BIBL. COLL.
SALESIANUM
S.I.

J. G. Schwarz

Mythologie

der

alten Teutschen u. Slaven,

in Verbindung

mit dem

Wissenswürdigsten aus dem Gebiethe

der

Sage und des Aberglaubens.

Nach alphabetischer Folge der Artikel

herausgegeben

von

Anton Tkány,

Professor der Humanitäts-Classen am k. k. Gymnasium in Znaim.

Znaim, 1827.

Gedruckt bei Martin Hofmann.

Vorrede.

Der Zweck des vorliegenden Werkes ist kein anderer, als den Freunden des vaterländischen Alterthums das, was über Mythologie, Sage und Aberglauben der Teutschen und Slaven in so vielen, zum Theil sehr seltenen und kostspieligen Werken zerstreut gefunden wird, in einem mäßigen Umfange beisammen, und ohne große Kosten in die Hände zu liefern.

Daß auch das Götterthum der Preußen, die eigentlich zum Finnischen Stamme gehören, in den Inhaltsbereich aufgenommen ward, ist mehr Gewinn als Uebelstand; und rechtfertigt sich besonders dadurch, daß dieses Volk, den Teutschen und Slaven benachbart und verwandt, sowohl in der Religions- als Profangeschichte eine entschiedene Wichtigkeit behauptet.

Was Materialien und Hülfsmittel betrifft, blieb ich freilich größtentheils auf meine eigene Bücher- und Manuskripten-Sammlung beschränkt (eine öffentliche Bibliothek gibt es in meinem Berufsorte nicht); dennoch dürfte hier nichts vermißt werden, was man in einem solchen Werke nach Maaßgabe des Titels und der Billigkeit zu suchen berechtiget ist.

Aus dem kundgegebenen Zwecke und aus der Natur des behandelten Stoffes geht von selbst hervor, daß ich hier nur als Sammler und Herausgeber erscheinen, und auch nur aus diesem Gesichtspunkte beurtheilt werden kann. Eben darum wollte ich Anfangs dem ganzen Texte genaue Citaten unterlegen, und so mich über alles auf das strengste rechtfertigen; allein dadurch würde nur das Werk theurer, und meine Arbeit ohne besondern Nutzen mühsamer geworden seyn. Ich unterließ es daher, und gebe dafür blos die Versicherung, daß ich das Gelieferte aus den bewährtesten und zweckdienlichsten Werken*) gesammelt, und

*) Ich führe hier nur folgende an:

Geschichte des Heidenthums im nördlichen Europa. Von Dr. Franz Jos. Mone. 2 Theile. Leipzig 1822 — 1823.

dabei vorzüglich auf die Forschungen der neuern Zeit Rücksicht genommen habe.

Nyerups Wörterbuch der Skandinavischen Mythol. Aus dem Dänischen übersetzt von Sander. Kopenhagen 1816.

Die Edda. Von Friedrich Rühs. Berlin 1812.

Gräters Bragur. I bis VII Band. Leipzig 1791 — 1802.

Desselben Nordische Blumen. Leipzig 1789.

Popow's Slavonische (Slavische) Mythol. — St. Petersb. 1793.

Allgemeines Mythologisches Lexicon. Von Friedrich Mayer. 2 Bde. Weimar 1803 — 1804.

Lieder der ältern oder Sämundischen Edda. Herausgegeben von Friedr. Heinr. von der Hagen. Berlin 1812.

Der Helden Buch. Von Friedr. Heinr. von der Hagen. Berlin 1811.

Das Nibelungenlied. Von August Zeune. Berlin 1814.

Bedeutung der Nibelungen. Von Friedr. Heinr. von der Hagen. Breslau 1819.

Wöchentliche Nachrichten über das Mittelalter. 4 Bände. Herausgegeben von Dr. Johann Gustav Büsching. Breslau 1817 — 1821.

Deutsche Sagen. Herausgegeben von den Gebrüdern Grimm. 2 Theile. Berlin 1816 — 1818.

Strzedowsky Sacra Moraviae Historia. Solisbaci 1710.

Pessina de Czechorod Mars Moravicus. Pragae 1677.

Altmähren. Von P. Marian Ullmann. 2 Theile. Olmütz 1762.

Wenceslai Hageeii v. Libochan Böhmische Chronik. Aus Böhmischer Sprache in die Teutsche übersetzt durch Joannem Sandel. Leipzig 1718.

Schon war ich mit dem Ganzen zu Ende, als des Herrn Dr. Vulpius Handwörterbuch der Mythologie der deutschen, verwandten, benachbarten und nordischen Völker (Leipzig 1826) im Buchhandel erschien. Ich ging zwar das Buch durch, änderte aber an meiner Arbeit auch nicht ein Wort, und glaube, daß beide Werke um so füglicher neben einander werden bestehen können, als Herr Dr. Vulpius das Sagenthum, und vieles andere, was in meiner Sammlung zu finden ist, in seine Mythologie nicht aufgenommen hat. Wohl kommt nicht selten Gleiches in beiden Werken vor; allein dies mußte sich ergeben, da oft beiderseits nicht nur die nemlichen Gegenstände behandelt, sondern auch die nemlichen Hülfsmittel benützt worden sind.

Schließlich erinnere ich noch, daß der Buchstab V in allen Skandinavischen Namen wie W ausgesprochen wird.

Znaim im November 1826.

A. T.

A.

Adler. Im Teutschen Heidenthume ist der Adler der Vogel der Weisheit; daher heißt es von ihm in den religiösen Sagen des Volkes, daß er vieles wisse und Sprache besitze. Die Sächsischen Völker hatten ein heiliges Kriegszeichen, worauf ein Löwe, Drache und darüber fliegender Adler als Sinnbild der Stärke, Klugheit und Wirksamkeit beider Tugenden zu sehen war. Bei diesem Zeichen mußte wahrscheinlich der Heereseid abgelegt werden. Der Drache und Adler (sagt Mone nach Witichints Bemerkung) bezeichnen das Tiefste und Höchste im Leben, Gedanken und That, der Löwe die Kraft, die beiden nöthig ist, oder den Willen. Für die symbolische Wichtigkeit dieser Thiergestalten spricht auch der Umstand, daß unter den Wappenfiguren keine so allgemein verbreitet sind als Adler und Löwe. Vorzügliche, und ganz eigene Bedeutsamkeit hat im Skandinavischen Glauben der Adler auf der Esche Ygdrasill (s. d. Art.).

Aeger (der Furchtbare), im Nordischen Glauben der Gott des Weltmeers oder der Ocean selbst, ein Sohn des Riesen Fornjordur (Ur-Erde, Urstoff). Mit seiner Gemahlin Rana (Raub) zeugte er neun Töchter, die alles verschlingenden Stürme und Wogen, die als sogenannte Wellenmädchen (s. d. Art.) folgende besondere Namen führen: Blödughadda, Bylgia, Dröbna, Dufa, Himingläffa, Hefring, Kolga, Raun,

Udur. So dargestellt ist Aeger offenbar eine Elementargottheit, die aus Dichter-Ideen über Natur und Schöpfung hervorging. In einer andern, mehr mythischen Beziehung hingegen führt er den Namen Gymer (Groß), auch Hler, und wird als ein Riese gedacht, der mit der Riesin Auerboda die Tochter Gerda (Gerdur), Freyr's Gemahlin, gezeugt hat. Aeger wohnte auf der Insel Lessö, und war sehr klug und verständig. Einst unternahm er eine Reise nach der Götterstadt Asgard. Die Asen (Götter) nahmen ihn zwar sehr gut auf, brauchten aber doch gegen ihn (nach dem eigenen Ausdrucke der Edda) ihre Hexereien. Als nemlich Abends das Gastmahl begann, erleuchtete Schwerterglanz den ganzen Saal so stark, daß man keiner andern Beleuchtung bedurfte; rund herum waren die Wände, statt mit Teppichen, mit Schildern geschmückt; und in Fülle trank man den köstlichsten Meth. Die Asen, welche diesem Mahle beiwohnten, waren nebst Odin die zwölf Richter: Thor, Niord, Freyr, Tyr, Heimdall, Braga, Vidar, Vale, Uller, Häner, Forsete, Loke. Von den Asinnen waren zugegen: Frig, Freya, Gefion, Idun, Gerda, Sygin, Fulla, Skade. Aegers Tischnachbar war Braga, der ihm bei dieser Gelegenheit vieles von den Thaten der Asen erzählte (diese Erzählungen machen unter dem Titel Bragaräbur einen eigenen Theil der prosaischen Edda aus). Beim Abschiede lud nun auch Aeger gegenseitig die Asen nach Verlauf von drei Monaten auf einen Schmaus. Die Götter, theils beleidigt durch diese Großsprecherei, theils hinter der Einladung eine List befürchtend, forschten im Opferblute, ob es dem Riesen auch möglich sey, sie gehörig zu bewirthen; fanden aber, daß er nicht einmal den erforderlichen Kessel zu einem so großen Gastmahle besitze. Nun hielten sie seine Einladung für Spott, und schickten den Gott Thor mit der Forderung an ihn ab, sein Versprechen sogleich zu erfüllen, widrigens er als Spötter und Verächter der Asenmacht gestraft werden würde. Um sich aus der Verlegenheit zu ziehen, verlangte Aeger von Thor einen Kessel; erhielt ihn aber auch, da sich die Götter ein derlei ungeheures Gefäß, das eine Meile tief war, von dem Riesen Hymer zu verschaffen wußten. Jetzt bereitete aber

auch Aeger den Asen ein herrliches Mahl, und setzte sie nicht nur durch dieses allein, sondern auch durch die Art seines Empfanges und seiner Bedienung in volles Erstaunen. Sobald sich nemlich die Gäste niedergelassen hatten, wurde hellglänzendes Gold auf den Fußboden gelegt, welches eben so gut leuchtete als die Schwerter in Asgard; der Trank kam von selbst herbei, und Aegers Diener Fimafenger und Elder übten Wunder der Geschicklichkeit. Die Götter ertheilten dem Riesen, und besonders seinen Dienern die größten Lobsprüche; was den mißgünstigen Loke so sehr verdroß, daß er mit allen Göttern in Zank gerieth, und zuletzt sogar des Riesen Diener Fimafenger erschlug. Dieses Gastmahl sammt dem ärgerlichen Vorfalle mit Loke schildert das Gedicht Lokasenna (Loke's Schmähungen) oder Aegisdrecka (Aegers Trinkgelage), das sich im ersten Theile der Sämundischen Edda befindet.

Agnar, ein Sohn des Skandinavischen Königs Hrödung. Nach dem Tode des Vaters wurde er von seinem jüngern Bruder Geirrod (s. d. Art.) um die Krone gebracht. Ein anderer Agnar war ein Sohn des eben genannten Geirrod; er tröstete den unschuldigen Grimner (d. i. Odin), als dieser von Geirrod gepeinigt wurde.

Ai, ein Zwerg der Skandinavier, der sonst auch Skapidur heißt, und zu jenen Zwergen gehört, die von Svains Haugi nach Orvanga auf Jornvall kamen. S. Zwerge.

Aitwaros oder der Zaungeist war bei den Litthauern fast dasselbe, was bei den Teutschen der Alp (s. d. Art.). Er wohnte hinter Hecken, daher auch sein Name.

Ajkthyrner heißt in der Skandinavischen Mythologie jener wunderbare Hirsch, der die Knospen und Zweige des göttlichen, vor Walhall stehenden Baumes Lerad (Läradur) abfrißt. Aus seinem Geweihe fallen so viele Tropfen in den Brunnen Hvergelmer, daß davon alle Höllenflüße entstehen.

Alberich. S. Nibelungenlied.

Alces oder Alfes, Zwillingsbrüder und Götter der Bruderliebe bei den Germanen. Sie werden als zwei Jünglinge zu Pferde, schön, friedliebend und gastfreundlich gedacht, beinahe wie Castor und Pollux in der Mythologie der Römer (S. Tacit. de morib. Germ. cap. 43). In Klopstocks Ode: der Hügel und der Hain heißt es von ihnen:

Die Zwillingsbrüder Alces graben
In Felsen euch das Gesetz der heiligen Freundschaft.

Alfadur oder Alfader (Allvater), nach der Skandinavischen Mythologie der höchste und älteste aller Götter, der Vater der Götter und Menschen, der Regierer des Weltalls. In seiner Gewalt steht das Größte und Kleinste, das Höchste und Niedrigste. Er schuf Himmel, Erde, Luft und alles, was sich darin befindet. Er bildete den Menschen und gab ihm einen Geist, der leben und nie vergehen soll, wenn auch der Körper in Staub zerfällt, oder zu Asche gebrannt wird. Die Seelen aller guten Menschen sollen leben, und bei ihm seyn in Gimle (Himmel), alle Bösen hingegen werden ihre Missethaten in Naströnd (Ufer der Leichen) büßen. Er herrscht ohne Anfang und Ende, von Ewigkeit zu Ewigkeit. Der Edda zu Folge führt dieser Nordische Urgott folgende zwölf Namen: 1. Alfadur (Allvater). 2. Herrain oder Herrjan (Herr). 3. Nikar oder Hnikar (Sieger). 4. Nikur oder Hnikudr (vielleicht: Geist des Meeres). 5. Fjölnir (Vielwissend). 6. Oski (nach Magnus Olai: der Wünschende). 7. Omi (der Rauschende). 8. Biflcdi oder Biblindi (der Behende, Schnelle). 9. Vidrir (Sieger). 10. Svidrir (Verwüster). 11. Svidor (Verbrenner). 12. Jalg oder Jalkr (vielleicht: Bier-Spender). Mehrere dieser Namen wurden in der Folge auch dem Oberhaupte des neuern Göttergeschlechtes, dem jüngern Odin (s. d. Art.) beigelegt. — Mit echt nordischer Eigenthümlichkeit reihen sich an diese erhabene Idee des Allvaters die Skandinavischen Mythen von Weltentstehung und Weltuntergang. Im Anfange war nichts als ein gränzloser Abgrund, Gi-

nungagap (das Chaos, der leere Raum). Die feurigen und die kalten Theile sonderten sich ab, und bildeten die zwei Welten Niflheim (Nebelwelt) und Muspelheim (Feuerwelt), mit welch' letzterer zugleich Surtur (der Schwarze) entstand, der einst alle Götter besiegen, und die ganze Welt durch Feuer vernichten wird. In Niflheim ist der Brunnen Hvergelmer voll giftiger Schlangen, aus dem sich zwölf Flüsse (Elivagar, d. i. tropfende Wasser) ergießen. Als diese sich von ihrer Quelle so weit entfernt hatten, daß ihr Gift verhärtete, entstand das Eis, und alle Giftdünste gefroren zu Reif, so daß dadurch der mitternächtliche Theil von Ginungagap ganz ausgefüllt wurde. Aus Muspelheim kam die Hitze bis an das Eis in Niflheim; dieses schmolz, und aus den Tropfen, die durch Allvaters Macht Leben erhielten, entstand der Riese Ymer (die Erdmasse). Als dieser einst schlafend in Schweiß gerieth, wuchsen ihm unter dem Arme ein Männchen und ein Weibchen hervor, und auch seine Füsse zeugten mit einander einen Sohn. So ward Ymer der Stammvater aller Eisriesen oder Hrymthussen. Aus den Tropfen des geschmelzenen Reifes entstand auch die Kuh Audumbla, aus deren Euter vier Milchströme fließen, von denen sich Ymer nährte. Die Kuh aber nährte sich von dem Belecken der salzigen Reifsteine. Als sie dies eines Tages gethan hatte, wuchsen am Abend aus dem Steine Männerhaare, am andern Tage ein Menschenhaupt, am dritten ein ganzer Mann hervor, der Bure hieß. Dessen Sohn Bör zeugte mit Belsta, des Riesen Bergthor Tochter, drei Söhne, Odin, Vile und Ve, und diese wurden in der Folge die Beherrscher Himmels und der Erde. Die Söhne Börs waren gut, die Kinder Ymers bös; beide waren in ewiger Fehde mit einander. Endlich erschlugen Börs Söhne den Eisriesen, und es lief so viel Blut aus ihm, daß darin alle Hrymthussen (Eisriesen) ertranken. Nur einer, Namens Bergelmer (Bergalt), rettete sich mit seiner Familie auf einem Nachen; von ihm stammt nun das ganze spätere Geschlecht der Eisriesen ab. Den Leichnam Ymers schleppten die Söhne Börs mitten in den leeren Raum, und machten daraus die Welt; aus seinem Blute das Meer und die Flüsse, aus sei-

nem Fleisch die Erde, aus seinen Knochen die Berge und Felsen, aus seinen Zähnen die Steine und Klippen, aus seinen Haaren die Pflanzen. Aus seinem Kopfe aber gestalteten sie den Himmel (das Firmament), den sie über die Erde mit seinen vier Enden setzten, an deren jedes sie einen Zwerg stellten, Austre (Ost), Vestre (West), Südre (Süd), Nordre (Nord), welche durch ihr abwechselndes Blasen den Wind bewirken. Die aus Muspelheim herübergeflogenen Funken setzten sie an den Himmel (Fixsterne und Planeten), damit sie sowohl diesen als die Erde erleuchten. Ymers Hirn warfen sie in die Höhe, und machten daraus die Wolken. Die Erde ist rund, außen vom Meere umgeben, dessen Küsten Börs Söhne den Riesen zur Wohnung gaben; die Erde selbst aber sicherten sie gegen den Einfall der Riesen durch eine ringsum gehende Verschanzung, die sie aus Ymers Augenbraunen bauten. Die so verschanzte Erde nannten sie Midgard, und bestimmten sie zur Wohnung für die Menschen, deren Schöpfung gleichfalls ihr Werk ist. Denn als sie einst am Meeresstrande wandelten, fanden sie zwei Holzblöckchen, hoben sie auf, und bildeten daraus zwei Menschen; das Männlein nannten sie Ask oder Askur (Esche), das Weiblein Embla (Erle). Der eine gab ihnen Seele und Leben, der zweite Vernunft und Bewegung, der dritte Antlitz, Sprache, Gehör und Gesicht. In der Sämundischen oder poetischen Edda sind es die drei Götter Odin, Loder (Loke) und Häner, welche auf ihrer gesellschaftlichen Wanderung durch die Welt das erste Menschenpaar nach besagter Art schufen. So heißt es in der Voluspa von Ask und Embla:

Geist besaßen sie nicht,
Eben so wenig Verstand,
Schönheit, Rede;
Farbe gebrach.
Geist gab Odin,
Häner Verstand,
Loder Schönheit
Und liebliche Farbe.

