zum Gedächtnis Verstorbener (*minni signa* Heimskr. 93). Hieraus spricht noch ganz klar der alte Seelenkult. Zuweilen wurde auch der bragartull getrunken (Heimskr. 32. Hervar. S. 207 Ftb. I. 345). Dies war stets mit feierlichen Gelübden verbunden, wie man überhaupt beim Opferschmaus öfters Gelübde brachte (Hervar. S. a. a. O. Heimskr. 93). Bragartull ist aller Wahrscheinlichkeit nach das Fürstengelübde, das der junge Fürst nach dem Tode seines Vaters bei dem ersten feierlichen Opfer ablegte, denn er wurde besonders nach dem Tode des Königs bei dessen Leichenopfer gebracht (Heimskr. 32). Bei dem Mahle wurden dann zu Ehren Toter oder der Götter Lieder gesungen (Fas. III. 222 f.). Auch Mimenspiel war mit dem Opfer verbunden (Saxo I. 258) und Schwerttänze scheinen dabei stattgefunden zu haben (ZfdPhil. XIV. 447 ff.; Friedberg, Aus deutschen Bussbüchern 26).

§ 86. Der Ort der Götterverehrung; Tempel. Zwifach ist der Ort, an dem unsere Vorfahren schon nach den ältesten Berichten der Römer die höheren Wesen verehrt haben, bald werden Haine, Berge, Quellen, Flüsse, bald Tempel erwähnt. Es unterliegt keinem Zweifel, dass jenes das ältere und verbreitete gewesen ist. Diese Orte sind es auch, die sich im Volksglauben als heilige Orte ins Christentum geflüchtet und sich hier bis heute erhalten haben, nachdem die Tempel schon über ein Jahrtausend gebrochen sind. Wenn der einzelne betete und opferte, so ging er hinaus in die Natur, in der er das Walten eines höheren Wesens zu verspüren glaubte. Noch in der historischen Zeit finden wir zahlreiche Belege, dass unsere Vorfahren selbst im Kultverbande noch gemeinsam in der freien Natur opferten und ihre Götter verehrten (Mythol. I. 53 ff.). Mit der Zeit erst entstand neben ihnen das gebaute Haus, der Tempel, zweifelsohne ursprünglich das Stammesheiligtum. Erst in den späten nordischen Berichten finden wir auch Privattempel, namentlich auf Island (das *blóthús*), in Deutschland lassen sie sich nicht nachweisen. Entstanden ist wohl der Tempel aus dem gemeinsamen Dinggebäude, das sich bei längeren und grösseren Versammlungen nötig machte. Aus den nordischen Quellen wenigstens erkennen wir noch klar, dass jeder Thingverband sein gemeinsames Heiligtum hatte, dass die grossen Festzeiten zugleich Thingversammlungen waren, dass der Leiter des Things auch zugleich Leiter des gemeinsamen Opfers war (H. Petersen, Om Gudedyrkelse 1 ff.). Tempel d. h. Gebäude, in denen die Gottheit in ihrem Bilde verehrt wurde, gab es demnach von Haus aus nur an Dingstätten; in ihnen wurde nur geopfert, wenn die Dinggenossen zu gemeinsamer Beratung vereint waren. Dabei leitete das weltliche Oberhaupt oder sein Vertreter, der Gode oder Ewart, das Opfer, d. h. er erbat für die bevorstehenden Verhandlungen den Beistand und den Schutz der Gottheit, fragte diese, wenn es galt ihren Willen zu erforschen, und brachte die gebührenden Dank-, Bitt- und Sühnspenden. Vielleicht waren infolgedessen auch die ältesten Tempel dem Gotte des Dinges, dem Mars Thingsus, wie ihn die friesischen Legionssoldaten in Britannien nannten, geweiht. So erklärt sich am einfachsten der Ursprung des germanischen Priestertums. Allein schon frühzeitig entstanden daneben Tempel, die auch anderen Gottheiten geweiht waren, sobald diese der religiöse Mittelpunkt eines oder

mehrerer Gae geworden waren. Trat dann auch die Verehrung der Gottheit an und für sich in den Vordergrund, war auch das ihr zu Ehren gefeierte Fest die Hauptsache, so knüpfte man doch auch bei diesem oft die Beratung über gemeinsame Angelegenheiten an die gottesdienstliche Feier. Dieselben hörten nur dort ganz auf, wo der Tempel ein einfaches blóthús für die Familie war. — Errichtet wurde der Tempel in der Regel an Stätten, die schon an und für sich nach altem Glauben für heilig galten, besonders in Hainen, aber auch an Quellen, an Bergen. Daher stecken in den ältesten Worten, die wir für den Ort göttlicher Verehrung haben, sowohl diese Orte als auch das der Gottheit errichtete Gebäude. Ahd. *haruc* glossiert bald 'nemus, lucus', bald 'tanum, delubrum', dasselbe thut ags. *hearh* (Graff IV. 1015; Wright-Wülcker I. 433. 510. 517. 519). Dagegen ist das entsprechende altn. *høgr* bald 'Berg, Felsen' (Fritzner² II. 191, auch noch in den neunordischen Dialekten Aasen 299; Rietz 244), bald ebenfalls 'Tempel' und dann meist mit 'hof' gestabt. Auch ahd., ags., alts. *wih*, altn. *vǫl*, das Heiligtum, das Geweihte schlechthin bezeichnet bald den heiligen Ort im allgemeinen, bald das Gebäude, in dem die Gottheit verehrt wird (Myth. I. 54). Ein solcher Ort war die altgermanische Friedensstätte, wo jeder den Schutz der Götter genoss, weshalb der Dichter des Heliand ihn *fridurwih* (513) nennt, welches Wort ganz dem altn. *helgi-* oder *gridastadr* entspricht. Es galt daher nach nordischem, ja sicher gemeingermanischem Rechte als eine der höchsten Strafen, aus dem Tempelfrieden ausgeschlossen zu sein. Wer dies war, hieß *vargr i vǫtum* 'ein Wolf im Heiligtume' (Wilda, Strafrecht d. Germ. 280 f.). Neben diesen Worten wird das errichtete Gebäude noch bezeichnet mit got. *alhs*, ats. *alah*, ags. *ealh*; ferner im Nordischen mit *hof*, das von Haus aus den eingegegten Tempelbezirk bezeichnet, wie ihn auch das gutländische *stafgarðr* 'mit Ruten umzäunter Platz' (Gutn. Urk. 4. 32) klar erkennen lässt. Das ags. *calhstede* bezeichnet die heilige Stätte ganz allgemein, ahd. *plôstarhús*, *plôzhús* charakterisiert den Tempel als Opfergebäude, während das altn. *blóthús* vor allem von Tempeln, die sich Privatpersonen errichtet haben, gebraucht wird.