Von diesem Paare stammen alle Menschen in Mitgard. Die Wohnungen der Götter aber waren in Aegard, einer Stadt, die sie für sich und ihr ganzes Geschlecht im Himmel erbauten. Tag und Nacht, Sonne und Mond entstanden auf folgende Art. Der Riese Niörvi oder Norve (Finster) hatte eine Tochter, Nat oder Nott (Nacht), schwarz und düster wie ihr Geschlecht. Diese vermählte sich dreimal, und zeugte zuerst mit Nagelfari (Luft, Aether) einen Sohn, Audur (Stoff, Verrath); dann mit Anar (Bildungstrieb) die Jörd (Erde); endlich aber mit dem Göttersprößling Dellingur (Dämmerung) den Sohn Dagur (Tag), der hell und schön war, wie seines Vaters Geschlecht. Allfadur versetzte Nott und Dagur in den Himmel, gab jedem Roß und Wagen, und ließ sie jeden Tag die Erde umfahren. Nott reitet voran auf ihrem Rosse Rimfari (Dunkelmähne), das jeden Morgen mit dem vom Gebisse herabtriefenden Schaume die Erde bethauet. Dagurs Roß Skinfari (Glanzmähne) erleuchtet mit seiner Mähne Luft und Erde. Mundilfari (Achsebeweger), ein Gestirngott, hatte zwei so schöne Kinder, daß er den Sohn Maani (Mond), und die Tochter Sol oder Sunna (Sonne) nannte, und diese letztere an Glemur, den Gott der Freude, verheirathete. Die Götter, ob diesem Hochmuth erzürnt, nahmen beide Kinder, und versetzten sie in den Himmel. Sol muß die Pferde an dem Sonnenwagen lenken, den die Götter zur Beleuchtung aus Muspelheims Funken schufen; Maani lenkt den Gang des Mondes, und wacht über Ab- und Zuname desselben. Unter dem Bug der Sonnenpferde befinden sich zwei Blasbälge zur Abkühlung; daher die kühlende Morgen- und Abendluft. Die Ursache von dem ununterbrochenem schnellen Laufe der Sonne sind zwei Wölfe. Der eine, Skoll, folgt hinter ihr, und will sie verschlingen, daher sie manchmal vor Angst verfinstert wird; der andere, Hate Hradvitnisson, auch Manegarmur (Mondverschlinger), läuft vor ihr her und will den Mond verschlingen, was endlich auch geschieht. Er sättigt sich mit dem Leben sterbender Menschen, und besprizt Himmel und Luft mit Blut, woron ebenfalls Verfinsterungen der Sonne und des Mondes, Sturm und Gewitter entstehen. — Vom Himmel zur Erde

geht die Götterbrücke Bifroſt (Regenbogen), an deren Ende der Gott Heimdal Wache hält, und ſo den Himmel vor einem Einfalle der Rieſen ſchützt. Tief unten liegt Niflheim, die Unterwelt, ihre Beherrſcherin iſt Hela (Kälte, Tod, Hölle). Dort wohnen bis zum Untergange der Welt alle, die vor Alter oder an Krankheit ſterben; die aber im Kampfe fallen, kommen nach Valhalla (Halle der Erſchlagenen), einem Pallaſte der Götterſtadt Asgard, wo ſie ſich mit Odin an Kampfſpielen und Trinkgelagen ergötzen. Aber auch hier dauert dieſe Art irdiſchen Lebens nicht ewig, ſondern nur bis zur Götterdämmerung, oder dem Untergange der Welt (Ragnarok), nach welchem Alfadur alle Menſchen richtet, und die Guten zu ſich in das reizende Gimle (Himmel) beruft, die Böſen aber zu den fürchterlichſten und ewigen Strafen in Naſtrond (Ufer der Leichen) verdammet. So endet das Drama des Skandinaviſchen Mythus, der ſich uns in allen ſeinen Theilen als echtes Produkt nordiſcher Phantaſie darſtellt; rauh und eiſig wie jener Himmel, doch kräftig und ſinnvoll, und würdig der urteutſchen Selbſtheit.

Alfen. S. Elfen.

Alfheim (Elfenland), nach der Skandinaviſchen Mythologie das Gebiet der Lichtelfen, welches die Himmliſchen dem Gotte Frey zum Andenken ſeines erſten Zahnes verehrten. Die guten Elfen bewohnen dieſe Region ſo lange, bis ſie nach dem Untergange der Welt die Gegend Vidblain in Gimle beziehen. Die Schwarzelfen wohnen unter der Erde.

Algis, der Götterbothe im Polniſchen Heidenthume. Er ſcheint der Vermittler zwiſchen den Erdgöttern, Zemopaci (ſ. d. Art.), und den höhern himmliſchen Gottheiten zu ſeyn.

Ali oder Vali (Kraft, Stärke), im Nordiſchen Glauben ein Sohn Odins und Rinda's, der in einer Nacht ſo ſtark wurde, daß er Hodern, den Mörder Balders, tödten konnte. Er iſt überhaupt tapfer im Streite und ein guter Schütz.

Ali, König von Norwegen; er fiel in einem Kriege gegen den von Rolf Kraki's Berserkern unterstützten Schwedenkönig Adils. S. Rolf.

Alleman, ein König der alten Teutschen, und später vergöttert. Einige halten diesen Alleman für einerlei mit dem Herkules der Germanen, dessen Tacitus (De morib. Germ. c. 2.) erwähnt, und den die Teutschen, so oft sie in Krieg zogen, als den stärksten der Männer besangen. Herzog Theodo von Bayern soll bei Regensburg einen Hain an der Donau dem Alleman Herkules, dem Sieger und Gott des Krieges, geweiht haben.

Allermannsharnisch, der Name einer zu den Laucharten gehörigen Pflanze, die nach einem sehr alten Aberglauben vor jeder Verwundung, und selbst vor dem Teufel bewahrt. Die zwiebelartige Wurzel dieser Pflanze ist wie mit einem Harnisch umgeben, daher ihr Name; ihrer abergläubischen Eigenschaften wegen heißt sie auch Heilwurz, Siegwurz.

All-Mon-Acht oder al-Mon-aght (Beobachtung aller Monden) war bei den alten Teutschen, vorzüglich den Sachsen, ein viereckiger Stab, auf welchen sie ihre Beobachtungen über den Mond, seinen Wechsel u. s. w. zeichneten. Segnende Wirksamkeit schrieben sie dem Neumonde zu; daher sie ihre Volksversammlungen meistens um diese Zeit hielten, und niemals, ohne gezwungen zu seyn, vor dem Neumonde eine Schlacht lieferten. Aus All-Mon-Acht soll unser „Almanach" entstanden seyn. Nach Andern rührt diese Benennung von einem gelehrten Mönche her, der im dritten Jahrhunderte in der heutigen Bretagne lebte, und Guinklan hieß. Dieser verfertigte jährlich ein kleines Buch von dem Laufe der Sonne und des Mondes, das in Celtischer Sprache den Titel führte: Diagonon al manah Guinklan (Vorherverkündigungen des Mönches Guinklan). Diesen Titel nun verkürzte man zum bequemern Aussprechen in „Almanach."

Allrunen oder Alraunen nannten die alten Teutschen gewiß

se Frauen, denen sie geheime Wissenschaft, Wahrsagerkunst u. d. gl. zuschrieben. Sie zogen im Lande umher, und ließen bei mancherlei Vorfällen, vorzüglich bei der Geburt künftiger Herrscher, ihre Prophezeihungen hören. Sie hießen auch Truhten oder Druden, und wurden bei Verbreitung des Christenthums als Hexen und Teufelsgenossinnen vielfach zum Feuer verurtheilt. Der Wortbildung nach bedeutet Allrune eine Frau, die viel — die um Geheimnisse und Offenbarungen weiß, von all (alles), und runen (wissen), wovon das Stammwort Run, Rune, Raune, d. i. Weisheit, Geheimniß, Offenbarung. Von diesen Zauberfrauen mag auch am wahrscheinlichsten der Aberglaube herrühren, den die alten Teutschen mit den sogenannten Alraunen oder Erdmännchen von jeher trieben, und der vielleicht selbst jetzt noch nicht überall ausgerottet ist. Hierüber in Kurzem Folgendes: Die Alraunen waren kleine Bildnisse von einem halben, höchstens einem ganzen Fuß Länge, die irgend einen berühmten Zauberer oder eine Zauberin vorstellten, und denen man so viel Macht zuschrieb, daß man das Glück oder Unglück der Menschen von ihnen abhängig glaubte. Man machte diese Bildnisse aus den härtesten Wurzeln der Pflanzen, besonders der Mandragora oder Alraunenwurzel, gab ihnen gewöhnlich die weibliche, selten die männliche Körperform, kleidete sie reinlich und verwahrte sie an einem geheimen Orte, von welchem man sie nur nahm, wenn man sie um Rath fragen wollte. Der Aberglaube ließ diese Erdmännchen aus einer Pflanze entstehen, die aus dem Harne wächst, den ein unschuldig Gehenkter unter dem Galgen von sich gelassen. Man wähnte, die Wurzel dieser Pflanze sey ganz einem Menschen ähnlich, wie dies, obgleich fälschlich, von der Mandragora geglaubt ward. Gefährlich ist's — so hieß es — diese Wurzel aus der Erde zu reißen, denn, wenn man dies gewaltsam thut, so läßt sie ein solches Geschrei hören, daß der Herausreißende davon stirbt. Deshalb verstopft man sich die Ohren mit Wachs, bindet die Pflanze an den Schwanz eines schwarzen Hundes, und hält ihm dann ein Stück Fleisch oder Brod vor; der Hund strengt sich an, selbes zu erschnappen, reißt dadurch die Wurzel heraus, fällt aber auch von dem Lärm, den sie dabei macht, todt darnieder. Da jedoch der eigent-

liche Entstehungsgrund diese Alraunen allzuselten gemacht hätte, so erfand man noch andere Arten ihres Ursprungs; doch immer waren es blos Wurzeln, denen man die nöthige Form zu geben wußte. Wer so glücklich war, ein derlei Alraunchen zu besitzen, erwartete von ihm alle Arten von Gütern, und war gegen jede Gefahr gesichert. Vorzüglich wirkten diese Männchen als die kräftigsten Arzneien. Man badete sie nemlich in Wasser, das hernach nicht blos Krankheiten heb, sondern auch den Frauen Fruchtbarkeit und leichte Entbindung verschaffte; selbst bei Krankheiten der Thiere verfehlte es seine Wirkung niemals. Der Richter, der noch so sehr gegen eine Parthei eingenommen war, wurde ihr günstig, sobald sie nur ein Alraunchen bei sich trug. Auch die Zukunft war diesen Erdmännchen bekannt, und sie offenbarten dieselbe ihren Besitzern entweder durch eine Bewegung des Kopfes, oder auf eine andere verständliche Art. Aus dem Gesagten läßt sich die Aufmerksamkeit erklären, welche man diesen kleinen Götzen erwies. Man zog ihnen alle Neumonde andere Kleider an, legte in das Kistchen, worin man sie verwahrte, Seide und Wolle, damit sie nur recht weich lägen, wusch sie jeden Sonnabend mit Wein und Wasser, und gab ihnen von jeder Mahlzeit zu essen und zu trinken, weil sie sonst wie kleine Kinder schrieen, die Durst oder Hunger haben. — Mehrere Gelehrte stellten Forschungen über den Ursprung eines bei den Teutschen so allgemein verbreiteten Aberglaubens an, und fanden, daß er bis an die Zeiten ihrer frühesten Abgötterei hinaufreicht. Doch kamen gewiß viele von den angeführten Gebräuchen erst in der Folge hinzu, und waren den ältesten Teutschen unbekannt, die vielleicht in den Alraunen blos schützende Hausgötter, wie die Römer ihre Laren, verehrten.

Allsvidur (Allversengend). So heißt in der Skandinavischen Mythologie das eine von den zwei Pferden, die den Sonnenwagen ziehen; das andere heißt Arvakur (Frühwach). Unter den Bug dieser Pferde setzten die Götter zwei Blasbälge oder Schläuche voll Luft, um sie abzukühlen; daher weht es des Morgens so frisch.

Allvater. S. Alfadur.

Alp heißt in der Geisterlehre der meisten Teutschen Völker ein häßlicher Unhold aus dem Geschlechte der Schwarzelfen (s. d. Art.), der sich Nachts in Gestalt einer Katze, oder eines andern Thieres, ja oft nur als ein lebloser geringfügiger Gegenstand, z. B. als Strohhalm, Nähnadel u. s. w., auf schlafende Menschen legt, und sie durch sein Drücken am Athemholen hindert, so daß die Gequälten unter einer ungeheuren Last zu ersticken glauben. Wahre Ursache dieses krampfhaften Zustandes ist Vollblütigkeit, Schlafen auf dem Rücken, Ueberladung des Magens, und überhaupt alles, was den Blutumlauf stört. An verschiedenen Orten heißt der Alp auch Schröttlein, Mahr, Wichtel, Drud u. s. w. Die Benennung Alp stammt nach Adelung von dem Teutschen Worte Alp (Berg), von welchem auch die Elfen, eigentlich Alfen, ihren Namen erhielten, weil nach der Meinung des Volkes derlei Geister und Kobolde gewöhnlich in Bergen und Hügeln wohnen. Vergl. Drud.

Alphart. S. Heldenbuch.

Altäre. Die Altäre der alten Teutschen waren eigentlich eine Art Opferherd, der sowohl zum Anzünden des Opferfeuers, als auch zu andern bei dem Opfer nöthigen Verrichtungen diente. Sie wurden in geheiligten Hainen, auf Anhöhen und Hügeln erbaut, und bestanden gewöhnlich aus einem platten, breiten Steine, der auf anderen lag, und so einen Tisch vorstellte. Unter dem Altare war eine Höhlung, worein das überflüßige Opferblut gegossen wurde. Rund umher ging eine Einfassung von gelegten Steinen, und in der Nähe befand sich ein Brunnen, Blotkelda oder Blotabrunnen genannt, um bei dem Waschen der Blutopfer gleich Wasser zu haben. Später, da man anfing eigentliche Tempel zu bauen, wurden auch die Altäre weit schöner und kostspieliger aus Stein oder Erz, und mit mannigfaltigen Verzierungen errichtet. Sie standen gegen Morgen vor der Bildsäule des Gottes, dem der Tempel geweiht war.

Amsvartner heißt in der Skandinavischen Mythologie jener See, in welchem sich die Insel Lyngve befindet, wo der Wolf Fenris mit dem Bande Gleipner gebunden bis zum Untergange der Welt liegen muß.

Amulet (von dem Lateinischen Amoliri, wegthun, abwenden) ist ein Band, Ring, Stein, oder ein anderer Körper, worauf gewisse Figuren oder Charaktere gezeichnet sind, und den man am Halse, Finger oder sonst wo bei sich trägt, um sich damit gegen Krankheiten und Bezauberungen zu schützen. Dieser in Teutschen und Slavischen Ländern noch vor wenigen Jahrzehenden geltende Aberglaube reicht bis in die ersten Zeiten des Heidenthums hinauf, und noch heute haben viele außereuropäische Völker, als die Araber, Chinesen u. a. m. großes Vertrauen darauf. Vergl. Talisman.

Anar, auch Onar (Bildungstrieb, Formkraft), nach der Skandinavischen Mythologie der zweite von den drei Gatten der Riesentochter Nat (Nacht), mit welchem sie die Göttin Jörd (Erde) gezeugt hat.

Andhrimner, nach der Skandinavischen Mythologie der Koch in Valhalla (s. d. Art.), der in dem Kessel Eldhrimner den wunderbaren Eber Sährimner kocht, welcher jeden Abend, nachdem er gekocht und aufgezehrt worden, wieder lebendig wird, um den andern Tag von neuem geschlachtet, gekocht und genossen zu werden.

Andvari. S. Nibelungenlied.

Angeia, eine von den neun Riesenjungfrauen (s. d. Art.), die nach der Skandinavischen Mythologie den Gott Heimdal am Rande der Erde gebaren.

Angerbode (Angstbringerin), im Skandinavischen Glauben eine Riesin, mit welcher der tückische Loke den Wolf Fenris

(Finsterniß), die Weltschlange Jormungandur (Erdgürtel), und die Todesgöttin Hela (Hölle, Tod) gezeugt hat.

Antrimpos, der Meeresgott bei den Preußen und Wenden. Er gehört zu den zwölf Göttern der dritten Ordnung, die man für die Monatsgötter der Preußen hält; ihre Namen sind: Occopirn, Schwayrtix, Ausschweyt, Antrimpos, Potrimpos, Perdoyt, Pergubrios, Pelvit, Perkunos, Pekullos, Pokollos, Puschkayt.

Apfel. Der Apfel ist im Teutschen Glauben ein Bild der nährenden Liebe, die symbolische Mutterbrust, an welcher Götter und Menschen saugen. Nothwendig mußten daher nach der Skandinavischen Mythologie die Asen altern und schwach werden, als ihnen mit der Göttin Iduna zugleich die Aepfel der Unsterblichkeit geraubt wurden. Ueberhaupt sind die Aepfel in religiöser Hinsicht von großer, wenn auch oft übler Bedeutung; man erinnere sich nur an die verderblichen Aepfel der Proserpina, der Eris, der Eva.

Apidome, ein Polnischer Gott, der dem Wechsel der Wohnungen vorstand.

Arfadur, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Arkona, die große Götterstadt und der alte Religionssitz der Wenden auf der Insel Rügen. Swantewit (s. d. Art.) war dort der Hauptgott, und sein Tempel lag auf einer hohen steilen Landzunge im nördlichen Theile des Eilandes. In Arkona hatte sich ein bedeutender Kirchenschatz von edlem Metall, seidenen und anderen Stoffen angehäuft. Denn das Gesetz forderte den dritten Theil der Kriegsbeute für den Landesgott, und überdies mußte jährlich von jedem Kopfe ein Stück Geld zur Landeskirche gegeben werden. Hiezu kamen noch die mancherlei Geschenke auswärtiger Kaufleute und Könige, und die Satzungen, die sie überwundenen Völ-

kern auferlegten. Auch gehörten zu dem Tempel dreihundert Reiter als die heilige Schaar des Gottes, deren ganzer Erwerb und Beute vom Hohenpriester aufbewahrt wurde. Dadurch wird es begreiflich, wie Waldemar I. von diesem Tempelschatze zwölf christliche Kirchen auf Rügen erbauen konnte.

Arvakur (Frühwach) heißt in der Skandinavischen Mythologie das eine von den zwei Pferden, die den Sonnenwagen ziehen; der Name des andern ist Allsvidur (Allversengend). S. Allsvidur.

Arvodur (Oberhüter), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Asaheim, nach der historischen Ansicht der Skandinavischen Mythologie das ferne Land in Asien am Flusse Tanais oder Don, woher die Asen stammten, und aus welchem sie unter Odins Anführung nach dem Europäischen Norden auswanderten. Die Hauptstadt des Landes war Asgard, d. i. Stadt der Asen. Wahrscheinlich ist Asaheim einerlei mit Gudheim, jenem Staate, den nach einigen Chronikschreibern Odin von seinem Vater Friaf, Friedleif oder Fredulf ererbte, und dessen Einwohner zwar den Namen Asen führten, ursprünglich aber Gothen oder Alanen waren.