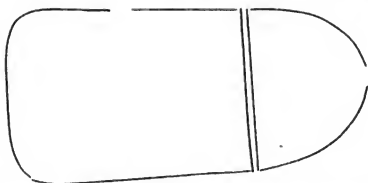
Nachweisen lässt sich die Götterverehrung sowohl in der freien Natur als auch in besonders dazu errichteten Gebäuden bei allen germanischen Stämmen. Unter den Bäumen im Walde, auf Auen und Wiesen, an Quellen und Flüssen, an Bergen und Felsen, unter freiem Himmel, auf Feld und Flur, selbst am heimischen Herde fand sie statt (Grimm, RA. 793 ff.; Jahn, Opfergebräuche a. v. O.). Gefesselt gehen die Semnonen in ihren heiligen Wald, wodurch sie sich gewissermassen selbst der Gottheit weihen, in den Hainen hängen sie den Göttern als Tribut die heiligen Waffen auf (Germ. 7; Ann. I. 61. II. 25). In waldricher Gegend opferten die Hessen dem 'robur Jovis' (Mon. Germ. II. 343). Wie tief dieser Baum- und Waldkult im Volksglauben sich durch die Jahrhunderte erhalten hat, zeigt Mannhardt in seinem Werke über den Baumkultus der Germanen an Beispielen aus allen Zeiten. Und als man später nicht mehr hinausging, um im Freien zu opfern, da holte man den Baum aus dem Walde herein und pflanzte ihn am häuslichen Herde, vor der Thür, vor der Scheune, auf dem Hofe auf. So lebt der alte Kult fort in unseren Mai-, Pfingst-, Ernte-, vielleicht auch in den Weihnachtsbäumen (Mannhardt a. a. O.). Niedere und höhere Wesen waren es gewesen, die man dort verehrt hatte; die letzteren sind im Volksglauben geschwunden und selbst der Glaube an die ersteren ist meist ein toter geworden. Auch der Kult an anderen Orten, namentlich Bergen und Quellen, lässt sich von den ältesten Zeiten bis zur Gegenwart bei allen germanischen Völkern verfolgen (s. o.). Während wir aber hier vorzugsweise Verehrung seelischer Wesen zu suchen haben, haben wir in den Tempeln die Verehrung einer höheren Gottheit, die

man sich in dem von Menschen erbauten Hause zu Zeiten gegenwärtig dachte, der der Gauverband durch den Priester seine Opfer brachte, zu deren Fest sich der Amphiktyonenbund zu gemeinsamem Mahle vereinte. In ihm stand das geweihte Götterbild, auf geweihtem Sockel eine kunstlose Figur.

Es ist die Frage aufgeworfen worden, ob sich bereits zur Zeit des Tacitus Tempel bei den Germanen nachweisen lassen. Man hat sie verneint auf Grund von Germ. 9 (*ceterum nec cohibere paricibus deos neque in ullam humani oris speciem assimilare ex magnitudine caelestium arbitrantur*). Allein das Gotteshaus der Marsen (*quod Tanfanae vocant*), das Germanicus vernichten lässt (Ann. I. 51), und das Gebäude bei den Nerthusvölkern, das zu festloser Zeit das Bild der Nerthus birgt, lassen sich nicht anders deuten als wirkliche gebaute Gotteshäuser. Überwiegend nur scheint daher die Verehrung der Götter in freier Natur zur Zeit des Tacitus gewesen zu sein, während die Verehrung im Tempel im Vergleich zu dieser nur selten vorkam. Vom 6. Jahrh. an mehren sich die Beispiele, in denen von Göttertempeln die Rede ist. Zahlreich sind sie besonders in der Zeit kurz vor Einführung des Christentums, wie ja auch oft Kirchen an Stelle der alten Tempel treten (Beda, Hist. eccl. I. c. 30. Bisk. S. I. 20). Wir finden Tempel, worunter nichts anderes als Gebäude zu verstehen sind, bei den Franken und Alemannen, bei den Burgunden und Langobarden (Myth. I. 65. 67), bei den Sachsen (v. Richthofen, Zur lex Saxonum 175 ff.) und Friesen (v. Richthofen, Untersuch. zur fries. Rechtsgesch. II. 439 ff.), bei den Angelsachsen (Kemble, Die Sachsen I. 272 ff.), Dänen, Skandinaviern (Maurer, Bekehr. II. 190 ff.; H. Petersen, Om Gude-dyrk. 21 ff.). Eine besondere Bedeutung hatten die Tempel an den Königshöfen, wo ihnen oft der König selbst vorstand. Wohl war ganz Friesland reich an Tempeln, aber keiner hatte die Bedeutung wie der des Fosete auf Helgoland (Mon. Germ. II. 410). In Dänemark galt als besonders heilige Stätte der Tempel zu Lethra, dem alten Königssitze (Mon. Germ. III. 739), in Schweden der von Uppsala, wo die Könige in erster Linie opferten (Adam von Bremen IV. c. 26. 27). In Norwegen sowohl wie auf Island hatte jeder Thingverband seinen Tempel. Der König, oder in seiner Vertretung der Jarl, auf Island der Gode mussten für den Tempel sorgen. Die Tempelgemeinde zahlte zur Erhaltung und für das Opfer eine Abgabe, den *hofollr* (Eyrb. S. 6. Isl. S. I. 402).