Asamal (Asen- oder GötterSprache) hieß die dichterische Sprech- und Schreibart oder der Styl der Skalden, d. i. der Skandinavischen Dichter. S. Art. Skalden.

Aschan, der erste König der Altsachsen, mit dem sie ihrer Stammsage gemäß aus den Harzfelsen im grünen Walde bei einem Seringbrunnen herausgewachsen sind; woher die Redensart kommen soll, daß in Sachsen die Mädchen auf den Bäumen wachsen. Wir finden hierin abermal den mythischen Ursprung aller Teutschen aus der Erde. Tuisto (s. d. Art.) war ein Sprößling der Erde,

der nordische Bure (s. d. Art.) ward aus Salzsteinen herausgeleckt, und Aschan ist nichts anderes als der Eschenmann Ask (s. d. Art.), mit dem die Sachsen aus den Bäumen hervorsproßten, da bekanntlich Ask und Embla (Esche und Erle) das erste Menschenpaar im Nordland gewesen. Den Namen Sachsen erklären einige durch Steine (saxa), und geben als Grund an, weil die Sachsen hart wie Kiesel in der Schlacht gewesen. Die Erklärungsart selbst ist schwerlich richtig, sicher falsch aber ist der angeführte Grund. Will man ja die Hindeutung auf saxa gelten lassen, so wird man sie am füglichsten mit der Beziehung auf die Geburt aus Salzsteinen verbinden.

Asciburg, eine Stadt, die, nach Tacitus, Ulysses am Niederrhein erbaut haben soll, von deren Lage sich aber jetzt nichts mehr ausmitteln läßt. Der Name bedeutet so viel als Eschenburg; weßhalb Mone hier einen Zusammenhang mit der Skandinavischen Esche Ygdrasil annimmt, und Asciburg mit Asgard (s. d. Art.), den Ulysses aber mit Odin für gleichbedeutend hält.

Asen. Die Skandinavische (Nordische) Mythologie begründet ein altes und neues Göttergeschlecht; jenes Vanen, dieses Asen genannt. Die Götter des ältern Stammes führten jedoch wahrscheinlich dieselben eigenen Namen, die wir bei den später eingewanderten Asen finden, da diese letztern bei ihrer Ankunft im Norden die Namen jener ältesten Landesgottheiten auf sich übertrugen; woraus dann jene Verschmelzung der Mythen entstand, die uns so Verschiedenartiges, ja oft sich Widersprechendes von einer und derselben Gottheit erzählen. So wie in der Fabellehre der Griechen und Römer Saturnus als das Oberhaupt der ältern, und Zeus oder Jupiter als jenes der neuern Götterordnung erscheint: eben so scheint in der Skandinavischen Mythologie Odin den Uebergang von dem ältern zu dem neuern Götterthume zu vermitteln. Denn, wie aus dem Gesagten erhellet, muß man nothwendig einen ältern und einen jüngern Odin unterscheiden; der

erstere wurde in den frühesten Zeiten Nordischen Heidenthums höchst wahrscheinlich als Symbol der Sonne allgemein verehrt, der letztere hingegen ist das Oberhaupt des Asenrathes, d. i. der Glieder des neuern Nordischen Mythus (s. Art. Odin). Asen (Asiaten) war also der Name des spätern Göttergeschlechtes, das mit dem jüngern Odin in den Skandinavischen Länderbereich einwanderte, und größtentheils von ihm selbst abstammte. Nordische Chroniken erzählen nemlich, daß in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung, oder vielleicht noch früher, Sigge, eines Asiatischen Volkes (der Asen) Führer, vom Caspischen See und dem Kaukasus her, vermuthlich von den Römern gedrängt, nach dem Norden von Europa vordrang. Nordwestlich vom schwarzen Meere nahm er seinen Zug durch Rußland, das er, der Tradition nach, einem seiner Söhne unterwarf, so wie auch später Sachsen und Franken Söhne von ihm zu Beherrschern erhielten. Durch Cimbrien drang er nach Dänemark vor, das seinen fünften Sohn Skjöld als Gewaltherrn anerkannte, und zog dann nach Schweden, wo Gylfe regierte, der dem kühnen Fremdlinge weichen, und selbst seiner Wunderlehre huldigen mußte. Dort schwang er sich bald zur unumschränkten Herrschaft empor, baute im Mittelpunkte seines ungeheuern Reiches die Residenz Sigtuna, gab neue Gesetze, und führte auch einen neuen Cultus ein. Er selbst nahm nun den Namen Odin an, und gründete die Priesterschaft der zwölf Drottars, die sowohl die Rechtspflege als auch den religiösen Geheimdienst besorgten, und als heilige Seher über die Zukunft Aufschluß ertheilten. Nach Snorro waren die Asen eine Völkerschaft, die in Asien am Flusse Tanais (Don), im Asalande, zu Hause war. Ihre Hauptstadt hieß Asgard (Asgor, Asshoff), und des Landes Oberhaupt Odin. Unter Odins Anführung verließ nun eine Schaar dieser Asen ihr Mutterland, und kam nach vielen Kreuz- und Querzügen in den Norden, wo sie wegen ihrer Kenntnisse und Kunstfertigkeiten von den rohern Bewohnern des Landes für höhere Wesen gehalten, und die Vornehmsten unter ihnen wie Götter verehrt wurden. Dem Mythus der Edda zufolge erschufen die Asen Himmel und Erde, bestimmten den Gang der Sonne und des Mondes, und führten

die Abwechslung von Tag und Nacht ein. Sie bildeten auch die ersten Menschen Ask und Embla, und bauten sich im Mittelpunkte der Welt die Burg oder Stadt Asgard. Nach Vollendung des Baues setzte Odin zwölf Verwalter (die zwölf Diar oder Mächtigen d. i. Asen) ein, die über die Schicksale der Menschen entscheiden, und die nöthigsten Einrichtungen in der Stadt bestimmen sollten. Diese führten nun zuerst die herrlichen Gebäude Valaskjalf und Vingolf auf, legten dann eine Schmiede an, machten sich Hammer, Zange und Ambos, und mit Hülfe dieser alle andere Werkzeuge. Seitdem verarbeiteten sie Metalle, Steine und Holz; besonders aber viel Gold. Alles Hausgeräthe und Pferdgeschirr hatten sie von Gold. Daher hieß diese glückliche Zeit das Goldalter; dauerte aber nur bis zur Ankunft einiger Riesenfrauen aus Jotunheim, nach deren Erscheinen es bald schlimmer wurde. Mone, der die geschichtliche Ansicht der Nordischen Religion verwirft, und sowohl die Vanen als Asen für blos idealische Wesen hält, erklärt die letztern für Monatsgötter, und ihre besondern Wohnungen für Sternbilder. — Ohne Odin, als Oberhaupt des Asenrathes, gibt es zwölf Asen, als: Thor, der Stärkste aller Götter und Menschen; Balder, der Beste, von glänzender Gestalt; Niord, der den Gang des Windes regiert; Freyr, der Gütigste unter den Asen, der Regen und Sonnenschein gibt; Tyr, Gott der Kühnheit und Unerschrockenheit; Braga, Gott der Dichtkunst und Beredsamkeit; Heimdal, der Wächter des Himmels; Hoder, der Blinde; Vidar, der Verschwiegene; Ali oder Vali, der geschickte Bogenschütze; Uller, ein tapferer Krieger; Forsete, der allen Streit schlichtet. Endlich wird durch eine Art negativer Ausnahme zu den Asen noch Loke gezählt, den die Edda den Verläumder und Afterredner der Asen, den Stifter alles Betrugs, und eine Schande für Götter und Menschen nennt. Die Asinnen oder weibliche Gottheiten heißen: Frigga, Gemahlin des Götterkönigs Odin; Freya, Göttin der Liebe; Iduna, Göttin der Unsterblichkeit; Gerda, Freyrs Gemahlin; Jord (Erde), Thors Mutter, mit Frigga einerlei, und bloße Allegorie für Erde; Rinda, Valis Mutter; Laga, Odins Gesellschafterin; Eira, Göt-

tin der Heilkunde; Gefiona, Göttin der Jungfrauen; Fulla, Vertraute und Dienerin der Frigga; Siöfna oder Siöna, Göttin der Zärtlichkeit; Lofn oder Löbna, Göttin der ehelichen Liebe; Var, Göttin der Treue und Wahrheit, der Gelübde und Schwüre zwischen Ehegatten; Vör, Göttin der Untersuchung und Herzensprüfung, ihr kann kein Geheimniß verborgen bleiben *); Syn, Göttin der Gerechtigkeit; Hlyn, Freundin der Frigga und Beschützerin der Menschen; Snotra, Göttin der Klugheit und Sittsamkeit; Gna, die Botschafterin der Götterkönigin Frigga; Sol, die Sonne; Bil oder Beyla, Freyas Dienerin. Noch gehören hieher die Nornen, Göttinnen der Zeit und des Schicksals, und die Valkyren, Göttinnen der Schlacht, welche die gefallenen Helden nach Valhalla führen, und ihnen dort den Göttertrank reichen. Wie mächtig aber auch alle diese Asen und Asinnen sind, wie unumschränkt sie über Himmel und Erde gebiethen: so können sie dennoch dem Schicksale ihrer Vernichtung am Weltende (s. Art. Ragnarokur) nicht entgehen; nur Alfadur, das einzig höchste, weder an Zeit noch Raum gebundene Wesen, herrscht immerdar und ewig. — Jetzt noch etwas über Ursprung und Bedeutung des Wortes As, Asen. Nach dem bereits Angeführten leitet man Asen am natürlichsten von Asiaten ab, wo es dann die mit dem jüngern Odin aus Asien nach dem Norden eingewanderten Götter des neuern Skaldenhimmels nach ihrer Völkerabkunft bezeichnet. Nach Andern stammt Asen von As oder Es, einem altteutschen Worte, welches das Oberste, Höchste, bedeutet, und sich in dieser Bedeutung noch im Französischen Kartenspiele erhalten hat. Hesychius endlich schreibt, daß Asai bei den Tyrrhenern Dii (Götter) bedeute, und dem Suetonius zufolge wurde der Name Aesar bei den Hetruskern in demselben Sinne gebraucht; mithin ist die Benennung Asen für die Nordischen Götter immer passend, auch wenn diese nicht schon nach ihrer Heimath Asen d. i. Asiaten gewesen wären.

*) Einige halten Var und Vör für eine und dieselbe Göttin.

Asenpferde. Die Pferde, deren sich nach der Skandinavischen Mythologie die Asen bedienten, waren folgende zwölf: Sleipner, das Pferd Odins, es hatte acht Füsse, und war unter allen das beste; Gladr (Munter), Gyller (Goldig), Glenr, Skejdbrimer, Silfrintop (Silberzopf), Siner, Gjel, Falhofner, Guldtoppr (Goldzopf), Letfete; endlich das Pferd Balders, das mit ihm verbrannt wurde, und dessen Name nirgends vorkommt. Von diesen Pferden weiß man blos, daß Sleipner dem Odin, und Guldtoppr dem Heimdal gehörte; wie die übrigen unter die Asen vertheilt waren, ist unbekannt.

Asgard (As-Stadt, As-Burg), nach den Chronikern die Hauptstadt des Landes Asaheim, woher die in den Norden eingewanderten, und später vergötterten Asen (s. d. Art.) stammten; der Edda zufolge aber eine Stadt, die sich die Götter mitten in der Welt zu ihrem Aufenthalt erbauten. Sie ist ungemein groß und prächtig. Ein Glanzmeer strömt von ihren goldenen und silbernen Pallästen, und ewig grünende Bäume, hier und da gepflanzt, erquicken das trunkene Auge. Selbst der Hauptplatz in der Mitte der Stadt ist mit Taxusbäumen besetzt, und führt den Namen Idavöllur (Taxusplatz); mit Fug heißt daher die Stadt auch: die grünende Heimath der Götter. Zu ihren vorzüglichsten Merkwürdigkeiten gehören: 1. Gladsheim (Wonnesitz), eine herrliche Gegend der Stadt, wo sich ein Prachtgebäude mit Sitzen für die zwölf Asen und einem Ehrensitze für Odin befindet. Dort steht auch der Pallast Walhalla (s. d. Art.). 2. Vingolf (freundlicher Platz), eine sehr schöne Wohnung, zum Aufenthalt der Göttinnen bestimmt. 3. Valaskjalf, ein großer Pallast für Odin, mit reinem Silber gedeckt. Im Saale hat er den Ehrensitz Hlidskjalf für sich und seine Gemahlin Frigga, von dessen Höhe er über die ganze Welt sieht, und jedes Menschen Thun und Treiben erschaut.

Asinien oder Asinnen sind in der Skandinavischen Mythologie die Frauen im Gefolge der Asen, oder die weiblichen Gottheiten. S. Asen.

Ask oder Askur (Esche) hieß nach der Skandinavischen Mythologie der erste Mensch, welchen Bors Söhne, Odin, Vile und Ve, aus einem Stückchen Holz erschufen. Mit ihm zugleich bildeten sie auch das erste Weib Embla (Erle).

Asspolenie, eine von den Polnischen weiblichen Hausgottheiten, die sich in den Winkeln des Hauses aufhielt.

Aestar oder Aster. S. Ostar.

Aestjen, eine Teutsche Völkerschaft, die nach Tacitus (German. 45) eine Mutter der Götter verehrten, und das Bild eines Ebers als Amulet bei sich trugen, wodurch sie sich gegen Waffen und Gewalt geschützt glaubten.

Atla, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Riesenjungfrauen, die mit Odin am Rande der Welt den Gott Heimdal erzeugten. S. Riesenjungfrauen, Angeia.

Atlaibos, ein Polnischer Hausgott, von dem blos der Name bekannt ist.

Atridr, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Audros, der Gott des Meeres und der Flüsse bei den Polen und Schlesiern.

Audumbla, nach der Skandinavischen Mythologie die Kuh, welche entstand, als das Eis in Ginungagap durch die aus Muspelheim sich verbreitende Hitze schmolz. Vier Milchströme ergossen sich aus ihrem Euter, von welchen sich der ebenfalls aus dem geschmolzenen Eis entstandene Riese Ymer, der Stammvater aller Eisriesen, nährte. Die Kuh selbst aber erhielt ihre Nahrung dadurch, daß sie die mit Reif überzogenen Salzsteine leckte. Nachdem sie eines Tages an einem solchen Steine geleckt hatte, kamen

Abends aus demselben Männerhaare hervor, den andern Tag erschien der Kopf, den dritten aber der ganze Mann, der Bure hieß. Dieser zeugte Bör, den Vater der Hauptgötter Odin, Vile und Ve.

Audur (Stoff, Vorrath), nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn der Nat oder Nott (Nacht) und des Nagelfari (Luft, Aether).

Auerbode, in der Nordischen Mythologie eine Riesin, Gattin des Riesen Gymer und Mutter der schönen Gerda, mit der sich Freyr vermählte.

Auergelmer (Uralt), nach der Skandinavischen Götterlehre der Großvater Bergelmers (Bergalt), welch letzterer allein mit seiner Familie auf einem Bote entkam, als Börs Söhne das ganze Geschlecht der Hrymthussen (Eisriesen) in dem Blute des von ihnen getödteten Ymer ertränkten. Bergelmers Vater war Thrudgelmer (Starrkalt).

Aukathor. S. Thor.

Aul, der Trank der Skandinavischen Götter; der beste, süßeste Meth, den die Helden in Valhalla mit den Himmlischen trinken. Aus dem Euter einer Ziege, die in Valhalla von den Zweigen des Baumes Lerad frißt, fließt dieses Getränk so reichlich, daß alle Einheriar (Helden) vollauf zu trinken haben.

Aundlang, nach der Skandinavischen Mythologie ein zweiter Himmel, der oberhalb des gewöhnlichen Aufenthaltes der Asen gelegen ist. Der noch höhere dritte Himmel heißt Vidblainn, wo die Lichtelfen wohnen, und wo sich der herrliche, ewige Pallast Gimle (der eigentliche Himmel, oder Bestimmungsort der Seligen nach dem Weltende) befindet.

Aurinia, vielleicht besser Alrinia. Tacitus (de mor. Germ. 8) erwähnt einer Wahrsagerin dieses Namens, welche bei den Teutschen in besonderem Ansehen stand. Einige glauben, es sey dies nicht der Name einer Person, sondern der Name aller Wahrsagerinnen gewesen; Tacitus hätte als Ausländer geirrt, und die allgemeine Benennung zu einer eigenen gemacht. Möglich aber auch, daß eine vorzügliche Magierin so geheißen, und man dann andere Wahrsagerinnen nach ihr benannt habe. Ueberhaupt scheint Aurinia oder Alrinia mit Allrune oder Alraune verwandten Ursprungs, wo nicht gar dasselbe zu seyn. Vergl. Allrunen.

Ausca, die Göttin der Morgen- und Abendröthe bei den Polen und Schlesiern. Sie befindet sich mit den Göttinnen Bezlea und Breksta (Dämmerung und Finsterniß) im Gefolge Peruns. S. Perun.

Auschent oder Ausschweyk, bei den Preußischen Wenden ein Gott, der über Gesundheit und Krankheit der Menschen entschied. S. Antrimpos.

Austheia, eine Göttin der Polen und Schlesier, von der man den Bienen Heil und Glück beim Schwärmen erflehte.

Austre (Ost, Ostwind; ein personificirter physischer Begriff), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Zwergen, welche die Götter bei Erschaffung der Welt zur Unterstützung des Himmels an dessen vier Ecken setzten, und die durch ihr wechselseitiges Blasen den Wind in verschiedenen Richtungen hervorbringen, so wie es ihnen ihr Vorsteher, der Zwerg Vindalf, der beständig am Himmel herumreitet, befiehlt. Die Namen der drei übrigen Zwerge sind: Vestre (West), Südre (Süd), Nordre (Nord).

Aurtheias Vissagist (der allmächtige Gott), soll in dem früheſten Heidenthume die höchste Gottheit der Polen und Schlesier gewesen seyn.

B.

Babilos, ein Gott der Polen, der mit der Göttin Austheia (s. d. Art.) der Bienenzucht vorstand.

Badumna, Göttin der Jagd und der Wälder bei den Gothen und Friesen. Sie wurde mit einem Köcher auf dem Rücken abgebildet.

Bahrrecht. S. Ordalien.