Ausführliche Beschreibungen von Tempeln haben wir nur in nordischen Quellen. Ich bin weit davon entfernt, das Bild, das wir daraus gewinnen, als das echte Abbild eines gemeingermanischen Tempels hinzustellen. Wie in dem Bau ihrer Häuser, so haben zweifelsohne auch die germanischen Stämme im Bau ihrer Tempel verschiedenen Geschmack gehabt. Allein da wir aus deutschen Quellen über die Tempel nichts Bestimmtes schöpfen können, müssen wir zu den nordischen Quellen unsere Zuflucht nehmen.

Die Ausgrabungen, die man in den letzten Jahrzehnten auf Island vorgenommen hat, geben uns einen ziemlich klaren Einblick in die äussere Einrichtung des Gebäudes (Árbók hins isl. fornleifafjel. 1880/81, 79 ff.; 1882, 3 ff.). Der Tempel war ein länglicher, an dem einen Ende in der Regel abgerundeter Bau. Er bestand aus zwei vollständig von einander getrennten Gebäuden, in die je eine Thüre führte. Das längere Hauptgebäude war für den Opferschmaus bestimmt, das kleinere, das *afhús* (Eyrb. 6), war für den Goden. Die räumliche Ausdehnung war verschieden. Der Tempel des Goden Þorgrim war nach der Kjalnesingasaga 120 Fuss lang und 60 breit, der zu Ljárskogar 88 Fuss lang und 51 breit, der zu Hrítsstaðir 60 Fuss lang und 20 breit.



Grundriss des Tempels von Ljárskogar, nach den Ausgrabungen von Sigurdur Vigfússon.

Während in den andern Ländern die Tempel wohl überwiegend aus Holz, selten aus Stein waren, war der isländische Tempel aller Wahrscheinlichkeit nach aus Torf. Um das Gebäude herum befand sich ein Zaun, der *gardr* (Isl. S. II. 409) oder *skildgardr* (Fas. II. 490), der verschlossen werden konnte und ungefähr die Höhe eines Mannes hatte.

Das wichtigere von den beiden Gebäuden ist das *Afhús*. In ihm befanden sich vor allen die Götterbilder, die früher durchweg aus Holz geschnitzt waren, weshalb sie *trégod* (Fas. II. 288) oder *skurlogod* (Bisk. S. I. 10⁸) hießen. Doch erwähnen die nordischen Quellen auch Götterbilder von Silber und Gold. Dieselben befanden sich auf einer Erhöhung, dem *stallr* oder *stalli*. In der Regel waren es mehrere. Vor allem häufig werden die Bilder des Frey und Thor erwähnt, Ódins Bild treffen wir selten. Im Tempel zu Uppsala befanden sich die Bilder von Thor mit dem Blitzhammer in der Hand, von Ódin, der im Waffenschmuck prangte, und von Frey, den als Spender der Fruchtbarkeit ein grosser Priapus ziente (Adam von Bremen IV. 26). Hier stand trotz Adams Zeugnis, das Thor für den obersten Gott erklärt, sicher Freyr obenan (FMS. II. 73 ff.).

Zu Mœrir, im inneren Thronheimer Bezirke, befand sich aus Gold und Silber das Bild Thors (Heimskr. 184). Ein anderes Thorsbild, ebenfalls aus Gold und Silber, dem täglich vier Brote und Fleisch gebracht wurden, stand in einem Tempel zu Gudbrandsdal (Heimskr. 343⁵). In demselben Gudbrandsdal stand ein anderer Tempel, worin sich Thor auf einem Wagen befand; daneben standen die göttlich verehrten Völven Þorgerdr hölgabrúð und Irpa, alle drei hatten mächtige Goldringe an ihren Armen (Njála 426). Freys Bild treffen wir in einem Tempel in Thronheim (FMS. X. 312), auf Island (Dropl. S. 109) u. öft. In Anlehnung an das Bild des Tempels schnitzte man dasselbe in die Hochsitzpfeiler des häuslichen Herdes, auf die Steven des Schiffes, oder trug es, wie Hallfredr gethan haben soll, in Miniaturgestalt in der Tasche.

Der *Stallr*, auf dem das Bild im Tempel stand, war eine Art Altar, auf dem zugleich der *stallahringr* lag, bei dem alle Eide geschworen wurden und den der Priester bei Opferhandlungen am Arm trug. Auf dem *Stallr* brannte zugleich das geweihte Feuer (Isl. S. I. 258 II. 403). Hier stand ferner der Opferkessel (*hlautbólli*), in den das Blut des geopfertem Tieres gegossen wurde, von Haus aus nur eine Vertiefung in einem Steine, später ein metallenes Gefäss. In diesem lag der Opferzweig (*hlauttrinn*), mit dem der Priester die Götterbilder und zuweilen die Wände des Tempels besprengte. Letztere waren häufig mit Tüchern behangen (Isl. S. II. 404. Dropl. S. 109 f.).

Das Langhaus war eingerichtet nach Art der nordischen Wohnhäuser. Es wurde vor allem zum Opferschmause benutzt. In der Mitte des Golfes brannte das Langfeuer. Zu beiden Seiten befanden sich die Sitze der Teil-

nehmer, in der Mitte für den Leiter des Opfers der Hochsitz (*podvegi*) mit den Hochsitzsäulen (*podvegissälar*). In diese war ebenfalls das Götterbild eingeschnitzt. Eine lange Reihe Nägel, die *reginnaglar* (d. h. Nägelreihe, Björn Olsen, Om runerne 10 Anm.), zierte sie.

Der Tempel galt allen germanischen Stämmen als das grösste Heiligtum. Er gab Schutz, aber er galt auch für unverletzlich. Waffenlos betrat man ihn (Fs. 29. Egils. S. 99). Wer das Heiligtum verletzte, den traf die härteste Strafe: nach friesischem Rechte wurde er entmannt und den Göttern geopfert, nach nordischem wurde er für friedlos erklärt und aus dem Tempelbezirke verbannt (v. Richthofen, Zur lex Sax. 186).