Balder oder Baldur (Kühn), nach der Skandinavischen Mythologie Odins und Friggens Sohn, Gott der Güte und männlichen Schönheit, der Beredsamkeit und rechtlichen Entscheidung. Die Edda nennt ihn den mildesten, weisesten und beredtesten aller Asen. Er ist so überaus anmuthig und reizend, daß ihm Licht entstrahlt; weshalb auch die weißeste und lieblichste der Nordischen Blumen nach Balders Augenbraunen Baldersbrand oder Baldrian *) heißt. Seine Wohnung, genannt Breidablik (breiter Glanz), ist von allen Götterwohnungen die friedlichste und reinste. Balder wurde vorzüglich in Dänemark verehrt, und bezeichnet die besondere Glaubenslehre dieses Landes, so wie der Begriff Freyr die Religion in Schweden, und Thor die in Norwegen ausdrückt. Alle drei Religionen aber sonderten sich erst später aus der gemeinsamen Religion des Nordlands ab, die mit dem Begriffe Odin bezeichnet wurde. Balder, das Symbol der Güte und Sanft-

*) Nach Kühn ist es entweder die Matricaria maritima, die auf Island und den Farören Baldursbra, in Norwegen Baldrbrogräs, gewöhnlicher aber Munkekrona heißt; oder die Anthemis cotula (Kamille), die man in Schonen Balfensbro nennt.

muth, scheint keine blutige Opfer gehabt zu haben; ihm war das Pflanzenreich geheiligt, und für seinen Gottesdienst bestimmt. Folgende Mythe von seinem Tode ist eben so bedeutsam als eigenthümlich: Schreckliche Träume von Lebensgefahren, die ihm bevor stünden, ängstigten seit einiger Zeit den guten Balder. Er suchte Beruhigung bei den übrigen Göttern, und diese, ihm alle mit Liebe zugethan, hielten Rath, wie sie ihn vor aller Gefahr zu sichern vermöchten. Odin selbst, ungeachtet er Kraft seines Sehervermögens die Zukunft weiß, reitet dennoch zur Hela hinab, um den Geist einer Vole (Wahrsagerin) über Balders Schicksal zu fragen. Frigge hingegen läßt Feuer, Wasser, Luft, Erde, Metalle, Steine, Thiere, so wie alle Krankheiten in Eid nehmen, Baldern nicht zu schaden. Als dies geschehen, und allen bekannt gemacht war, trieben Balder und die Asen im Vorhofen über die abgewendete Gefahr mancherlei Kurzweil. Unter andern stellten sich die Götter in einen Kreis, in dessen Mitte Balder treten mußte, den bei der Gewißheit seiner Unverletzbarkeit jeder mit was immer für Waffen angreifen konnte. Einige schossen mit Pfeilen auf ihn, andere hieben nach ihm mit dem Schwerte, noch andere warfen ihn mit Steinen; was sie aber auch immer thaten, er trug keinen Schaden davon. Alle hatten ihre Freude daran, nur Loke, der tückische Schadenfroh, hegte Neid und Verdruß. In Gestalt eines alten Weibes wußte er listig von Friggä herauszulocken, daß sie zwar alles beschworen hätte, Baldern nicht zu schaden, doch wüchse westwärts von Walhalla ein kleines Bäumlein, genannt Miseltein, das sie wegen seiner Jugend nicht für nöthig hielt, in Eid und Pflicht zu nehmen. Kaum wußte dies Loke, als er den Miseltein (auch Miseltеyrn) aus der Erde riß, und sich damit in die Versammlung der scherzenden Götter begab. Hier fand er den blinden Hoder, Balders Bruder, außer dem Kreise stehend, ging zu ihm, und sprach: „Warum schießest denn du allein nicht auf Baldern?“ „Weil ich nicht sehe, wo er ist,“ antwortete Hoder, „und dann hab' ich auch keine Waffen.“ „Ich will dir sagen, wo er steht,“ erwiederte Loke, „wirf nach ihm mit dieser Gerte.“ Hoder warf, und Balder fiel todt zur Erde. Dies war, wie sich die Edda ausdrückt, das

allergrößte Unglück, das je Göttern und Menschen widerfahren ist. Die Asen blieben wie sprachlos und verloren alle Fassung; einer starrte den andern verwirrt an, und alle athmeten Rache gegen den Urheber, die sie aber wegen der Heiligkeit des Orts nicht sogleich nehmen konnten. Am meisten war Odin von Schmerz und Kummer ergriffen, weil er am besten einsah, welch unersetzlichen Verlust der Himmel durch Baldurs Tod erlitten. Sobald sich die Götter in etwas erholt hatten, fragte Frigga, wer von ihnen ihre besondere Gunst gewinnen, und zur Unterwelt reiten wollte, um Baldern aufzusuchen, und der Todesgöttin Hela ein Lösegeld für dessen Zurückgabe anzubiethen. Hermode, der Schnelle, Odins Sohn erboth sich dazu, und erhielt zur Beschleunigung seiner Reise Odins achtfüssiges Pferd Sleipner. Dann trugen die Götter Baldurs Leichnam an den Strand des Meeres, wo sein Schiff lag, das Hringhorne hieß, und außerordentlich groß war. Sie wollten es in die See stoßen, um die Leiche darauf zu verbrennen, allein sie waren nicht im Stande, es von der Stelle zu bewegen. Man schickte daher in das Land der Riesen nach der Zauberin Hirrokin. Diese kam auf einem Wolfe geritten, und hatte Schlangen zu Zügeln. Als sie abgestiegen war, befahl Odin vier Berserkern ihr Reitthier (den Wolf) zu halten; was ihnen aber nicht eher möglich wurde, als bis sie das unbändige Thier zu Boden geworfen hatten. Hirrokin schob nun das Schiff am Vordertheile mit einem so gewaltigen Ruck in die See, daß hinten an den untergelegten Walzen Feuer hervorschlug, und das ganze Land erbebte. Thor, hierüber ergrimmt, griff nach seinem Hammer, und würde der Riesin den Kopf zerschmettert haben, hätten nicht alle Götter für sie um Gnade gebeten. Baldurs Leichnam ward nun auf das Schiff getragen. Mit ihm zugleich wurde auch seine Gemahlin Nanna, der vor Leid das Herz gebrochen war, auf den Scheiterhaufen gelegt, und dieser dann angezündet. Thor weihte das Feuer mit seinem Hammer Mjölner ein, und da ihm dabei der Zwerg Litur zufällig in die Füsse lief, stieß er ihn in die Flammen. Bei diesem so feierlichen Leichenbegängniße war eine zahllose Menge, theils Asen, theils Riesen, Zwerge und verschiedene andere Wesen, zugegen.

Namentlich werden in der Edda angeführt: Odin mit seinen Raben, Frigga, und die Walkyren; Freyr fuhr in seinem Wagen und hatte den goldborstigen Eber Gullinbusti oder Slidrugtanni vorgespannt; Heimdal ritt auf seinem Rosse Guldtoppr (Goldbüschel); Freya fuhr mit ihren Katzen, und ganze Schaaren von Eis- und Bergriesen strömten herbei. Odin warf seinen goldenen Ring Draupner auf den Scheiterhaufen, der hievon die Eigenschaft bekam, daß ihm in der Folge jede neunte Nacht acht eben so schöne Ringe enttröpfelten. Auch Balders Roß sammt allem Reitzeug wurde mitverbrannt. — Inzwischen mußte Hermode auf seiner Reise zur Unterwelt neun Tage und neun Nächte durch dunkle und tiefe Thäler reiten, ohne Licht zu erblicken; bis er zum Höllenfluße Gjal (bitter) kam, über den eine mit schimmerndem Golde belegte Brücke führt. Ein Mädchen, das die Brücke bewacht, und Modgudur (Widersacherin der Götter) heißt, fragte ihn nach Namen und Geschlecht. „Gestern, setzte sie hinzu, ritten fünfmal fünf tausend Todte über die Brücke, und sie donnerte nicht so sehr als unter dir allein; auch hast du keine Todtenfarbe; warum reitest du auf der Bahn der Todten?" Hermode antwortete: „ich suche Baldern. Hast du etwas von ihm in diesen Gegenden gesehen?" — „Er ritt über die Gjallarbrücke," erwiederte Modgudur, „aber der Weg zur Hela geht weiter herab gegen Norden." — Da ritt Hermode weiter, bis er an die Hecke oder das Gegitter kam, welches die Wohnung Helas umgibt. Hier stieg er vom Pferde, und spannte den Gurt fester; saß dann wieder auf, und gab dem Pferde die Sporne, daß es mit einem Sprunge über das Gitter setzte. Er begab sich nun in den Pallast Helved (Wohnung der Hela), wo er seinen Bruder Balder auf der vornehmsten Stelle sitzend antraf, und die Nacht über bei ihm verblieb. Am andern Morgen verlangte er von Hela, daß Balder mit ihm zurück nach Asgard reiten möchte; ihr vorstellend, was für Trauer um Balder die Asen befallen hätte. Hel antwortete, es würde sich jetzt zeigen, ob Balder so allgemein beliebt wäre, als man sagt; denn, wenn alle Dinge in der Welt, sowohl lebendige als leblose, ihn beweinten, solle er Erlaubniß erhalten, wie-

der zu den Asen zurückzukehren; dagegen aber bei Hela bleiben, wenn irgend jemand nur das geringste einwenden oder zu weinen sich weigern sollte. Mit diesem Bescheide ward Hermode entlassen. Balder begleitete ihn aus der Halle, und schickte Odin zum Andenken den Ring Draupner, den dieser bei Balders Leichenfeierlichkeit in die Flammen geworfen hatte. Nanna sandte dagegen der Göttin Frigga ein Kleinod von Bernstein und andern Frauenschmuck, der Göttin Fulla aber einen goldenen Ring. Hermode ritt darauf heim nach Asgard, und verkündete, was er gehört und gesehen. Die Asen schickten nun Boten durch die ganze Welt, mit der Bitte, daß alles sich vereinen möchte, Baldern durch Thränen aus Helas Gewalt zu erlösen. Alle Wesen waren dazu auch leicht zu bewegen; Menschen, Thiere, Bäume, Erde, Steine und alle Metalle vergossen Thränen, so wie man auch diese Dinge weinen sieht, wenn sie aus der Kälte in die Wärme kommen. Vergnügt über den Erfolg ihrer Sendung kehrten die Boten zurück, fanden aber auf dem Rückwege noch ein Riesenweib, das in einer schwarzen Höhle saß, und Thok (vielleicht Tücke, Bosheit) hieß. Sie baten auch diese, Baldern zu beweinen, erhielten aber Folgendes zur Antwort:

Thok muß weinen
Mit trock'nen Augen
Ueber Balders Tod.
Weder im Leben noch Tode
Hatte ich Gutes von ihm,
Hel behalte ihren Raub.

Dieß Riesenweib Thok soll niemand anderer als der tückische Loke gewesen seyn, der zu Balders und der Asen Verderben jene Gestalt angenommen hatte. (Seine Strafe für diese Unthat besagt der Art. Loke). So muß nun Balder bis zur Götterdämmerung (Ragnarokr) oder dem Weltende in Helas Reich verbleiben. Dann aber, wenn alle Natur wieder geboren wird, entschlüpft auch Balder der Unterwelt, und gesellt sich auf Idas Ebenen zu den wenigen noch übrig gebliebenen Asen, um das neue Asgard,

Gimle (Himmel) genannt, zu bewohnen, und sich ewiglich zu freuen. — Mone gibt uns über Balders Tod und dessen Folgen nachstehende Aufklärung: Vor und nach Balders Tode stehe Loke als Verbrechen und Strafe da; und darum war dies Ereigniß so schrecklich für die ganze Welt, weil von nun an der Untergang der Götter und der Welt unvermeidlich wurde. Loke ist die Falschheit. Lüge, Sünde, und überhaupt das Verderben und Uebel in der Welt, das sich aus ihr selbst entwickelt, weil sie aus Geist und Materie zusammengesetzt ist. Darum können, und dürfen ihn die Asen nicht tödten, denn er ist selber die Ursache alles Todes, die nur mit der Welt untergeht. Loke und Odin sind Gegensätze. Balder muß sterben, weil Odin den Ymer (s. d. Art.) erschlagen, und im Vanen-Krieg das erste Blut vergossen hat. Das that er als Schöpfer, das Höchste, was die Materie und der Geist hervorgebracht, beugte er unter seinen schaffenden Drang; darum muß zur Sühne und Blutrache auch das Beste, was er erzeugt, Balder der Gute unter den Gegensatz, der bei Loke nicht als Schöpfung, sondern als Verderben erscheint, gebeugt werden. Auf Ymers Tod und den Vanen-Krieg folgte die Schöpfung, auf Balders Mord der Untergang der Welt. Balder ist die höchste Vollendung der Göttlichkeit, die Tugend. Loke als Mörder Balders ist die Verführung, die der Tugend nicht selber den Todesstreich beibringt, sondern dem blinden und starken Hasse (Hoder) die Todesruthe gibt, und die Hand führt, der die Tugend erwordet. Balder und Heder sind Brüder; Güte und Bosheit, Tugend und Laster wohnen in Einer Brust; aber Odin ist auch fähig den dritten Sohn zu erzeugen, den Vali, der den Heder erschlägt; also die Reue, Buße und Strafe, die den Haß, die Sünde, vernichtet. — Einige Mythographen halten Balders für den Einen von den Zwillingsbrüdern Aleos (s. d. Art.); der andere soll sein Freund Uller, oder sein Bruder Hermode seyn. Mehr mythische Wahrscheinlichkeit spricht für Hermode, weil sich dieser eben so angelegen seyn ließ, Balders aus der Unterwelt zu befreien, als in der classischen Mythologie Pollux seine brüderliche Liebe zu Kastor durch den zwischen ihnen bestimmten wechselweisen Aufenthalt im Orkus bewies. — Im dritten Buche des Geschichtschreibers Saxo

erscheint der Mythus von Balders Schicksal und Ende in einem mehr historischen Gewande. Auch hier ist zwar Balder Odins Sohn, somit ein Halbgott, allein Hoder tritt als Prinz von Schweden und Dänemark auf. Beide lieben die Nanna, des weisen Gewars Tochter, und führen um ihren Besitz einen blutigen Krieg. In Balders Heere streiten Odin, Thor und alle Asen. Thor schwingt eine sehr große Keule (den Hammer Mjölner), womit er alles zu Boden schlägt. Hoder bemerkt, wie sehr seine Schaar hinschmilzt, rennt eiligst hin, und haut den Schaft ab, so daß die Keule unbrauchbar wird. Jetzt fliehen die Asen. Indessen hätte Hoder dennoch unterliegen müssen, weil kein Schwert den Halbgott Balder verwundete; wären ihm nicht einige Waldjungfrauen (die Nornen; s. d. Art.) mit Rath und That beigestanden, und hätte er nicht von dem wilden Manne Mimring das einzige Schlachtschwert erhalten, womit er Baldern verwunden, und endlich tödten konnte.

Baleiger (Besitzer der Flamme), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Barden. So hießen bei den alten Galliern, Germanen und Britten die Dichter und Sänger, die das Lob der Götter und die Thaten der Helden sangen. Ihre Gesänge, fast immer von der Harfe oder Leyer begleitet, erschallten besonders an Festtagen, und waren ganz dazu geeignet, die Großthaten der Tapferkeit und des Edelmuthes zu verewigen, und die Zeitgenossen zur Nacheiferung zu entflammen. Die Barden zogen mit in den Krieg. Sie feuerten das Heer vor der Schlacht zur Tapferkeit an, schritten den Kriegern zum Kampfe voran, und beobachteten dann die Streitenden, um Stoff für ihre Heldengesänge zu sammeln, die nach dem Zeugnisse des Tacitus die einzige Art von Denkbüchern waren, welche das alte Heldenteutschland besaß. Es mußte ein majestätischer Anblick seyn, sie zu sehen an der Spitze des Heeres, umflattert von dem weiten Gewande, die goldene Harfe in der Hand, mit dem begeisterten Seherblick heiliges Grauen verbreitend. Unverletzbar und heilig war ihre Person, daher auch der hitzigste Kampf gleich still stand, sobald

sie in die Mitte der Kämpfenden traten. In Irland und den Hebriden, vorzüglich aber in dem Schottischen Hochlande erhielt sich der Galen Ursprache und Sitte, und mit dieser auch der Bardengesang am längsten. Jeder Häuptling hatte Barden in seinem Gefolge. Ein solcher Barde war der berühmte Ossian (s. d. Art.), unter dessen Namen viele Gesänge gesammelt und übersetzt worden sind. Die Schottischen Barden werden auch Kaledonische, und Ossian vorzugsweise der Kaledonische Barde genannt, von den frühern Bewohnern Schottlands, den Kaledoniern, deren Wohnsitze die später aus England verdrängten Galen einnahmen. Bei Einführung der christlichen Religion schaffte Karl der Große die Barden nicht ganz ab, sondern verboth ihnen blos das Lob der heidnischen Götter zu singen; dennoch verloren sie sich bei Ausbreitung des Christenthums immer mehr und mehr, und verschwanden endlich ganz, eben so wie die Druiden oder Priester der Galen, zu deren Kaste sie gehört haben sollen. Die Benennung Barde stammt von dem Germanischen Worte Baren (singen, schreien) ab, und Festus sagt: Bardus Gallice cantor appellatur, qui virorum fortium laudes canit. Vergl. die Artt. Druiden, Skalden.

Barey (Knospenau), nach der Skandinavischen Mythologie ein Hain, wo Freyr seine Geliebte und nachmalige Gemahlin Gerda zum erstenmal umarmte. S. Freyr.

Barstucke oder Berstucke hießen bei den alten Preußen die Erdmännchen oder Zwerge; sie standen unter dem Zwergenfürst Puschkayt (s. d. Art.).

Bart. S. Haar.

Bauge (Ring), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese und Bruder jenes Suttung, der den köstlichen aus Quasers Blut bereiteten Meth besaß, von welchem alle Dichtkunst und Wohlredenheit kommt. Durch Bauges Zuthun leerte Odin in drei Zügen die drei mit diesem Meth angefüllten Gefäße. S. Quaser.

Baulthor (Bergthor, Bergthörer, Berstron und Bölthorn), ein Urriese (vielleicht Sinnbild eines uranfänglichen Riesengebirges), und Vater der Bestla, die, mit Bör vermählt, Odins Mutter ward.