§ 87. Die Priester. Einen Priesterstand, der eine abgeschlossene Kaste bildete, kannten die Germanen nicht. Wie das Opfer des gemeinsamen Gauverbandes aus dem praktischen Leben hervorgegangen und von Haus aus mit der Dingversammlung verknüpft war, so hat auch das germanische Priestertum im praktischen Leben und der Rechtspflege seine Wurzel. Der altgermanische Priester ist von Haus aus der göttliche Walter des Dinges und hat als solcher bei Eröffnung des Dinges die Opferhandlung vorzunehmen und die Dingverhandlung zu leiten (Germ. c. 10. 21. 7). Er steht neben dem Häuptling (*dux*) oder König und scheint gewissermassen dessen göttlicher und geistiger Beistand, ja dessen Stellvertreter, weshalb er auch wie der König selbst *obnoxius discriminibus nullis* (Ammian. Marcell. XXVIII. 5, § 14) ist. Von der sacrificialen Seite seiner Thätigkeit führt er im got. den Namen *gudja*, bei den Skandinaviern *kupi* (auf Rimensteinen), *gudi* oder *god* oder *hofgodi*, einen Namen, der mit *god* 'die Gottheit' verwandt ist und der sich in ahd. Glossen als *coling* 'tribunus' ebenfalls findet. Seiner Stellung nach ist er aber aller Wahrscheinlichkeit nach schon hier nicht nur der Leiter des Opfers, sondern auch der Hüter des Gesetzes gewesen, was der isländische *godi* unstreitig von Haus aus war, der mit der geistlichen Gewalt und geistigen Herrschaft bald auch noch die weltliche Macht vereinte (K. Maurer, ZfdPhil. IV. 125 ff.).

In den westgermanischen Bezeichnungen für den Priester tritt dagegen in erster Linie seine gesetzgebende und geschutzschirmende Thätigkeit hervor. Hier heisst er entweder Gesetzschirmer (ahd. *zewart*, *zewarto*) oder Gesetzsprecher (ahd. *esago*, ats. *esosago*, altfries. *asega*). Die Thätigkeit des altgermanischen Priesters war also eine doppelte: er musste auf der einen Seite opfern und das Orakel befragen, er musste aber auch des Gesetzes walten und die Strafen erteilen. Wir können schon bei Tacitus diese zwiefache Thätigkeit klar erkennen. Sobald die Volksversammlung zusammengetreten ist (*si publice consultetur* Germ. 10), vollbringt der Priester das Opfer und fragt das Los, ob es den Göttern gefalle, dass über dies oder jenes beratschlagt werde (a. a. O.) Ist dasselbe bejahend ausgefallen, so erheischt er Schweigen (*silentium imperatur*, ein Ausdruck, der ganz dem nordischen *hljóð bilja* entspricht), und die Rechtsverhandlung beginnt. Bei derselben steht der Priester mit seiner Rechtskenntnis dem Häuptling zur Seite. Er ist es endlich auch, der die Strafen erteilt, und zwar straft er nicht auf des Häuptlings, sondern auf der Gottheit Befehl (Germ. 7). Neben ihm führte, wenigstens nach norwegischen-isländischen Quellen, der König oder dessen weltlicher Stellvertreter, der Herse oder Jarl, den Vorsitz beim Opferschmause, er musste zugleich das erste Horn zum Preise der Gottheit leeren (FMS. I. 35. I. 131), ja öfter ist hier der weltliche Fürst zugleich Opferpriester (H. Petersen, Om Gudedyrk. 1 fl., Maurer, Bekehr. II, 214). Als auf Island aber die Norweger einen freien republikanischen Staat schufen, da wuchs der Priester auch zum weltlichen Oberhaupte, dem seine Thingleute gewissermassen untergeben waren,

der gode erscheint als ihr *hofdingi* (Häuptling), *fyrirmadr*, *yfirmadr*. Diese Gewalt wurde rechtlich sanktioniert, als Þorðr gellir den Antrag auf die Thing-einteilung der Insel stellte. Nach diesem zerfiel die ganze Insel in 39 Thingbezirke, deren jeder einen Tempel, ein *hofudhof*, haben musste. An der Spitze des Bezirks stand der Gode, sein Amt hiess *godord* oder *forråd* (Maurer, Island 54). Wie schon früher erwähnt, lag ihm die Pflicht ob, für den Tempel zu sorgen; unterstützt wurde er dabei von seinen Thingleuten, die den Tempelzoll, den *hofolltr*, zu entrichten hatten. Überhaupt war das Godenamt erblich, wie jeder andere Besitz, da es in der Grösse des Besitzes seine Wurzel hat, denn nur vermögende Leute konnten auf ihre Kosten einen Tempel errichten und dadurch Thingleute gewinnen. In der Regel ging es vom Vater auf den ältesten Sohn über (Dropl. S. 6⁹ 7¹ Sturl. I. 4⁵), allein es konnten auch zwei Brüder zusammen haben (Hrafnk. S. 7⁴. 31⁴), ja er war sogar verkäuflich (Dropl. S. 6²). So war aus dem alten Priestertum eine rein weltliche Macht, ein weltlicher Besitz geworden.