Bäume. Nicht nur Griechen und Römer hatten ihre Baumgottheiten, Dryaden und Hamadryaden, sondern auch Germanen und Gallier verehrten Bäume, in denen sie sich verschiedene weibliche Gottheiten, Ividien, Elfenjungfrauen u. s. w. eingeschlossen dachten, die mit dem Baume, den sie beschützten, zugleich lebten und starben. Baumgruppen und Haine waren auch die ältesten Tempel der Völker, und besonders stellten die alten Teutschen ihre Götzenbilder nur in geheiligten Hainen, und unter großen, schön gestalteten Bäumen auf. Von diesen war aber die Eiche am meisten geachtet. Denn als unsre Vorfahren anfingen, die Götter nach dem Beispiele der Römer unter menschlicher Gestalt vorzustellen, richteten sie die Bildnisse derselben bloß auf Eichenbäumen zur Verehrung empor. Der Hauptgötze, dem ein bestimmtes Opfer gebracht wurde, stand hoch erhoben auf einer Eiche, und rings herum standen oft mehr als hundert, ja manchmal an tausend Götzenbilder mit zwei, drei, und noch mehreren Gesichtern. Von der vornehmsten Gottheit war der Opferaltar errichtet; und nie ward ein Opfer begonnen, bevor nicht der Opfertisch mit Zweigen und Blättern von Eichen befreut war. Selbst die Gewohnheit auf dem Lande, Marien- und sonstige Heiligenbilder an Eichen und andere Bäume zu hängen, kommt gewiß noch von der religiösen Wichtigkeit der Bäume im Heidenthume her. In Dithmarsen (einem Theile von Holstein) sollen mehrere Bäume in besonderer Verehrung gestanden seyn. Am berühmtesten war der Wunderbaum bei der Aubrücke neben Tilsbeidstedt, von dem es hieß, daß mit seinem Verderren die Freiheit der Dithmarsen zu Grunde gehen, denn aber eine Elster auf ihm fünf weiße Jungen zum Vorzeichen der Wiedererwerbung der Freiheit ausbrüten würde. Der Baum war sehr groß, soll auch im Winter gegrünet haben, und seine Zweige waren kreuzweis in einander gewachsen, auf welche Art gewöhnlich die Heiden ihre heiligen Bäume zogen, das

sie die Aeste verschränkten. Merkwürdig ist auch in Holstein die Dreieiche zwischen Spreng und Blumenthal bei Bordesholm, welches drei hart neben einander stehende Eichen sind, von drei großen Felsen umgeben, und wahrscheinlich der Teutschen Götterdreiheit geweihet. Auch bei den Preußen und Litthauern geschah der Gottesdienst unter heiligen Bäumen. Ihre Götter wohnten in Bäumen, vorzüglich in Eichen und Linden. Die heiligen Baumstellen der großen Götter hießen Romowe; jene Oerter aber, wo man blos niedere Geister verehrte, Rykajoth. Die vornehmste Eiche war zu Romowe in der Landschaft Natangen; ihr Stamm soll ungemein dick, und ihre Aeste so breit und dicht gewesen seyn, daß weder Regen noch Schnee durchdringen konnte. Sie blieb auch im Winter grün, und ihre Blätter wurden von Menschen und Vieh als Amulete gegen alles Unglück getragen. Sie wurde von den Christen umgehauen, und an ihrer Stelle das Kloster Dreifaltigkeit erbauet. Die zweite Eiche stand bei dem Städtchen Heiligenbeil, die ebenfalls immer grünte. Nach der Sage hatte das Städtchen seinen Namen daher, weil den Christen, der den ersten Hieb an die Eiche that, sein zurückspringendes Beil verwundete, welches dann die Preußen als ein Wunderbeil an sich brachten, und das Städtlein, das dort gebaut wurde, darnach benannten. Die dritte Eiche stand bei der Stadt Thorn an der Weichsel auf einem Hügel, und war so groß und dicht, daß die Teutschen Christen sie zur Festung gebrauchten. Die vierte war am Flusse Pregel bei der Stadt Welau. Ihre Größe wird, wie Mone sagt, von wahrhaften Augenzeugen fast unglaublich angegeben; denn sie war innen hohl und so weit, daß ein Reiter sich darin tummeln konnte, wie es auch zwei Markgrafen von Brandenburg gethan; sie war nemlich am Grunde 27 Ellen dick. Zu Ende des sechzehnten Jahrhunderts ist sie aus Alter umgefallen, und ihr Verdorren wurde dadurch beschleunigt, daß jeder Fremde, der sie sah, seinen Namen in die Rinde schnitt. Von heiligen Linden kennt man blos jene, die bei dem Dorfe Schakaniken am Flusse Russe stand, unter welcher zu Ende des sechzehnten Jahrhunderts Nachts von abergläubischen Preußen noch heidnische Opfer dargebracht wurden. Auch waren bei den Litthauern

und Preußen ganze Wälder heilig; man durfte darin keinen Baum fällen, nicht jagen noch fischen. So ein Wald soll im Samlande bei dem Dorfe Proboten gewesen seyn. Vergl. Blutbaum.

Baumelfen sind im Teutschen Volksglauben weibliche Elfen (Elfenjungfrauen), die wie die Dryaden der Griechen in Bäumen wohnen, und mit dem Baume, den sie beschützen, zu leben anfangen, und mit ihm zugleich sterben. S. d. Artt. Elfen, Ividien.

Begräbnisse. S. Todtengebräuche.

Beiggver oder Bügvir, nach der Skandinavischen Mythologie ein Diener des Asen Freyr, in dessen Diensten auch Beiggvers Gattin Beila stand. In einem der altnordischen Gesänge sagt er von sich:

Beizgver heiß ich,
Mich nennen den Hurtigen
Alle Götter und Menschen.

Beila. S. Beiggver.

Bela oder Beli (ek belli: ich bin stark), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, den der Gott Freyr im Kampfe mit einem Hirschgeweih erschlug.

Belemnit, eigentlich eine versteinerte Schnecke, die einige Aehnlichkeit mit einem Pfeile hat, daher sie sowohl diesen Griechischen Namen (von βελος der Pfeil) als auch den Teutschen Pfeilstein erhalten hat. Da man ehedem glaubte, daß diese Steine mit dem Blitze auf die Erde fallen, so wurden sie von dem gemeinen Volke auch Donnerkeule, Donnersteine, und von ihrer vorgegebenen Wirkung wider den Alp (s. d. Art.) auch Alpsteine, Alpschosse, sonst aber noch Luchssteine, Teufelskegel, Storchsteine, Rabensteine, Teufelsfinger genannt. Viel-

leicht fielen ähnliche Steinmassen als eigentliche Meteorsteine wirklich aus der Luft herab, was dann leider die Ununterrichteten in ihrem Aberglauben noch mehr bestärkte.

Belenus soll bei den Galliern und Norikern der Sonnengott gewesen seyn; mit mehr Grund hält man ihn für einerlei mit dem Griechischen Apollo, wenigstens sprechen dafür folgende bei Aquileja gefundenen Inschriften:

Apollini Beleno Aug.
in honorem C. Petti.

dann:

Apollini Beleno
C. Aquilejens.
Felix.

Auch zu Venedig und auf der Insel Grado fand man Denkmähler mit seinem Namen Bilienus und Belen. In Teutschland, zu Straßburg und hier und da in den Donaugegenden ist er häufiger als Apollo Grannus bekannt, ein Beiname, den Mone aus der Walisisch-celtischen Religion erklärt. Darin heißt das höchste Wesen, als Sonnengott gefaßt, Grannawr oder Granwyn (schönhaarig), was sowohl dem herabfließenden Haare Apollos, als auch den Strahlen der Sonne entspricht. Nach einigen Versen des Ausonius hießen die Diener dieses Gottes Patrae; er selbst aber soll vorzüglich zu Aquileja, im heutigen Friaul, verehrt worden seyn, von wo erst sein Dienst zu den mehr nördlichen Völkern kam. Ob der Name Belenus von dem Griechischen Worte βελος (Pfeil), oder dem Bretonischen Melen (blond) komme, oder ob dieser Gott mit dem Syrischen Gotte Bel, Belsamen (Sonne) einerlei sey, ist durch den Streit der Gelehrten nicht entschieden. Einige sind sogar der Meinung, Belenus sey niemand anderer als Helenus, des Trojanischen Königs Priamus Sohn, der nach Troja's Zerstörung mit Antenor in den

östlichen Theil Italiens, nicht weit von Aquileja, kam, wo ihn dieser Griechische Heerführer wegen seiner Wahrsagerkunst als einen Gott verehren ließ; daher sey es auch gekommen, daß man ihn mit dem Apollo der Griechen verwechselte. Von den Orakeln des Belen findet man in Gallien deutliche Spuren. Sie betrafen wohl zunächst die Heilung, als die Hauptstärke des Gottes. Das Bilsenkraut, das von ihm den Namen Belinuntia und Apollinaris trug, war eine ihm geheiligte Pflanze, mit deren Safte die Gallier ihre Wurfspieße bestrichen, um sicher das getroffene Wild zu tödten. Im eilften Jahrhunderte trieb man damit noch folgenden Aberglauben: Um bei großer Trockenheit Regen zu bekommen, versammelten die Weiber mehrere Mädchen, von denen sie die jüngste und unschuldigste zur Königin wählten. Diese zog sich nackt aus, und ging mit den andern auf das Feld, um Bilsenkraut zu suchen. Sie mußte es mit dem kleinen rechten Finger bis auf die Wurzel herausreißen, und an das Ende eines Bandes befestigen, das sie an der kleinen rechten Zehe angeknüpft hatte. Jede andere nahm nun einen Zweig, und der Zug ging zum nächsten Bach, während die Königin das Bilsenkraut nachschleifte. Sie trat in das Wasser, und wurde mit den eingetauchten Zweigen bespritzt. Die Gesellschaft ging dann an den ersten Versammlungsort zurück, wobei die Königin immer rückwärts schreiten mußte. — Die Teutsche Benennung Bilsenkraut (altteutsch blos Bilsen) kommt unstreitig von Belen oder Belinuntia, und beweiset, daß der Dienst dieses Gottes sehr weit verbreitet war. So verehrten ihn auch besonders die Oestreicher in Nordgau unter der Gestalt eines Jünglings, der die Harfe oder Cyther schlug; und auch die übrigen Teutschen sollen ihn als einen Jüngling verehrt haben, dessen Haupt mit Sonnenstrahlen umgeben war, und der vor sich ein feuriges Rad hielt. Von Belen scheinen die Ortsnamen Belunum, Beloja, Belgrad abzustammen.

Belsta. S. Bestla.

Ben, der Seegott der alten Sachsen.

Benkis war bei den Polen und Schlesiern der Gott der Reisen; er machte, daß mehrere zusammen eine Reise antraten, die er dann zu beschützen wußte.

Berchtung. S. Heldenbuch.

Bergalt. S. Bergelmer.

Berge waren sowohl im Teutschen als Slavischen Heidenthume häufig der Verehrung der Götter gewidmet. Vorzüglich waren es die Böhmen und Mährer, die ihren Götzendienst und die hiebei üblichen Opfer auf Bergen und Anhöhen zu verrichten pflegten. S. Wischehrad, Kotaucz, Hostin, Radhost, Spielberg, Wawel, Kyffhäuser, Bloksberg.

Bergelmer (Bergalt), nach der Skandinavischen Mythologie der einzige von den Hrymthussen oder Eisriesen, der sich mit seiner Familie auf einem Bote rettete, als dieses ganze Riesengeschlecht in Ymers Blute ertrank. S. Aurgelmer.

Berggeister (Bergmännchen, Wichtel). Fast überall, wo Bergbau getrieben wird, glaubt der gemeine Mann an eine Art Kobolde oder Geister, die im Innern der Berge wohnen, von kleiner Statur sind, und eben deshalb Bergmännchen heißen. Man erblickt sie in den Bergwerken oft als solche kleine Männchen, oder als blaue schwebende Flämmchen, oder erkennt sie wenigstens an ihrem hellen Geklingel. Sie zeigen reichhaltige Anbrüche und Erzadern an, üben aber auch an den Bergknappen allerhand schadenfrohe Neckereien aus, wenn sie von diesen in ihrem Beginnen gestört, oder sonst auf irgend eine Art beleidiget werden. Offenbar sind die Berggeister blos eine Art der Gnomen (s. d. Art.), d. i. der Erdgeister im weitern Sinne des Wortes, aber unstreitig älter als diese, ja vielleicht waren es ursprünglich blos die Erzählungen von Berggeistern, denen die übrigen Arten der Kobolde ihr Daseyn verdanken.

Bergmännchen. S. Berggeister.

Bergriesen sind in der Skandinavischen Mythologie eine bessere Art von Riesen als die Hrymthussen oder Eisriesen. Sie wohnen in Gebirgen, belustigen sich mit der Jagd, beschützen Wald und Gewild, und bewirthen den müden oder verirrten Wanderer in ihren Grotten und Höhlen.

Berserker (Barhend, Barpanzer, d. i. ohne Panzer: von ber baar, ohne; und serker Hemd, dichterisch für Harnisch), ein Enkel des achthändigen Starkaders und der schönen Alfhilde, soll nach der Skandinavischen Sage ein gefürchteter Kriegsheld gewesen seyn. Er stürzte sich ganz ungeharnischt in jeden Kampf, daher sein Name. Im Kampfe glich er einem Rasenden, seine Wuth ersetzte ihm Harnisch und Waffen. Mit der Tochter des Königs Svafurlam, den er im Kampfe getödtet, zeugte er zwölf Söhne, eben so kühn und wild als er selbst. Auch diese nannte man Berserker, da sie dieselbe Kampfeswuth trieb. Später gab man diesen Namen einer eigenen Klasse Krieger, die um Sold dienten, und gleich den Rottenführern des Mittelalters in Italien (Condottieri) *) und andern Miethsoldaten, gewaltigen Unfug verübten. Sie bestanden vor keiner Gefahr, griffen mit unwiderstehlicher Wuth an, und stürzten sich ohne Panzer (daher Berserker) wie rasend in den hitzigsten Kampf. In solche Raserei mochten sie sich durch irgend ein exaltirendes Mittel, etwa wie die Assassinen des Morgenlandes, versetzt haben. In der Folge hat man endlich den Namen Berserker auf wilde, ungeschlachte und wüthige Menschen übergetragen, und jede wilde Kampfeswuth oft Berserkerwuth genannt. S. Berserksgangr.

*) Condottieri hießen in dem schon verschwindenden Mittelalter die Anführer jener Kriegsbanden in Italien, die nicht für ihr Vaterland, sondern nur um Sold und Gewinn den Krieg führten; und daher jeder Parthei, die sie nach Wunsch bezahlte, dienten.

Berserksgangr (Berserkerwuth), die Wuth, mit welcher die Berserker (s. d. Art.) ohne Harnisch, wie die Hunde und Wölfe heulend, die Zähne an den Schilden wetzend, mit der Kraft eines Bären oder Stieres über die Feinde herfielen, ohne daß ihnen jemand Widerstand leisten konnte.

Berstrou. S. Vaulthor.

Berstuk (Waldgeist), im Wendischen Heidenthume ein Waldgott, der an der Spitze aller Waldgeister stand. Die Waldgottheiten der Wenden und Pommern hatten meistens Thiergestalt, und gehörten zu den Schwarzgöttern (s. d. Art.), aber als untergeordnete Wesen. Daher hatte auch Berstuk eine Bocksgestalt, sehr ähnlich einem Satyr, und wird ausdrücklich Zlebog, zornige Gottheit, genannt. Vergl. Czernobog, Zlebog.

Berta, wilde. S. Wilde Berta.

Berwit. S. Swantewit.

Bestla oder Belsta, auch Beilsta, nach der Skandinavischen Mythologie die Tochter des Riesen Bölthorn oder Bergthor, Gattin des Bör, und Mutter der drei ältesten Götter Odin, Vile und Ve, die den Himmel, die Erde und die Menschen erschufen. S. Bör, Bure, Alfadur.

Bezlea, bei den Polen und Schlesiern die Göttin der Dämmerung, die sich mit Brekstа (Finsterniß) und Ausca (Morgen- und Abendröthe) im Gefolge Peruns befindet.

Biblindi oder Biflindi (der Veränderliche, Schnelle), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin. Auch der Nordische Urgott Alfadur führte diesen Namen.

Biel war bei den alten Teutschen der Gott des Wachsthums und der Beschützer der Wälder.

Bifi (der Lusterregende), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Bifroſt oder Biffrauſt, auch Bilrauſt (Luftweg, zitternde Brücke), nach der Skandinavischen Mythologie die Asen- oder Götterbrücke, welche vom Himmel zur Erde geht, und von den Erdensöhnen aus Unkunde der Göttersprache Regenbogen genannt wird. Täglich reiten die Götter über diese Brücke zu ihrer Gerichtsstätte am Urdarsbrunnen. Bifroſt ist sehr künstlich und stark gebaut; das Rothe, das wir darin erblicken, ist loderndes Feuer, und schreckt die Eisriesen ab, einen Einfall in das Land der Götter zu wagen. Auch hält am Ende der Brücke Heimdal die Wache, und würde mit seinem alle Welt durchschallenden Horne (Gialderhorn) sogleich Lärm blasen, wenn sich die Riesen dennoch erkühnen sollten, sie zu betreten. Im Weltuntergange werden die Schaaren aus Muspelheim unter Surturs Anführung über die Brücke reiten wollen, doch diese stürzt unter ihnen zusammen, und sie müssen dann mit ihren Pferden über große Flüsse schwimmen, bevor sie auf ihre Feinde, die Asen, stoßen, und mit ihnen handgemein werden. So wie bei den Griechen die Gemeinschaft zwischen Götter und Menschen durch die Götterbothin Iris (Regenbogen) bewirkt wurde, so verband bei den Skandinaviern Bifroſt das Himmlische mit dem Irdischen. Ueberhaupt sahen die Sterblichen den Regenbogen von jeher als das mittelnde Band zwischen Himmel und Erde an, was sich selbst aus der Bibel nachweisen läßt.

Bigvör und Liſtvör, nach der Skandinavischen Mythologie die zwei Höllenjungfrauen, welche das Höllenthor bewachen. Sie sitzen an Helas Thür auf einem schreienden Stuhle. Das eiserne Blut, das ihnen aus der Nase fällt, erzeugt Haß, Zwietracht, Feindschaft und Krieg unter den Menschen.

Bil (Zwiſchenraum; nach Andern: Ermattung) hieß nach der Skandinavischen Mythologie das eine von den zwei Kindern, welche Mani (der Mond) von der Erde zum Himmel em-

por hob, als sie von dem Brunnen Byrger gingen, und den Eimer Sägur mittelst der Stange Simul (vielleicht das latein. simul zugleich) auf ihren Schultern trugen. Das andere von diesen Kindern hieß Hvicke oder Huicke (Erhohlung), und der Vater Vildfinur. Sie begleiten den Mond beständig, wie man dieses selbst von der Erde aus sehen kann. Bil und Hvicke (Ermattung und Erhohlung) mit den Zwergen Nyi und Nithi (Neu und Voll) sind offenbar eine Anspielung auf die Ab- und Zunahme des Mondes.

Bileister, nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Riesen Farbaute, und Loke's Bruder.

Bilsenkraut. S. Belenus.

Bilskirner, der Pallast des Skandinavischen Gottes Thor in dessen Reiche Thrudvanger. Er hatte 540 Gemächer (nach Andern 540 Stockwerke), und war das größte Gebäude der Welt.

Bilweisen. So hießen bei den Schlesiern die Hexen (s. d. Art.).

Bissen, geweihter. S. Ordalien.

Bitterolf. S. Heldenbuch.