Neben Priestern finden wir in den ältesten Quellen und in den späteren nordischen Sagas öfters Priesterinnen erwähnt. Sie heissen in letzteren *gydjur* oder *hofgydjur*, in welchem Worte wir ein regelrechtes Femininum zu *goli* haben (Maurer, Island 44 Anm. 1.). Die Frauen haben stets in germanischer Volksauffassung etwas Heiliges gehabt, ihnen war besonders die Gabe der Weissagung eigen. Dagegen haben sie sich nie in Rechtsangelegenheiten mischen dürfen. Wo sie auftreten, können sie daher nur Opfer- und Weissagepriesterinnen gewesen sein, nie aber gesetzssprechende. Wenn sie dennoch auch auf die weltlichen Angelegenheiten von Einfluss gewesen sind, wie die Valeda aus dem Brukererstamme, so sind sie es nur in jener Thätigkeit gewesen, indem die Gottheit durch sie vorschrieb, was zu thun und zu lassen sei. — Die bekannteste altgermanische Priesterin war Valeda, deren sich der Bataver Civilis bei seinem Aufstande bediente, eine angesehene Jungfrau, weil sie den Germanen Glück verheissen hatte (Histor. IV. 61), die auf hohem Turme den Willen der Gottheit offenbarte (ebd. IV. 65), später aber gefangen und unter Kaiser Vespasian in feierlichem Triumph nach Rom gebracht wurde (Germ. 8). Von weissagenden Frauen, die aus dem Blut im Opferkessel die Zukunft prophezeiten, weiss ferner Strabo (VII. 2) zu berichten, wo er von den Cimbern erzählt. In Uppsala war Freys Priester eine Jungfrau, die ihm zu Diensten stand und sein Bild durch die Lande führte (FMS. II. 73 ff.), und der sich in den Sagas oft wiederholende Beiname *gydja* zeigt, wie verbreitet im Norden die weiblichen Priesterinnen waren.

§ 88. Weissagung. In dem Hauptkapitel über altgermanische Offenbarung des Götterwillens unterscheidet Tacitus (Germ. c. 10) zwei Hauptarten der Divinatio: *sortes* und *auspicia*, Los und Weissagung; beide standen bei unseren Vorfahren in hohem Ansehen. Gemeinsam ist ihnen, dass man durch sie das Vorhaben und den Willen der Gottheit erfährt, der Unterschied liegt darin, dass man beim Lose die Gottheit nach ihrem Willen fragt, während sie ihn durch das Auspicium selbst offenbart, man erfährt ihn durch genaue Beobachtung gewisser Dinge oder Handlungen. Beides, Los und Weissagung, befand sich in den Händen des Priesters, wenn es galt über Angelegenheiten, die den ganzen Gau oder Staat angingen, den Rat der Gottheit zu erforschen. Verbunden waren in diesem Falle wohl immer Los und Weissagung mit dem Opfer, wofür schon das alt. Wort *hlautr* 'das Opfer' spricht, das aus gleicher Wurzel hervorgegangen ist, wie unser Los. Auch der Ausdruck *blótsþán fellá* für 'opfern' dürfte diese Annahme stützen.

Das Losen ging auf folgende Weise vor sich: Man nahm die Rute eines fruchttragenden Baumes (*arboris frugiferae* Germ. 10.) und schnitt diese in eine

Anzahl kleiner Stücke. Ein solches hiess got. *tains*, ags. *tin*, altn. *teinn*, ahd. *cein*. Daneben erscheint dafür im altn. der Ausdruck *blótsþan* 'Opferspan' (Fritzner, Ordb. 2 I. 160). In diese Stäbchen wurden bestimmte Zeichen eingeschnitzt, die gewisse Bedeutung hatten und die der Priester zu deuten verstand (Germ. c. 10). Man nimmt allgemein an, dass dies die Runen gewesen seien, die bei dem Zauber eine so grosse Rolle spielen. Es scheint mir fraglich. Zweifelsohne haben diese Zeichen nichts mit den Runen der uns erhaltenen Runenalphabeten zu thun, da sie viel älter sind, als die der lateinischen Schrift nachgebildeten Buchstaben (Wimmer, Die Runenschrift 176). Diese Stäbchen wurden dann auf ein weisses Tuch geworfen und zudeckt. Nun hob der Priester, nachdem er die Gottheit zuvor angerufen und seinen Blick zum Himmel gerichtet hatte, dreimal je ein Stäbchen auf (Germ. 10; Bell. gall. I. c. 53) und offenbarte den Willen der Gottheit. Wenn Ammianus Marcellinus (XXXI. 2. § 24) dabei feierliche Zauberlieder erwähnt, so scheint er Weissagung und Zauber vermischt zu haben. Die Antwort der Gottheit durch das Los war wohl nur 'ja' oder 'nein' (Germ. 10. Bell. gall. I. c. 53), wofür schon der Umstand spricht, dass jeder Familienvater das Losen vornehmen konnte, und dass selbst dem Römer die Art des Losens einfach (*simplex*) erschien. Hatte die Gottheit mit 'nein' geantwortet, so sah man von einem Unternehmen für diesen Tag ab (Bell. gall. I. 50. 53. Ann. Xant. Mon. Germ. Script. II. 228). Auf ganz ähnliche Weise kennen auch die nordischen Quellen den Vorgang, wenn es gilt, den Willen der Gottheit zu erfahren. Hier ist der Ausdruck dafür *frétt* 'das Erfragen', und sich zu dieser Handlung aufmachen heisst *ganga til fréttar*.

Ausser im religiösen Kulte spielt das Los im altgermanischen Rechtsleben eine Hauptrolle, allein beides greift unmittelbar in einander ein. Hier wurde das Los gewissermassen als Gottesurteil benützt, es sollte über die Schuld oder Unschuld eines Angeklagten oder über den rechtlichen Besitz entscheiden. Ein klares Bild von solcher Art des Losens, wenn auch aus christlicher Zeit, giebt uns die *lex Frisionum* (Tit. 14). Hier heisst es: Soll unter sieben Personen, die des Mordes beschuldigt sind, die schuldige gefunden werden, so werden zunächst zwei Lose geworfen, das eine mit einem Kreuze, das andere ohne Zeichen. Der Priester nimmt alsdann eines der Lose weg. Ist es das ohne Kreuz, so ist der Schuldige unter den sieben. Alsdann werden 7 neue Lose (*tenos*) geschnitten, und jeder Beschuldigte ritzt in ein solches sein Zeichen (*suum signum*). Darauf werden alle verdeckt. Ein unschuldiger Knabe nimmt nun 6 Lose nacheinander weg; dasjenige, das dann noch zurückbleibt, bezeichnet den Schuldigen. —

Allein nicht nur über Schuld und Unschuld, auch über Mein und Dein entschied das Los. Es wurden die Lose der beiden beteiligten Personen oder Parteien, versehen mit dem Zeichen dieser, verhüllt, und dann wurde ein Los gezogen. Wessen Los herausgenommen war, dem wurde das Besitztum zuerkannt.²