Bjelbog, nach Verschiedenheit der Mundarten auch Bjeloi Bog, Bjly Buch und Belbuch (weißer Gott), war bei den Völkern Slavischen Ursprungs, bei den Wenden, Vandalen und den Einwohnern des südlichen Theils am Baltischen Meere der gute Gott oder Geist, der Geber alles Guten, der schützende Genius der Menschheit. Sein Gesicht war blutig und mit Fliegen besetzt, vielleicht um anzuzeigen, daß er alle Geschöpfe ernähre. Die Feste zu Ehren dieses Gottes bestanden in Spielen, Gastmählern und verschiedenen andern Lustbarkeiten. Der Gegensatz von Bjelbog war

Czernobog (schwarzer Gott). Ueberhaupt geht durch alle Slavische Religionen der Dualismus (die Zweiheit), und ist mit den Farbenwörtern weiß und schwarz bezeichnet. Alle gute Wesen gehören auf die Seite des weißen Gottes, und haben ihre Gegensätze in dem schwarzen Gotte. Mehrere Schriftsteller vergleichen den Slavischen Dualismus mit dem Persischen, wo Ormuzd das Gute, Ahriman das Böse versinnlicht. Vergl. Czernobog.

Bjes, ein bösartiger Geist, dessen in den Böhmischen Heldenliedern bei Hanka erwähnt wird.

Blakulle soll bei den Friesen und Wenden eine Wassergöttin oder Meernymphe gewesen seyn, die über Meer und Winde Gewalt hatte.

Blidemonat (Blüthemonat), Lenzmonat oder März bei den alten Teutschen.

Blikandiböl (Blick an das Böse, oder: helle Läuterung) heißt nach der Skandinavischen Mythologie die Decke in der Wohnung Hela's oder der Unterwelt. S. Hela.

Blixbuller (Blitzer und Donnerer). Diesen Namen führte der Skandinavische Donnergott Thor bei den alten Dithmarsen im Holsteinischen.

Blödelin. S. Nibelungenlied.

Blödughadda, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen (s. d. Art.), Töchtern des Meergottes Aeger.

Bloksberg oder Brocken, ein hoher Berg in der Grafschaft Wernigerode, der einen Theil des Harzgebirges bildet. Der

Aberglaube in Teutschland hielt diesen Berg für den Hauptversammlungsort der Hexen und bösen Geister, wohin sie zur Nachtzeit, besonders in der Walpurgisnacht, auf verschiedenen Thieren und verwandelten Menschen, auch auf Kehrbesen, Ofengabeln u. s. w. geritten kämen, um hier die Befehle ihres Oberhauptes, des Teufels, zu empfangen, und dann ihre höllischen Tänze und Lustbarkeiten zu feiern. — Die Lage und Beschaffenheit des Berges lassen mit Recht vermuthen, daß hier im Heidenthume eine religiöse Stätte gewesen, und in dem Hexentanze noch die Spur eines nächtlichen, vielleicht von Priesterinnen und Wahrsagerinnen besorgten Gottesdienstes übrig geblieben sey.

Blotamonat (Blutmonat) war bei den alten Teutschen, besonders den Sachsen der Monat November, so genannt, weil man die Opferthiere, welche zur Zeit der Winterwende geschlachtet wurden, in jenem Monate den Göttern gelobte.

Blotgodar. So hießen die Priester im Skandinavischen Norden. Vergl. Art. Priester.

Blotkelda oder Blotabrunnen hieß bei den alten Teutschen der Brunnen, aus dem sie das Wasser zu dem Waschen der Opfer nahmen, und der sich immer in der Nähe des Opferaltars befinden mußte. Vergl. Altäre.

Blut. Im Blute, sagt Mone, ist nach Teutschem Glaubenssatze die Seele, und durch Bluttrank wird sie in einen andern Körper aufgenommen. Darauf gründet sich vielleicht das Wundenaussaugen der Germanischen Frauen (Tacit. Germ. 7.), so wie der spätere Gebrauch, durch Zusammengießen und Trinken des eigenen Blutes ewige, unverbrüchliche Freundschaft zu schließen; auch die Stallbrüderschaft (s. d. Art.) hat den nemlichen Ursprung. Berücksichtigt man nun jenes Wundenaussaugen und das Kriegsleben der Teutschen, die nur blutig auf dem Wahlplatze zu enden wünschten, so kann man bei ihnen mit Recht den Bluttrank als Gegensatz zum

Milchtrank annehmen. Mit Trinken fängt das Leben an, mit Trinken hört es auf, und Milch und Blut sind dann Bilder für die Gegensätze Geburt und Tod. Auf diese religiöse Bedeutung des Trinkens bezieht Mone die Gastfreundschaft, die Berathung bei Trinkgelagen, ja selbst die Trinksucht der Teutschen.

Blutbaum (arbor sanguinum) war bei den Longobarden ein Baum, den sie unweit Benevent auf folgende sonderbare Art verehrten: Sie hingen die Haut eines Thieres daran, ritten dann im schnellsten Laufe von dem Baume weg, so daß einer dem andern vorzukommen suchte; auf einmal wandten sie wieder um, und warfen ihre Spieße auf das Fell, wodurch dann jeder ein kleines Stückchen Haut zum Essen bekam. Offenbar sind in dieser sonderbaren Sitte auch Spuren eines Thierdienstes zu finden. Uebrigens kann Blutbaum auch durch Opferbaum übersetzt werden, denn Blut hieß Opfer, und die heiligen Bäume wurden mit dem Opferblute begossen.

Bluttrank. S. Blut.

Bodn. So hieß nach der Skandinavischen Mythologie das eine von den drei Gefäßen, in welche die Zwerge Fialar und Galar das Blut des von ihnen ermordeten weisen Quaser auffaßten, und dann mit Honig vermischten. Aus dieser Vermischung entstand der Weisheits- oder Göttertrank Quasersblut. S. Quaser.

Bölthor. S. Baulthor.

Bölverk (Uebelthäter), der Name, den der Skandinavische Hauptgott Odin annahm, als er zu dem Riesen Bauge kam, um diesem den kostbaren Dichtermeth Quasersblut zu entreißen. S. Quaser, Odin.

Bör oder Bore, nach der Skandinavischen Mythologie der Sohn des aus einem bereiften Salzsteine hervorgewachsenen Bure,

und der Gemahl der Riesentochter Bestla, mit der er die drei ältesten Götter Odin, Vile und Ve gezeugt hat.

Bore. S. Bör.

Braga, Brage oder Bragi; nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn Odins und der Frygga, Gott der Weisheit, der Dichtkunst und Beredsamkeit. Nach ihm heißt alle Poesie Bragur, und die Dichter Bragurmänn (Dichtungsmänner). Seine Gemahlin ist Idunna, die Göttin der Unsterblichkeit; seine Harfe heißt Telyn. Auf Bragas Zunge sind die Runen (Buchstaben) eingegraben; nie kann etwas Geistloses oder Gemeines seinen Lippen entschlüpfen. Wenn die in Schlachten gefallenen Helden (Einheriar) nach Walhalla kommen, so müssen ihnen auf Odins Befehl Braga und Hermode entgegen gehen; wo sie dann der erstere mit dem Grusse Walhallas empfängt: Genießet Einheriarfrieden, und trinkt mit den Göttern Meth. Bei Aegers Gastmahl war auch er zugegen, und mußte sich von dem schmähsüchtigen Loke verschiedene Schwächen, vorzüglich Mangel an Tapferkeit, vorwerfen lassen. Braga wird nicht als Jüngling, sondern als erfahrner Mann mit langem Barte vorgestellt, und es liegt ihm überhaupt eine ganz andere Idee als dem Apollo der Griechen zum Grunde. Apollo ist das Sinnbild der weicheren Dichtkunst, die ihre Quelle in den zarten oder feurigen Gefühlen eines jugendlich wallenden Herzens findet; Braga hingegen personifizirt uns jenen männlicheren Gesang, dem nur der Held und der Weise horcht. Vorherrschend ist bei den Griechen die Idee des Vergnügens, das reichlich dem Borne der Dichtung und des Gesanges entquillt; doch bei den Nordern hebt nur der ernstern Rede Vortrefflichkeit, — der Weisheit, des Edelmuths, und der Großthaten Ruhm den Fittig.

Siehst du sie tanzen im rhytmischen Takte lustig und lieblich,
Und mit Attischem Witz würzen das züngelnde Lied;
Hörst du mit Zaubergesäusel erzählen vom mächtigen Eros
Und der Cypria Kunst; — hat sie Apollo gelehrt.

Doch hörst du voll Tugendgefühl,
Wie Wehen im sausenden Eichwald,
Wie Wogen-Gedröhn am Ufels
Ein kriegrisches Lied;
Vernimmst du die Thaten der Vorwelt
Im Sangliedes-Hall,
Vergleichbar erschütterndem Donner-Gerolle,
Und reißendem Sturm,
Und dennoch lieblich, wie Lüftchen
Im blumigen Lenze,
Und hell, wie des Himmels
Harmonische Weisen; —
Ha! solchen Heldengesang
Hat Braga gelehrt.

Münchhausen.

In Norwegen mußte nach dem Tode des Königs der Kron-Erbe bei der feierlichen Thronbesteigung so lange auf einem Schemmel oder einer Thronstuffe sitzen bleiben, bis ihm ein gefülltes Trinkhorn, welches Bragafull (Bragaroll) hieß, dargereicht wurde. Nun stand er auf, that das feierliche Gelübde, irgend eine Heldenthat zu vollbringen, und leerte den Becher. Erst dann war ihm gestattet, den Thron zu besteigen. Der Zweck dieser Sitte war wohl kein anderer, als dem künftigen Herrscher recht eindringlich zu machen, wie sehr er Bragas Gaben, Weisheit, Beredsamkeit u. s. w. nöthig hätte, und daß man nur durch Großthaten das verdiente Lob der Dichter, und des Namens Unsterblichkeit erringe. Deshalb mag auch jener Becher den Namen Braga-Becher erhalten haben, wenn nicht Nyerup's Vermuthung richtiger ist, daß diese Benennung von dem Worte Bragr (der Vornehmste) abstamme, mithin Braga-Becher soviel als der vornehmste — oder der Fürsten-Becher bedeute. Noch muß bemerkt werden, daß Braga in Klopstoks Oden auch als Erfinder des Schlittschuhlaufens erscheint, und Uller, dem in der Regel dieses Attribut zukommt, erst von ihm diese Kunst erlernt haben soll.

Bragäfull. S. Braga.

Bragarädur (Bragas Rede oder Gespräch). So betitelt sich der zweite, erzählende Theil der von Snorro Sturlason verfaßten prosaischen Edda. Sturlason läßt den Riesen Aeger einen Besuch in Asgard abstatten, und dem Gelage der Götter beiwohnen. Sein Tischnachbar ist Braga, der ihm bei dieser Gelegenheit vieles von der Götter Thaten und Eigenschaften erzählt. Diese Erzählungen nun machen den Inhalt von Bragarädur aus. S. Edda.

Brautbett, steinernes. S. Steinernes Brautbett.

Breidablik (breiter Glanz) ist nach der Skandinavischen Mythologie die friedliche Wohnung des Gottes Balder; sie wird für die schönste und reinlichste im Himmel gehalten. Auf des Pallastes Säulen sind Runen eingegraben, kräftig genug, die Todten zu wecken.

Brekstа, Göttin der Dunkelheit und Finsterniß bei den Polen und Schlesiern. Sie befindet sich nebst Ausca (Morgen- und Abendröthe) und Bezlea (Dämmerung) im Gefolge Peruns.

Breysing oder Brising, nach der Skandinavischen Mythologie ein goldenes Kleinod, vermuthlich ein Halsgeschmeide der Göttin Freya, welches vier Kunstschmiede des Zwergengeschlechtes verfertigt hatten, das aber Loke stahl, um es dem Gotte Odin zu geben.

Brimner heißt nach der Skandinavischen Mythologie ein Saal in dem neuen Himmel Gimle, wo es die Fülle guter Getränke gibt. In diesem Saale werden nach der Weltvernichtung die Helden Valhalla's wohnen, und so wie in Walhalla den köstlichen Göttermeth trinken.

Brok. S. Sindri.

Brosnuha-cath (Begeisterung zum Kriege) hieß der Ge-

sang, mit welchem die vornehmeren Barden der Teutschen Vorwelt das Heer am Vorabend der Schlacht zur Tapferkeit anfeuerten.

Brunhild. S. Nibelungenlied.

Brünn. S. Perun, Krasopani, Lindwurm.

Brutpfennig oder Heckegroschen nennt der Aberglaube jenen Pfennig oder Groschen, der die Eigenschaft besitzt, daß er alle und jede Nacht einen gleichen ausbrütet. Er wird nur mit Teufelshülfe auf folgende Art gewonnen. Man geht am Weihnachtsabend auf einen Scheideweg im Freien, legt dreißig Pfennige oder auch Groschen, Thaler u. s. w. in einen Kreis neben einander, und zählt die Stücke vorwärts und rückwärts. Dies Zählen muß gerade in der Zeit geschehen, wenn man zur Mette läutet. Dabei sucht nun der Teufel durch allerhand schreckliche Erscheinungen von glühenden Oefen, seltsamen Wagen, und hauptlosen Menschen den Zählenden irre zu machen. Irrt nun dieser, oder stockt nur im geringsten, so wird ihm der Hals umgedreht, und er ist des Teufels Beute; hat er aber richtig vor- und rückwärts gezählt, so wirft der Teufel zu den dreißig Stücken das ein und dreißigste in gleicher Münze hin; und dieses ist der gewünschte Brut- oder Hecke-Pfennig, Groschen, Thaler, u. s. w.

Brynhildur. S. Nibelungenlied.

Budintaia gehörte zu den weiblichen Hausgottheiten der Polen; ihr Geschäft war, die Menschen zur gehörigen Zeit aus dem Schlafe zu wecken. Vergl. Art. Rumeias.

Budli. S. Nibelungenlied.

Bug oder Bog nannten die alten Slaven das ewige Wesen oder die Gottheit im Allgemeinen. Aus der Ansicht des Guten und Uebeln in der Welt, oder aus Bekanntschaft mit der uralten Lehre

des Morgenlandes von einem guten und bösen Princip, unterschieden sie bald einen guten und bösen Gott. Jenen nannten sie anfänglich vorzugsweise Bog, und verehrten ihn als den obersten Gott und den alleinigen Herrn der Welt, von dem der Blitz herkommt. Später erhielt er mehrere Beinamen, die sich alle auf sein eigenthümliches Wesen, welches Licht ist, bezogen. So wurde er Bjelbog (weißer Gott, oder Gott des Lichtes) und Juthrbog (Gott der Morgenröthe) genannt, und wahrscheinlich ist der noch spätere Svantevit (heiliges Licht) ebenfalls nur eine andere Benennung des nemlichen Gottes. Den bösen Gott nannte man Czart oder Czernobog (schwarzer Gott), und dieser war der Urheber alles Bösen (Vergl. Bjelbog, Czernobog). — Bug oder Bog ist auch ein bekannter Fluß des südlichen Rußlands, der von den heidnischen Slaven gleich einer Gottheit verehrt wurde. Man näherte sich ihm mit der größten Ehrfurcht, schöpfte sein Wasser mit Andacht, und unterstand sich nicht hinein zu spucken, oder die heiligen Fluthen auf was immer für eine Art zu entweihen. Lomonossow glaubt, daß bei den Slaven die Benennung des höchsten Wesens Bug oder Büh von diesem Flusse herstamme.

Bure, nach der Skandinavischen Mythologie der Großvater des Hauptgottes Odin. Er entstand dadurch, daß die aus dem geschmolzenen Eise in Ginungagap entstandene Kuh Audumbla an den beeisten Salzsteinen leckte. Durch dieses Lecken kamen am Abend des ersten Tages Männerhaare zum Vorschein, am zweiten Tage ein Mannshaupt, am folgenden aber der ganze Mann, und dieser war Bure. Er hatte einen Sohn, Namens Bör, welcher mit Bestla, des Riesen Baulthor Tochter, drei Söhne, Odin, Vile und Ve, zeugte. Bure und seine Nachkommen waren stets Feinde der Eisriesen (Hryimthussen), tödteten deren Urstammvater Ymer (s. d. Art.), und ertränkten in seinem Blute fast sein ganzes Geschlecht; aus seinem Leichname aber machten sie Himmel und Erde. Vielleicht ließe sich Bure's Stamm als Sinnbild der wohlthätigeren zeugenden Natur denken, die den hemmenden, Kraft

und Leben zerstörenden Wirkungen des Frostes, der wärmelosen unthätigen Natur entgegen strebt. Vergl. Alfadur.

Burgunden. S. Nibelungenlied.

Burtonen waren bei den Preußen mindere Priester, welche aus den Gestalten weissagten, die das geschmolzene Wachs im Wasser bildet.

Buschweibchen. S. Holzweibchen.

Büster. S. Püsterich.

Byleiger (der ruhige Besitzer), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Bylgia, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger. S. Wellenmädchen, Aeger.

Byrger. S. Bil.

C.

Calvaria, der bekannte Wallfahrtsort in Polen, ein Berg mit einem Kloster und ungeheuern Trümmern einer alten, nach gemeiner Sage von Riesen erbauten Burg. Die besondere Ehrfurcht der Polen vor dieser Stätte und ihren christlichen Reliquien nebst der Ansiedlung der Mönche lassen vermuthen, daß dieser Ort im Heidenthume von großer Wichtigkeit gewesen sey.

Camulus. S. Mars.

Chasoň oder Jasen. Unter diesem Namen wurde bei den Slaven, besonders in Böhmen und Mähren, die Sonne verehrt.

Chaudrun. S. Heldenbuch.

Chrimhild. S. Nibelungenlied.

Chrwoř (spr. Echrworsch) soll bei den Slaven der Griechische Typhon (Sturmwind) gewesen seyn. Nach Stredowsky verehrten die Mährer in ihm den Repräsentanten jedes verheerenden Orkans; wahrscheinlich um sich durch seine Gunst vor jenen Verheerungen zu sichern.

Cisara oder Cisa war bei den Vindeliciern und Rhätiern die Göttin des Getreides und der fruchtbaren Erde, wie bei den Römern die Ceres. Sie wurde auch von den Serben in der Lausitz und in Meißen verehrt, und soll der Stadt Zeitz den Namen gegeben haben.