Während das Losen hauptsächlich im Rechts- und Staatsleben seine Wurzel hat und deshalb vor allem Sache des Priesters oder des Priesters der Familie, des Hausvaters, ist, greifen die 'auspicia' in alle Verhältnisse des Lebens ein und werden mehr oder weniger von allen Personen geübt. Nur in öffentlichen Angelegenheiten erheben auch hier Priester (Germ. 10) oder Priesterinnen (Bell. gall. I. 50. Strabo. VII. 2.) ihre Stimme. Geweihsagt wurde aus mannigfachen Erscheinungen: aus der Stimme oder aus dem Fluge der Vögel (Germ. 10. Ind. superst. Nr. 13. Fagrsk. 40. ZfdPhil. XVI. 186. 191.), aus dem Schnauben und Wiehern der Rosse (Germ. a. a. O.), weshalb die Thronheimer dem Frey heilige Rosse züchteten (Ftb. I. 401), aus den Winden, den Gestirnen, besonders aber aus den Träumen (Maurer, Bekehr. II. 409; Henzen, Über die Träume im Altnord.) und anderen Dingen.³

Die Beobachtung eines Wesens oder einer Erscheinung wurde in erster Linie vorgenommen, wenn es galt, den Willen der Gottheit zu erfahren, ob ein Unternehmen einen glücklichen Ausgang haben würde, ob man etwas thun oder lassen sollte. Allein wir finden diese Beobachtung auch, wenn es galt, allgemein die Zukunft oder das Schicksal eines einzelnen Menschen vorauszubestimmen. In beiden Fällen kann die Offenbarung entweder eine erbetene oder eine zufällige sein, d. h. entweder man beobachtete, nachdem man das höhere Wesen angerufen oder gerufen hatte, gewisse Gegenstände oder Erscheinungen und las aus ihnen den Willen der Gottheit ab, oder man achtete auf gewisse Wesen oder Erscheinungen und deutete diese als glück- oder unglückbringend. Zu jener Beobachtung eigneten sich nicht alle, sondern nur hauptsächlich Priester und gewisse Frauen; diese Dinge verstand jeder Mensch auszulegen, und deshalb ist gerade diese Art der Prophetie so verbreitet und hat sich bis heute im Volksglauben erhalten. Dort nähert sich der Mensch dem höheren Wesen und sucht von diesem durch symbolische Handlungen, den Zauber, die Offenbarung der Zukunft zu erlangen, hier nähert sich das höhere Wesen freiwillig dem Menschen, warnt ihn, muntert ihn auf, weist ihn auf das Bevorstehende hin. Wie bei fast allen Naturvölkern, so scheint auch bei den Germanen die Wurzel der Weissagung im Seelenglauben zu liegen. Wie die Seele frei im Luftraume oder in Bergen, Gewässern, der Erde als persönliches Wesen fortlebt, das den Menschen so oft, besonders im Traume erscheint, das alle möglichen Gestalten anzunehmen vermag, das bald Glück, bald Unglück bringt, so schaut sie auch in die Zukunft. Hieraus erklärt sich die alte Prophetie an den Gräbern Verstorbener (Ind. superst. Nr. 2), die sich bis heute erhalten hat (Wuttke § 741. 771 ff.), die sich in Deutschland ebenso findet wie im skandinavischen Norden (vgl. Vegt. 4. Hyndl. 1. Gróg. 1). Hieraus erklärt es sich, dass namentlich dort geweissagt wird, wo die Geister ihren Sitz haben: an Bergen, Quellen, Flüssen, Kreuzwegen, Begräbnissorten, an häuslichen Herde und an der Schwelle (Wuttke § 107 f.). Hieraus erklärt sich der weitverbreitete und schon in ältester Zeit ganz bekannte Glaube, dass gewisse Menschen die Sprache der Vögel oder anderer Tiere verstehen. Hieraus erklärt es sich, dass die Weissagung zu bestimmten Zeiten mehr denn zu anderen geübt wurde, und das waren die Zeiten, wo die grossen Seelenfeste stattzufinden pflegten, vor allem die Zeit des grossen winterlichen Totenfestes. Keine Zeit ist für die Offenbarung der Zukunft geeigneter als die zwölf Nächte. Erst im Laufe der Zeit, wenn auch schon lange vor unseren ältesten Quellen, war vom Seelenkult aus den Gottheiten die Eigenschaft beigelegt worden, dass sie dem Menschen die Zukunft offenbarten.

Auf welche Weise die Erforschung der Zukunft auf Befragen hin vor sich gegangen ist, darüber erfahren wir aus deutschen Quellen, die im Heidentume wurzeln, nichts. Dagegen belehren uns wieder nordische Berichte aus den letzten Jahrhunderten des Heidentums eingehend darüber, wenn auch nachdrücklichst betont werden muss, dass wir es auch hier zunächst nur mit norwegisch-isländischem Brauche zu thun haben. Darnach besaßen — und das ist gemeingermanisch — sowohl Männer als Frauen die Gabe der Weissagung, wonach jene *spámann*, diese *spákonur* hiessen. Besonders häufig waren letztere, die mit der Gabe der Weissagung zugleich den Zauber verbanden oder vielmehr diesen benutzten, um die Gabe der Prophetie zu erlangen. Durch allerlei symbolische Handlungen verstanden sie sich den Schein von der Gottheit besonders begnadeter Wesen zu geben. Zu ihren Zauberwerkzeugen gehört vor allem der Stab, wonach sie *Völvur* d. h. Stabträgerinnen hiessen (DAK. V. 42). Diese Völven zogen zur Zeit der grossen Opferschmäuse, zur Julzeit, von Gehöft zu Gehöft und wurden überall feierlichst