Criwe, der oberste Priester bei den heidnischen Preußen. Er hieß auch Criwe Criweito (Richter der Richter; welcher Name zugleich die oberste weltliche Bestimmung anzeigt), und hatte seinen Sitz zu Preußisch-Romowe. Der Criwe war der erste Wahrsager, der den drei höchsten Preußischen Göttern, Perkunos, Pikollos, Potrimpos, zu Romowe ein ewiges Feuer unterhielt, und von aller Kriegsbeute den dritten Theil bekam. Er lebte sehr eingezogen, und wenn ihn ein Preuße einmal in seinem ganzen Leben zu sehen bekam, so wurde dies für ein großes Glück gehalten. Wenn jemand von seinen Verwandten eine Reise machte, so wurde er überall ehrenvoll aufgenommen, und so auch jeder Bote, den Criwe mit seinem Stabe oder andern kennbaren Zeichen absandte. War er alt geworden, so pflegte er sich zuweilen als Opfer für das Heil des Volkes selbst zu verbrennen. Er scheint ehelos gewesen zu seyn, denn sein Nachfolger wurde von den Priestern gewählt. Diese Priester-

würde hatten mit den Preußen die Wendischen Slaven gemein; auch bei diesen hatte der Criwe den höchsten Rang, und sein eigentlicher Sitz scheint blos Arkona gewesen zu seyn.

Curho, Curche oder Gorcho, der Gott der Früchte und des Ackerbaues bei den alten Preußen; Speise und Trank waren in seiner Obhut, er war ein fröhlicher Tischgott. Man feierte ihm jährlich nach der Aernte ein Fest unter einer heiligen Eiche, wobei seine Bildsäule zerbrochen, und eine neue aufgestellt wurde. Seine vornehmste und berühmteste Eiche stand in der Gegend, wo jetzt das Städtchen Heiligenbeil liegt, und soll ihm von dem alten Könige Waidewut geheiligt worden seyn; sie blieb wie jene zu Romowe auch im Winter grün. Curho bildete im Preußischen Glauben mit Wurskait und Ischwambrat (s. d. Artt.) die Götterdreiheit der zweiten Ordnung, so wie die Götter Perkunos, Pikollos und Potrimpos jene der ersten Ordnung. Den dritten Rang nahmen die zwölf Monatsgötter ein (s. Art. Autrimpos).

Czastawa (spr. Tschastawa). S. Libussa.

Czernobog oder Czernyboch (spr. Tschernoboch). Unter diesem Namen, der so viel als schwarzer Gott bedeutet, verehrten fast alle Slavische Völker das böse Wesen, oder den bösen Gott, von dem alles Unglück und Elend über die Menschen kommt. Man brachte ihm unter Trauergesängen blutige Opfer, und er hatte einen heiligen Becher, wahrscheinlich zu Blutopfern und Weissagungen aus dem Blute. Bei den Wenden und Pommern führte Czernobog als oberster Schwarzgott auch den Namen Pya, und war als stehender Löwe abgebildet; ihm zur Seite stand der Todesgott Flins (s. d. Art.). Im Slavischen sind fast alle Unholdswörter, die irgend eine Verbindung mit dem bösen Princip andeuten, aus dem Begriffe Schwarz (Czerný) gebildet; so bedeutet z. B. das Russische Czarodjej, Polnisch Czarnoksiezjnik, Böhmisch Czarodêgnjk einen Zauberer; Czárownica Hexe; Czart (Czert)

Teufel; Czáry Hexerei. Auch bei den Slaven war daher die Hexerei die schwarze Kunst oder des Teufels Handwerk. Vergl. Djabel, Bjelbog.

D.

Dag, Dagur (Tag), nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Dellingur (Dämmerung) und der Nat (Nacht). Er war hell und glänzend wie seines Vaters Göttergeschlecht. Alfadur versetzte ihn sammt der Mutter in den Himmel, und gab ihnen Roß und Wagen, um die Erde zu umfahren. Nat fährt voran, und von dem beschaumten Gebisse ihres Pferdes Rimfaxi wird jeden Morgen die Erde bethaut. Das Pferd des Dagur heißt Skinfaxi, und erleuchtet mit seiner Mähne die ganze Luft und Erde. Die Personifikazion des physischen Tages fällt hier von selbst in die Augen.

Dainn (Schnell), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Hirschen, die durch die Zweige der Esche Ygdrasil laufen, und ihr Laub fressen. Die drei andern heißen Dvalinn, Dunayr und Durathror. S. Ygdrasil.

Dainsleif. So hieß nach der Skandinavischen Sage das Schwert des Königs Hogni, welches Menschen tödten mußte, so oft es aus der Scheide gezogen war; keine Wunde, die es geschlagen hatte, war heilbar. S. Hogni.

Dankwart, Hagens von Troneg Bruder. S. Nibelungenlied.

Daschebog oder Daschuba (gib Gott), ein Slavischer Gott, zu Kiew verehrt. Man hält ihn nicht ohne Grund für den

Gott des Reichthums, da schon in dem Namen die Idee eines Gottes liegt, der Güter unter die Menschen vertheilt.

Datan und Tawals, zwei Polnische Götter, welche Segen, Gedeihen und Fülle gaben.

Dellingur (Dämmerung), nach der Skandinavischen Mythologie der dritte Gemahl der Nat oder Nott (Nacht), mit welcher er den glänzenden Dag (Tag) zeugte.

Dengle-Geist. So heißt nach einer alten Volkssage auf dem Feldberge im Breisgau ein Feldgeist, der zur mitternächtlichen Stunde auf einem silbernen Ambos eine goldene Sense hämmert oder dengelt. Vielleicht liegt in dieser Sage eine Personifikazion des Todes; denn am Fuße dieses Feldbergs liegt der Friedhof (die Todtenau).

Derfintos, Gott des Friedens bei den Schlesiern und Polen.

Detinez. So hieß nach der Russischen Sage eine schon vor Jahrhunderten verschwundene Stadt im uralten Rußland, die nach Zerstörung der von dem Slavischen Fürsten und Zauberer Wolkow (s. der Art.) gegründeten Stadt Slavensk über ein Kind erbaut wurde. Als nemlich die Slaven auf den Ruinen von Slavensk eine neue Stadt zu gründen beschlossen, hielten die Aeltesten Rath, wie man die Grundlage fester machen, und welchen Namen man der Stadt geben sollte. Einer that den Vorschlag, Boten auszusenden, die das erste Lebendige, was ihnen begegnen würde, mitbringen sollten; das sollte zum Grundsteine dienen, und der Stadt den Namen geben. Sie brachten ein Kind; dieses wurde nun als Grundstein in die Erde eingesenkt, und darüber die Stadt gebaut, die deshalb den Namen Detinez (Kindes-Stadt) bekam. Doch auch Detinez ging der Sage nach bald zu Grunde, da die Einwohner wegen beständiger Seuchen auswanderten, und sich an der Donau (vielleicht Don oder Düna) niederließen. Erst nachdem Kii um das

Jahr 430 Kiew gegründet hatte, kamen sie zurück, und bauten an der Stelle des alten Slawensk eine neue Stadt, die eben wegen ihrer Neuheit den Namen Nowgorod, d. i. neue Stadt erhielt.

Devoitis, ein Polnischer Privatgott der Gemeinde Pojursk. Denn wir finden bei den Polen, Schlesiern und andern Slavischen Nationen nebst den allgemeinen Landesgottheiten auch Privatgötzen einzelner Gemeinden und Geschlechter, welche die Bezirksgränzen bewachten, und die einzelnen Städte, Dörfer und Familien beschützten.

Djabel (Teufel). So hieß bei den Slavischen Völkern der Gott und Urheber alles Bösen. Wenn wir erwägen, daß sich das Götterthum der Vorwelt theils nach den allgemeinen Bedürfnissen des menschlichen Lebens, theils nach den besondern Verhältnissen von Oertlichkeit, Lebensart und Volksbildung gestaltete: so wird es uns nicht wundern, daß unsre Vorfahren ein Wesen verehrten, von dessen schädlicher Macht sie nach ihrer Meinung so viel zu befürchten hatten. Djabel ist mit Czernobog (schwarzer Gott) eine und dieselbe mythische Figur; nur die Verschiedenheit der Zeit, oder die mannigfaltige Personifizirung des Bösen scheint die doppelte Benennung erzeugt zu haben. Was übrigens die Etymologie des Wortes Djabel betrifft; so stammt selbes ohne Zweifel von dem Griechischen διάβολος (Verleumder, Angeber) ab, da sich dafür im Slavischen keine Wurzel auffinden läßt.

Diar hießen bei den Skandinaviern die zwölf Opferpriester, welche den geheimen Rath des historisch aufgefaßten Hauptgottes Odin ausmachten, und wie Götter verehrt wurden. Diar ist vielleicht einerlei mit Deus, Dii, auf Cretisch Deu, auf Indianisch Diw. Dieses Wort scheint zu dem ältern, vor Odin herrschenden Nordischen Kultus gehört zu haben, und später von den Ausdrücken Asen und Guder (Götter) verdrängt worden zu seyn. Länger hat sich die weibliche Wortform Disar erhalten. Daß Odins Rathgeber die Ehre genoßen, Götter zu heißen, stimmt mit Strabo's

Nachricht von den Geten überein, welche die Räthe ihrer Könige ebenfalls Θεοι (Götter) nannten.

Diblik soll bei den alten Böhmen und Mährern der Name der Vesta (Göttin des Feuers) gewesen seyn.

Did, Dida, ein Russischer Gott in Kindesgestalt, der Sohn der Lada (Göttin der Schönheit), Bruder des Lel (Gott der Liebe) und des Polel (Gott der Ehe). Er wurde vorzüglich in Kiew verehrt, und ist wahrscheinlich, wie Anteros bei den Griechen, die Gegenliebe.

Didilia, eine Slavische Göttin, von welcher unfruchtbare Frauen die Fruchtbarkeit erbathen. Einige Schriftsteller halten sie mit Unrecht für die Lada (s. d. Art.). Was Didilia bei den Slaven, das war Ilithyia bei den Griechen.

Diether. S. Heldenbuch.

Dietrich von Bern. S. Heldenbuch.

Dis, Disa war vielleicht früher der gemeinschaftliche Name jeder Nordischen Göttin; daher die Asinnen, oder die weiblichen Gottheiten der Skandinavier, alle zusammen auch Disen oder Disar genannt werden. Dann verstand man darunter auch jene Göttinnen und Genien, welche zum besondern Schutze einzelner Menschen bestimmt waren, in welcher Hinsicht diese Benennung vorzüglich den Nornen (s. d. Art.) zukommt. Später ward Disa bald für Frigga, bald für Freya genommen, weil man jene Göttinnen bei den Alten mit diesem Namen bezeichnet findet, und weil ein großes Opferfest, das in Schweden und Norwegen der Freya zu Ehren mitten im Winter gefeiert wurde, das Disenopfer (Disarblot) hieß.

Dnieper. Dieser Fluß des südlichen Rußlands wurde so wie der Bug göttlich verehrt. Seine dreizehn Wasserfälle waren

gewiß den Andachten und Wallfahrten gewidmet, so wie seine vielen Inseln. Auf einer derselben verrichteten die Bewohner von Kiew, wenn sie jährlich im Juni den Fluß hinab in das Meer fuhren, vier Tagreisen von der Mündung des Stromes ihr Opfer unter einer Eiche. Noch jetzt findet man meilenlange Grabhöhlen am Ufer des Stromes, der Sage nach Ruhestätten christlicher Heiligen, vielleicht aber auch Ueberbleibsel heidnischer Religionsgebräuche.

Dobrebog oder Gilbog (gütiger, starker Gott) ist nur eine andere Benennung des Slavischen Hauptgottes Bjelbog. S. d. Art.

Dobropán, auch Zelon genannt, soll der Merkur der alten Mährer und anderer Slavischen Völker gewesen seyn.

Dobrúna, ein Held der altrussischen Sage, Wladimirs Oheim. Da er die Liebe der bösen Zauberin Marina verschmäht hatte, ward er von ihr in einen Stier verwandelt, und mußte mit neun Gesellen auf Kiews Wiesen weiden. Doch Marina liebte den Stier, flog als redender Rabe zu ihm, und klagte ihm oft ihre Liebe. Sie konnte ihn aber nicht eher erlösen, als bis sie Christin wurde, und ihr Zaubergeräthe, ihre Kräuter und Tränke verbrannte. Zu den Abentheuern Dobrúna's gehört auch die Bezwingung des Zauberweibes Gorinka, die er auf Iljas, eines andern Helden, Rath in's Gesicht schlug, indem dies die beste Waffe gegen Weiber wäre; worauf er ihre Schätze in der Felsenhöhle erbeutete. Auch hierin zeigt sich die den Slaven eigene Untugend der Frauenverachtung, das gerade Gegentheil der Frauenverehrung bei den Teutschen.

Dokalfar, der Skandinavische Gesammtname der Schwarzelfen. Sie sind schwärzer als Pech, von tückischer Art, und wohnen unter der Erde. S. Elfen.

Dolgtvari. S. Zwerge.

Domowye oder Domaschnie Duchy (Hausgeister) waren bei den Russen Schutzgottheiten des Hauses in Gestalt von

Schlangen (Smjej), denen sie Speisen und verschiedene Geschenke als Opfer brachten. An die Wände und Mauern, wo sie wohnten, wurden sie, so gut man konnte, hingezeichnet, wahrscheinlich zum Beweise, daß ein Geist die Stelle bewache, vielleicht auch um den Ort zu bezeichnen, wo ihnen geopfert wurde. Auch die Seelen der Verstorbenen (Uboze), die als Zwerge vorgestellt wurden, gehörten zu diesen schützenden Hausgeistern.

Don. Dieser Russische Fluß ward so wie der Bug und Dnieper von den Altslaven göttlich verehrt, und erhielt verschiedene Opfer. Doch scheint seine Verehrung nicht allgemein, sondern nur örtlich gewesen zu seyn.

Donnerstag (altsächsisch: Thunres- oder Thunerstag, vom Gotte Thuner, d. i. Thor benannt) war der wochentliche Festtag der heidnischen Sachsen und Franken. Auch der Mittwoch (Wodnestag, vom Gotte Woden oder Wodan) wurde von ihnen gefeiert.

Dori. S. Zwerge.

Drache. Der Drache ist in mythischer Beziehung ein schreckliches Ungeheuer mit vier Löwenfüssen, einem langen, dicken Schlangenschwanze, Flügeln, und einem ungeheuern Rachen, aus welchem Feuerflammen strömen. In der Heldensage des Mittelalters spielt dieser Drache eine Hauptrolle, und ist vorzüglich das Ungeheuer, welches die bepanzerten Helden zu besiegen haben, um Schätze zu heben, Mädchen zu erkämpfen, u. s. w. Der Drache wird in der Edda der kluge und weise genannt. Klug ist er vielleicht deshalb, weil das Gold, als dessen Wächter er gewöhnlich vorkommt, die größte Macht zu verführen besitzt; und eben darum ist er zugleich Symbol des Bösen. Ueber seine Bedeutung auf dem Sächsischen Kriegszeichen und auf Wappen vergl. Art. Adler.

Dračice (spr. Dratschice) oder Tassani waren die Eumeniden oder Furien der Slaven in Böhmen, Mähren und andern Ländern.

Drahomira, die heidnische Gemahlin des Böhmenherzogs Wratislaw und eine Hauptwiderfacherin des zu ihrer Zeit kaum erblühten Christenthums. Ungeachtet ihr Gemahl sehr gottesfürchtig war, und sie nur auf ihr Versprechen, sich zur Christuslehre zu bekehren, zur Ehe nahm; blieb sie dennoch im Herzen eine Heidin, und wußte listig die Erfüllung des Versprechens von einem Tage auf den andern zu verschieben. Als endlich ihr Gemahl gestorben war, und Drahomira wegen Minderjährigkeit ihrer beiden Söhne Wenceslav und Boleslav die Regierung übernommen hatte, beschleß sie, alle Christen zu vernichten, selbst ihren Erstgebornen Wenceslav nicht ausgenommen, den der Vater in dem wahren Glauben sorgfältig hatte unterrichten lassen. Sie brachte daher eine grausame Christenverfolgung zum Ausbruch; und als Wenceslav, von den Leiden seiner Glaubensgenossen tief erschüttert, die Zügel der Regierung selbst ergriffen, und seine Mutter mit Beistimmung der Stände verbannt hatte, ließ ihn diese durch seinen jüngern Bruder Boleslav ermorden. Boleslav bestieg hierauf den herzoglichen Stuhl (im J. 929), und setzte die grausamen Verfolgungen gegen die bedrängten Christen fort, worin ihn Drahomira mit grimmiger Wuth unterstützte. Endlich aber ereilte sie die Rache des Himmels. Denn als sie sich einst, nach der Sage, zum Grabe ihres Vaters begeben wollte, um dort den Götzen zu opfern, fuhr sie an einem Gotteshause vorüber, als eben das Meßglöcklein erklang. Der Kutscher, ein eifriger Christ, sprang von seinem Sitze herab, warf die Geißel weg, und eilte in die Kirche. Da stieß Drahomira arge Lästerungen aus, daß man's im Tempel selbst hören konnte. Plötzlich aber öffnete sich die Erde mit entsetzlichem Krachen, und verschlang die Frevlerin sammt Roß und Wagen; nur des Kutschers Peitsche blieb liegen. Flammendes Feuer mit erstickendem Dampfe stieg aus der Kluft herauf, die schnell sich wieder schloß. Die Erde bebte, ein verheerender Sturm fuhr über das Land, und aus der Tiefe erscholl ein Heulen und Zischen, wie von Dämonen der Hölle.

Drauger oder Haugbuer (Höhenbewohner). So hießen bei den alten Skandinaviern die Gespenster abgeschiedener Seelen,

die sich, wie die Norder glaubten, bei ihren Körpern aufhielten. Man konnte sie durch Runen herbeirufen (citiren), um künftige Dinge von ihnen zu erfahren; oder man konnte sie auch andern, denen man schaden wollte, über den Hals schicken. Der größte Geisterbanner dieser Art war Odin selbst; weshalb er auch den Beinamen Draugedrot (Geisterherr) bekam.

Draupner oder Drupner (Tröpfler), nach der Skandinavischen Mythologie ein von dem Zwerge Sindri verfertigter, kostbarer goldener Ring, mit der Eigenschaft, daß ihm jede neunte Nacht acht eben so kostbare Ringe enttröpfelten. Sindri's Bruder, der Zwerg Brok, schenkte dieses Kleinod dem obersten Asen Odin.

Dreiheit. So wie bei den Slavischen Religionen die Zweiheit (Dualismus, s. d. Art.) zum Grunde liegt; so ist das Teutsche Götterthum auf die Dreiheit basirt. Die Grundwesen dieser Dreiheit sind der Kriegsgott, der Donnergott und der Fruchtgott; es mögen schon die Namen dieser Götter bei den verschiedenen Teutschen Stämmen bald so — bald anders klingen. Bei den Skandinaviern hießen sie Odin (Wodan), Thor und Freyr (Friggo); bei den Altsachsen mögen es Irmin, Thor und Balder gewesen seyn; bei den Friesen Woden, Thor und Fosite; bei den Franken Woden (Odin), Thunär (Thor), Sarnote (Friggo oder Freyr), u. s. w. Selbst bei den Germanen des Tacitus sticht in der vorzüglichen Verehrung des Mars (Odin), Herkules (Thor) und Merkurius (Wodan als Sonne, daher Fruchtgott), oder nach Cäsar's Bericht in der Verehrung der Sonne (Odin), des Vulkanus (Thor) und des Mondes (Frigg) diese Götterdreiheit deutlich hervor.