aufgenommen. In ihrem Gefolge befand sich eine Anzahl Knaben und Mädchen — je 15 werden einmal erwähnt —, die die Aufgabe hatten, die Geister (*gandir*), die die Zukunft übermittelten, durch Lieder herbeizulocken. Die Völken waren bekleidet mit einem dunkelblauen, durch Riemen zusammengebundenen Mantel, der von oben her bis zum Schosse mit Steinen besetzt war. Um den Hals trugen sie eine Kette aus Glasperlen. In der Hand hatten sie einen Stab, auf dem sich ein Messingknopf befand. Am Gürtel trugen sie einen Lederbeutel mit dem Zauberzeug (*tyfr*). — Nach ehrfurchtsvoller Begrüssung von Seiten aller Anwesenden erhielt die Völva ihr Mahl; es bestand aus den Herzen der geschlachteten Tiere und aus Grütze, die mit Geismilch zubereitet war. Nach Tische begann die Weissagung. Die Völva setzt sich zunächst auf den Zaubersessel, den *seid hjallr*. Alsdann musste ihr Gefolge durch Lieder (*frædi* oder *vardlokkur*) die Geister herbeilocken. Nur wenn diese erschienen, konnte die Weissagung vor sich gehen. Waren sie da, so begann die Prophezeiung. Die Geister waren es, die die Zukunft offenbarten, das war die *spá ganda* (Vsp. 29). Die Kunst der Völva bestand darin, dass sie die Worte der Geister verstand, die sie dann den Menschen mitteilte (Antiq. Americ. I. 104 f. Qiv. Odds. 10 ff. Fs. 19. Fas. I. 10).

Wie sich diese Art der Weissagung bis heute in allen möglichen verblassten Formen erhalten hat (Wuttke § 260 ff.), so ist dies noch mehr der Fall bei der Beachtung eines höheren Willens in dem zufälligen Erscheinen gewisser Dinge oder Personen oder in dem Eintreten bestimmter Ereignisse. Seit ältester Zeit achtete man darauf, was einem beim Beginne eines Unternehmens zuerst begegnete, wie das Feuer des Herdes brannte, was man an bestimmten Tagen geträumt hatte, an welchem Tage man ein Werk begann, wie der Mond stand u. dergl. Diese Art der Beobachtung eines höheren Willens, die allen Völkern eigen ist, lässt sich auch bei uns von den frühesten Zeiten bis zur Gegenwart verfolgen. Die ältesten Dekrete und Homilien eifern dagegen (Homil. de sacril. § 11 ff.; Ind. sup. Nr. XVII u. öft.). In der späteren Zeit spielt der *angang*, *widergang* d. h. die Beobachtung des Dinges, das beim Beginne eines Unternehmens dem Menschen zuerst begegnet, eine bedeutende Rolle (Mhd. Wtb. I. 475. Myth. II. 937), und noch heute weiss in gleicher Form der Volks Glaube, dass das eine Tier dem Menschen Glück, das andere Unglück, der eine Mensch Heil, der andere Unheil bringt, wenn er ihm zuerst bei seinem Ausgange begegnet (Wuttke § 268 ff.), dass ein Komet Krieg oder Krankheit, eine Sternschnuppe Reichtum verheisst (ebd. 290 ff.). Unzählig sind fast die Omina, sie alle wurzeln tief im Heidentum und sind älter als manches Andere, das wir aus den ältesten Quellen erfahren.

§ 89. Zauber. Aufs engste mit der Weissagung ist der Zauber verknüpft. Er ist der formale Weg, auf dem man scheinbar die Geister zwingt, die Zukunft zu offenbaren. Daher sind vor allem die Personen, die die Macht der Prophetie besitzen, zugleich Zauberer. Zauber und Weissagung sind auch gemeinsam im Besitze fast aller Völker und stammen aus den ältesten Zeiten der Kulturanfänge der Menschheit. Sie sind entstanden in einer Zeit, wo der Name eines Gegenstandes, eines höheren Wesens mit diesem selbst gleich gestellt wurde. Durch das Aussprechen des Namens, glaubte man, trete man mit dem höheren Wesen in persönlichen Verkehr und erhalte von ihm die Macht, die dieses selbst besass. Im Besitze dieser höheren Macht vermochte man aber der Natur, den Dingen, den Tieren, seinen Mitmenschen, sich selbst entweder Vorteil oder Nachteil zu bringen (Tylor, Forschungen über die Urgeschichte der Menschheit 136 ff.).

Ganz dieselben Grundformen des Zaubers, die Tylor an der Hand der Religionen wilder Völker aufgestellt hat, lassen sich auch als die Wurzel des

Zaubers bei unseren Vorfahren wiederfinden. Geknüpft war der Zauber bei diesen Dingen an das geheime, wunderkräftige Zeichen und an das Zauberlied. Jenes magische Zeichen war die *Rûna* (ags. altn. *rûn*), die bald Glück, bald Unglück brachte, gegen alle Widerwärtigkeiten des Lebens schirmte und feite. Seine Kraft erhielt aber das an und für sich tote Zeichen durch das Zauberlied (altn. *galdr*, ags. *galdor*, ahd. *galstar*), auf welches bald der Name *rûn* übertragen wurde. Durchaus das Richtige trifft daher Snorri, wenn er in der *Ynglingasaga* nach jungem Mythos berichtet, dass Óðin die Zauberkünste gelehrt hätte '*med rúnnum ok ljóðum þeim er galdrar heita*' (Heimskr. 8²⁵). Trefflich weiss der Runenmeister der *Hávamál* (V. 146 ff.), wie die geheimen Zeichen geritzt werden und wie die Lieder heissen, die Heilung bringen, Feinde fesseln, Waffen unschädlich machen, Feuer unterdrücken, Wind und Wogen stillen, Tote beschwören, Mädchen geneigt machen u. dergl. Leider sagt er uns nur, dass er das alles kann, aber nicht, wie er es bewerkstelligt. Ganz ähnlich lehrt die *Sigrdrífa* den Sigurd, der sie erweckt hat, die Runen, die ihm Sieg bringen, die ihn gegen Gift feien, die ihn gegen Sturm schirmen, die Wunden heilen, die ihm Rechtskunde und Klugheit bringen und andere (Sgrdr. 6 ff.). Trefflich ist die Schilderung von der Heilkraft der Runen in der *Egilssaga* (S. 182 f.). Egil kommt einst in Norwegen zu einem Bonden, dessen Tochter schwer krank ist. Er erfährt, dass man zu ihrer Heilung Runen geritzt habe und lässt sich diese zeigen. Sofort erkennt er, dass sie falsch sind, vernichtet den Fischkiemen, in den sie eingeritzt worden sind, und schneidet neue, die sofort helfen. — Auch Zauberlieder sind uns erhalten. Sie leben fort in den vielen Segen und Zauberformeln, von denen auf deutschem Boden die ältesten die Merseburger Zaubersprüche sind, wie auch die magischen Zeichen sich bis heute in allerlei Gestalten erhalten haben (Wuttke § 243 ff.). Ein treffliches Beispiel eines nordischen Zauberliedes, durch das ein König gezwungen wird, seinen gefangenen Sohn und dessen Freund aus den Fesseln zu lassen, giebt uns die *Herraudssaga* in der *Buslubben* (Fas. III. 202 ff.). Ist die *Saga* auch christlichen Ursprungs und jung, so ist die ganze Episode und das Lied mit seiner wirkenden Kraft doch zweifelsohne dem Volksglauben entnommen.

Geübt wurde der Zauber in erster Linie von Frauen, allein daneben auch von Männern, wie schon das Beispiel von Egil lehrt. Von Harald hárfagri erzählt die *Heimskringla*, dass er seinen eignen Sohn wegen Zauberei und nicht weniger als 80 Zauberer habe verbrennen lassen (S. 75). Besonders galten die Finnen bei den Nordländern als ein des Zaubers kundiges Volk. Nachweisen lassen sich dann nord bei dem Zauber gewisse Förmlichkeiten, nach denen er *seidr* hiess. Diese Förmlichkeiten vornehmen hiess *stida* oder *esla*, *frenja seid*. Nach ihm hiess der Zauberer *seidmadr*, die Zauberin *seidkona*. Auf welche Weise diese Förmlichkeiten vor sich gingen, lassen die Quellen nicht klar erkennen. Sicher wissen wir nur, dass der Zauber von einem Zaubersessel aus, auf dem der Zauberer sass, dem *seidhjallr*, getrieben wurde.

Aller Zauber kann entweder zum Nutzen oder zum Schaden der Menschheit getrieben werden, und hieraus erklärt es sich, dass auf der einen Seite — und zwar schon in heidnischer Zeit — die Zauberer in Ansehen standen, auf der anderen Seite aber verachtet wurden, sodass man ihnen sogar nachstellte. In Ansehen standen namentlich die Zauberer, die den Zauber zur Weissagung und beim Opfer übten. Angewendet wurde der Zauber bei den mannigfaltigsten Dingen; man fühlte sich durch ihn als Herr über Elemente und Naturserscheinungen und machte diese seinem Willen unterthan. Vor allem wurde der Zauber zum Wohle der Mitmenschen angewendet bei der Weissagung. Hier wurden durch ihn die Geister gelockt, um dem Seher oder der Seherin die

Zukunft zu künden. Daneben bediente man sich des Zaubers bei Heilung von Krankheiten, von Wunden, feite den Körper gegen Eisen und Gift, stand mit ihm den gebärenden Weibern zur Seite, erlangte gut Wetter auf der See, besprach durch ihn das Feuer, stillte den Wind, brachte das Wasser zum Stauen, die See ruhig, gewahm mit seiner Hülfe die Liebe der Frauen, beschwor Tote und bannte Geister, die dem Zauberer Rede stehen, die ihm dienstbar sein mussten (Maurer, Bekehr. II. 138 ff.). Auf der anderen Seite beschworen aber auch die Zauberer Unheil über die Mitmenschen: sie erregten Sturm, um das Schiff nicht an den Strand zu lassen, brachten Krankheit, Wahnsinn und Tod (Heimskr. 8), schadeten dem Vieh, dem Acker, dem Haus und Hof, erschienen als Hexen, Mahrten, Werwölfe, Berserker. In beiden Arten hat sich bis heute neben dem toten Glauben an den Zauber das alte Symbol bei der Handlung erhalten und zum Teil christliche Formen angenommen. Die Widerstandsfähigkeit unseres Volkes zeigt sich auch hierin. In derselben Art und Weise, wie die nordischen Quellen, die im Heidentume wurzeln, uns den altgermanischen Zauber vorführen, finden wir ihn auch in Deutschland kurz nach Einführung des Christentums (Caspari, Homilia de sacril. S. 29. 39; derselbe, Kirchengeschichtliche Anecd. 173 f.; Friedberg, Aus deutschen Bussbüchern 26 f.). Er hat sich durch die Jahrhunderte hindurch erhalten und steht noch heute in üppigster Blüte (Wuttke § 63 ff.). Nur die alten Blüten dieses germanischen Kultes sind zerstört, die Wurzeln hat das Christentum wie so viele Andere nicht auszuziehen vermocht.

¹ Vgl. Pfannenschmid, Germanische Erntefeste; Jahn, Opfergebräuche; Mannhardt, Der Baumkult der Germanen. — ² Homeyer, Über das germanische Loosen, Monatsber. der kgl. Akad. der Wissensch. zu Berlin 1833; K. Müllenhoff, Zur Runenlehre, Halle 1852; Grägås III. 624 unter *hlutfall*. — ³ Wackernagel, *Επίταφία* Basel 1860.



1150
20
150

54



RETURN CIRCULATION DEPARTMENT
TO → 202 Main Library

LOAN PERIOD 1	2	3
HOME USE		
4	5	6

ALL BOOKS MAY BE RECALLED AFTER 7 DAYS
 Renewals and Recharges may be made 4 days prior to the due date.
 Books may be Renewed by calling 642-3405

DUE AS STAMPED BELOW

AUG 04 1993		

UNIVERSITY OF CALIFORNIA, BERKELEY
 BERKELEY, CA 94720

FORM NO. DD6