Dröbna, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Töchtern des Meergottes Aeger, oder den Wellenmädchen (s. d. Art.).

Droma. S. Fenris.

Drotten oder Drotner nannten die alten Skandinavier dieselben Priester und Räthe des historisch aufgefaßten Hauptgottes Odin, die nach einer andern Benennung auch Diar hießen. Einige wollen wegen Aehnlichkeit der Namen einen Zusammenhang zwischen Drotten und Druiden wahrnehmen, und finden es nicht unwahrscheinlich, daß die Druiden vor Odin im Skandinavischen Norden geherrscht haben.

Drou oder Seedrou, ein Seegott, oder vielmehr Seegeist, an den selbst jetzt noch der gemeine Mann in Norwegen glaubt. Er hält sich gewöhnlich bei den Hütten und Boten der Fischer auf, und gleicht ihnen an Tracht und Aussehn. Zeigt er sich, oder bemerkt man im Bote eine Art Schaum, Drouspeichel genannt, so ist dies ein Zeichen, daß Menschen auf der See umkommen werden.

Drud. Mit diesem Worte bezeichnet man im Teutschen Aberglauben bald eine Hexe überhaupt, bald einen bösen Geist oder Kobold, vorzüglich aber den sogenannten Alp (s. d. Art.), als weibliches Wesen gedacht. In manchen Gegenden wird eine bestimmte bösartige Hexe vorzugsweise Drud genannt. Der Schweinskoth benimmt ihr Kräfte und Gehör. Freitags hört sie am schärfsten, wenn sie nicht durch jenes Mittel vertrieben wird. Ueber Schwein, Lamm und Taube hat sie keine Gewalt, weil Christus als Lamm, und der heil. Geist als Taube erschienen. Sie steckt vorzüglich im Wirbelwind; um ihn zu vertreiben oder unschädlich zu machen, rufen daher die Landleute: Drud, Drud, Saud—k! Gewöhnlich nimmt man an, daß sowohl der Name als die abergläubische Idee von diesem Wesen den Gallischen Druiden und Druidinnen ihren Ursprung verdanken. Adelung hingegen meint, daß Drud mit Druiden nicht einmal in Hinsicht der Wortableitung etwas gemein habe, indem bei Ulphilas thriutan (im Schwed. tryta) abmatten, Beschwerde verursachen heiße, und im Niedersächs. Drus den Teufel, in verschiedenen Gegenden aber eine Hexe bedeute. S. Allrunen, Alp.

Druiden hießen die Priester der alten Gallier und Celten. Sie hielten sich nur in Hainen und Wäldern auf, und standen nicht blos dem Religionswesen vor, sondern waren zugleich die Philosophen, Gelehrten und Aerzte des Volkes. Ihr Ansehen war so groß, daß die Regierung des Staates fast ganz in ihren Händen lag. Nach Julius Cäsar, der uns die meisten Nachrichten von den Lehrsätzen und Berufsgeschäften der Druiden liefert, besorgten sie alle öffentlichen und Privatopfer, erklärten die Grundsätze der Religion, theilten alle Arten von Belohnungen aus, bestimmten die Strafen für Verbrechen, und entschieden alle Rechtsstreitigkeiten als oberste Richter. Wer sich ihren Beschlüssen zu widersetzen erkühnte, gegen den sprachen sie den Bannfluch aus, wodurch er von aller Theilnahme am Gottesdienste ausgeschlossen, und dann als ein von den Göttern Verfluchter von jedermann verabscheut und geflohen wurde. Selbst ein ganzes Volk konnten sie mit dieser Acht belegen. Nichts, was irgend von Wichtigkeit war, durfte ohne ihre Beistimmung geschehen; sie führten den Vorsitz in den öffentlichen Versammlungen, beschlossen nach Willkühr Krieg oder Frieden, setzten obrigkeitliche Personen, ja selbst Könige, ein und ab, und besaßen überhaupt eine fast unumschränkte Macht. Der Unterricht sowohl in der Religion als in allen übrigen Wissenschaften, die Kriegskunst allein ausgenommen, befand sich ausschließlich in ihren Händen, und dabei waren sie und ihre Schüler von allen Lasten und Abgaben frei. Wegen der großen Vorrechte, die mit dem Stande der Druiden verbunden waren, gab es immer sehr viele Jünglinge, die den Zutritt in ihren Orden suchten, und ihre Anzahl würde noch größer gewesen seyn, wenn nicht die Strenge eines langen Probestandes, und die erstaunliche Menge von Versen, welche die Neulinge auswendig lernen mußten, viele abgeschreckt hätte. Denn aller Unterricht wurde von ihnen blos mündlich ertheilt, und im Gedächtnisse fortgepflanzt; daher die Zöglinge fünfzehn bis zwanzig Jahre nöthig hatten, um jene Gedächtnißverse zu erlernen, und den ganzen Unterricht zu fassen. Die Druiden glaubten die Unsterblichkeit der Seele und die Wanderungen derselben aus einem Körper in den andern, und nahmen an, daß einst Feuer und Wasser alle Dinge

verschlingen würden. Nebstbei gaben sie Unterricht über die Natur und die Bewegung der Gestirne, über die Größe der Welt und der Erde, über das Wesen der Dinge, und die Macht der Götter; übten aber eben so sehr Sterndeutung, Wahrsagerei und Zauberei. Auch in der Arzneikunde waren sie nicht unerfahren, nur daß oft Aberglaube die Stelle der Heilmittel vertrat. Dahin gehört, was sie von der Mistel, vorzüglich der Eichenmistel, dachten, die sie als eine Universalmedicin, ja als das Heiligste in der Natur ansahen. Bekanntlich ist die Mistel (Viscum) eine Schmarozerpflanze, die auf Eichen, Buchen, und andern Bäumen wächst, und bei uns zur Bereitung des Vogelleimes gebraucht wird. Fanden nun die Druiden diese Mistel auf einem Eichbaume, der bei ihnen ohnehin den Charakter der höchsten Heiligkeit hatte, so war dies ein Zeichen, daß die Gottheit an diesem Baume ein besonderes Wohlgefallen habe. Man nahm sie dann mit großer Feierlichkeit ab, und zwar immer am sechsten Tage nach dem Neumonde, mit welchem Tage überhaupt die Druiden ihre Monate, Jahre und Zeitalter anfingen, welche letztern einen Zeitraum von dreißig Jahren begriffen. Die Ceremonien bei der Abnahme selbst bestanden im Folgenden: Zuerst ging man im feierlichen Zuge an den Ort, wo man diese kostbare Pflanze entdeckt hatte. Die Barden eröffneten den Zug, und stimmten Gesänge zum Lobe der Götter an. Darauf ging ein Herold mit dem Heroldsstabe in der Hand, und diesem folgten drei Druiden, welche die zu einem Opfer nöthigen Sachen trugen. Endlich erschien das Oberhaupt dieser Priester, weiß gekleidet, und von einer großen Menge Volkes begleitet. Sobald man am bestimmten Orte angelangt war, stieg der Oberdruide auf die Eiche, schnitt die Mistel mit einer goldenen Sichel ab, und ließ sie auf ein, von den übrigen Druiden ausgebreitetes weißes Kriegsgewand, Sagum, herabfallen. Dann wurden zwei weiße Stiere, deren Hörner zum erstenmal gebunden waren, zum Opfer geschlachtet, und bei der Opferhandlung ein Gebet an die Götter gerichtet, daß sie dieses Geschenk (die Mistel) denen, welchen sie es gegeben, zum Heile gereichen lassen. — Die Druiden hatten ein gemeinschaftliches Oberhaupt, wozu immer der würdigste und weiseste von ihnen durch Stimmenmehrheit gewählt wurde, und

dieser behielt seine Würde lebenslänglich. Auch standen die Gallischen Druiden mit den Britannischen in steter Verbindung, und fragten selbe in zweifelhaften Fällen um Rath; so wie gewöhnlich Gallische Zöglinge von vorzüglichen Anlagen nach Britannien geschickt wurden, weil die dortigen Priester in dem Rufe größerer Weisheit und Gelehrsamkeit standen. Es gab auch weibliche Druiden, die ebenfalls in der größten Achtung standen, und sich vorzüglich auf das Wahrsagen verlegten. Sie wurden überhaupt in drei Klassen eingetheilt. Die Druidinnen der ersten und vornehmsten Klasse blieben durch ihr ganzes Leben unverheirathet. Jene der zweiten Klasse durften zwar heirathen, mußten sich aber des ehelichen Umgangs enthalten, einen Tag im Jahre ausgenommen. Diese standen den männlichen Druiden bei ihren gottesdienstlichen Verrichtungen bei. Die zur dritten Klasse Gehörigen dienten den zwei obern Klassen als Sklavinnen; sie waren daher weit weniger geachtet, gaben sich aber doch auch mit der Wahrsagerei ab. Und diesen Druidinnen sollen nach der gewöhnlichen Meinung, die aus dem Teutschen Aberglauben so sehr bekannten Druden (Hexen) ihren Ursprung verdanken. Bei der auffallenden Aehnlichkeit zwischen dem Götter- und Priesterthume der Germanen und jenem der Gallier glauben viele, daß die Germanischen Priester ebenfalls Druiden gewesen seyen, obgleich der Name selbst bei ihnen nicht vorkommt; vorzüglich sollen sich Druidinnen in Teutschland aufgehalten haben. Was endlich den Ursprung des Namens Druiden betrifft; so gibt es hierüber verschiedene Meinungen. Einige lassen ihn von dem celtischen Worte Derus (Eiche), andere vom Griechischen δρυς (Eiche) noch andere vom Teutschen Druhtin (Gott) oder vom Celtischen De-ru wys (Lenker, Weiser) abstammen. Adelung leitet es vom altteutschen Drott oder Druth (Herr) ab.

Dualismus. Alle Slavischen Religionen sind auf den Dualismus (Zweiheit) gegründet, der sich in den zwei Hauptgöttern Bjelbog (s. d. Art.), weißer oder guter Gott, und Czernobog (s. d. Art.), schwarzer oder böser Gott, und ihrem beiderseitigen Anhange ausspricht. Diese Zweiheit unterscheidet vorzüglich das

Wesen des Slavischen Götterthums von der Teutschen, auf der Dreiheit (s. d. Art.) beruhenden Ur-Religion.

Dufa, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger (s. d. Art.).

Dugnai, eine von den Polnischen Hausgöttinnen, deren Geschäft es war, den Brodtaig zu bewahren.

Dunayr oder Dineyer, (dem es in den Ohren sauf't), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Hirschen, die durch die Zweige der Esche Ygdrasil laufen, und ihr Laub fressen. S. Ygdrasil.

Dürst oder Türst. S. Wüthendes Heer.

Durathror (Ruhe störend), einer von den vier Hirschen, die nach der Skandinavischen Mythologie an den Zweigen der Esche Ygdrasil nagen. S. Ygdrasil.

Durin, nach der Skandinavischen Mythologie der Beherrscher der Erdzwerge, und selbst ein Zwerg von besonderer Kunstfertigkeit. Die Steinzwerge stehen unter der Oberherrschaft des Zwerges Möbsognir.

Dvalinn (Zögernd), nach der Nordischen Mythologie einer von den vier Hirschen bei der Esche Ygdrasil (s. d. Art.).

Dvergar. S. Zwerge.

Dyrsa, eine Böhmische Privatgöttin, welche Herzog Przemysl verehrt haben soll.

Dzidzielja, Ziza, die Göttin der Liebe bei den Polen und Schlesiern; sie bewahrte und beförderte die menschliche Fruchtbarkeit.

Auch bei den Wenden wurde Dzidzielja verehrt, und muß nothwendig mit der Slavischen Hauptgöttin Dziwa oder Siwa (s. d. Art.) irgend einen Zusammenhang haben. Dzidzielja, sagt Mone, ist ihrem Namen nach die Ernährerin, die Zizengöttin, welche die Brust reichet; Dziewanna führt die Zeit der Geburt herbei, Marzanna ist die Gebärerin. Höher gefaßt sind es drei weibliche Planetenkräfte, Venus, Mond, Erde. Vergl. Dziewanna, Marzanna, Siwa.

Dziewanna, Sevana oder Senovia, eine Göttin der Polen, Schlesier und Wenden, welche den Slaven eben das gewesen seyn mag, was Diana den Römern war. Sie wohnte in tiefen Wäldern (daher erklärt Frencel Dziewanna durch Waldgöttin), und ihr Bild wurde von Frauen und Mädchen mit Kränzen geziert. Sie hatte wie Diana Einfluß auf die Beförderung der Geburt, und wie diese zu Ephesus, so wurde jene zu Ratzeburg als Symbol der fruchtbringenden Natur verehrt; wenn anders ihre Identität mit der Göttin Dziwa oder Siwa (s. d. Art.) ausgemacht ist. Denn Dziewanna ist blos eine verlängerte Form von Dziwa, und deutet überhaupt den Begriff des Weiblichen an, wie es aus den verschiedenen Slavischen Mundarten, und namentlich aus der Böhmischen hervorgeht, wo Děwče (spr. Djewtsche), Diwice, Děwka, ein Mädchen bedeutet. Ueberhaupt scheinen die drei Slavischen Göttinnen Dziewanna, Dzidzielja, und Marzanna eine weibliche Götterdreiheit zu bilden, in welcher die Idee der zeugenden und ernährenden Natur ausgedrückt ist.

Dziwa. S. Siwa.

E.

Easter. S. Ostar.

Ebenrot. S. Heldenbuch.

Echo. Das Echo oder der Widerhall ist im Teutschen Mythenthume die Sprache der Zwerge.

Ecken. S. Heldenbuch.

Edda. S. Nordische Mythologie.

Eichen. Die Eichbäume waren den alten Teutschen vorzüglich heilig. S. Bäume, Druiden.

Eichhörnchen. Diese Thiere hatten im Russischen Glauben gewiß irgend eine Bedeutung, da die alten Russen die Stirnläppchen derselben statt des Geldes gebrauchten. Zu Wologda, im Regierungsbezirke gleichen Namens, wo zu einer gewissen Jahrszeit eine große Menge Eichhörnchen zum Vorschein kam, glaubte man, daß der Waldgeist, eine Art von Leschje (s. d. Art.), diese Thiere an den Teufel verspielt habe, die nun, um der Gewalt des Gewinners zu entgehen, ihre Zuflucht zu den Bewohnern jener Gegend nähmen.

Eikin (feindlich, beschwerlich), nach der Skandinavischen Mythologie einer von jenen Höllenflüssen, die sich um das Land der Götter wälzen. S. Höllenflüsse.

Eikinskialdi. S. Zwerge.

Eimyria und Eisa, nach der Skandinavischen Mythologie zwei Töchter des Elementargottes Loge (Feuer), und seiner Gattin Glöd (Gluth). Ueber die Identität dieses Loge mit dem tückischen Loke vergl. Art. Loke.

Einheriar oder Einherien (Alleinkämpfer). So heißen nach der Skandinavischen Mythologie die in der Schlacht gefallenen Helden, sobald sie nach ihrem Tode in den Pallast Walhalla (s. d. Art.) kommen.

Eitr oder Eitre. S. Sindri.

Ejkthyrner. S. Ajkthyrner.

Ejr oder Eyra, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Gesundheit, erfahren in der Heilkunde, und daher der weibliche Arzt der Götter.

Ekerken. Bei dem Dorfe Elten, eine halbe Meile von Emmerich im Herzogthume Cleve, ließ der Aberglaube einen Geist hausen, der unter dem Namen Ekerken (Eichhörnchen) bekannt war. Er sprang auf der Landstrasse umher, und neckte und plagte die Reisenden auf mancherlei Art. Einige schlug er, andere warf er von den Pferden ab, noch andern kehrte er Wagen und Karren um. Doch konnte man von ihm nichts als eine entblößte Hand sehen.

Eckhart. Der getreue Eckhart heißt im Teutschen Aberglauben ein alter Mann mit einem weißen Stabe, der vor dem wüthenden Heere (s. d. Art.) einhergeht, und die Leute ermahnt, aus dem Wege, oder nach Hause zu gehen, damit sie nicht Schaden nehmen. Er sitzt auch vor dem Venus- oder Hörselberge in Thüringen (s. Art. Venus), und warnt jeden, den es gelüstet hinein zu gehen. Daher das Sprichwort: Du bist der getreue Eckhart, du warnst jedermann.

Elben nannte der Aberglaube in Teutschland gewisse Plagegeister in menschlichen und thierischen Körpern, die gewöhnlich von böswilligen Hexen zugebracht, aber auch von diesen abgetrieben werden konnten. Uebelbefinden, Magerkeit, Schwäche, oder sonst eine Krankheit befiel den Menschen oder das Thier, dem die Elben zugebracht wurden. Ihre Gestalt ward von den Hexen in den mit ihnen aufgenommenen gerichtlichen Protokollen (so weit führten Selbsttäuschung und Irrthum) verschiedentlich angegeben: bald waren es weiße, oder schwarze, oder buntgestreifte Würmer; bald schwarze oder graue Fliegen; bald raupenartige Wesen mit spitzigen Schnäbeln. Daß übrigens zwischen den Elben und den Elfen (s. d. Art.)

irgend ein Zusammenhang Statt finden mag, läßt sich schon aus der Aehnlichkeit der Namen schließen.

Elder (Feuer, Dänisch: Ild) nach der Skandinavischen Mythologie ein Diener des Meergottes Aeger (s. d. Art.).

Eldhrimner heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Kessel, in welchem der Eber Sährimner von dem Koche Andhrimner in Valhalla gekocht wird.

Elementargeister. Kabbalistische Träumereien (s. Kabbala) und die im Aberglauben so thätige Phantasie des Mittelalters bevölkerten das Weltall mit einer Menge geisterartiger Wesen, die sich in den vier Elementen, Luft, Wasser, Erde und Feuer befinden, und eben deshalb unter dem Gesammtnamen Elementargeister begriffen werden. So gab man die Luft den Sylphen, die Wellen den Ondinen, die Erde den Gnomen, das Feuer den Salamandern zur Wohnung, und dichtete ihnen verschiedene, ihrem Aufenthalte entsprechende Eigenschaften an.

Elfen oder Alfen sind in der Skandinavischen Mythologie gewisse übernatürliche, bald sichtbar, bald unsichtbar herumschweifende Wesen, die sich mit Göttern und Menschen zu schaffen machen, und nach ihrer verschiedenen Abstammung theils als wohlthätige und menschenfreundliche, theils als hämische und schadenfrohe Geister erscheinen. Denn die Elfen sind von zweierlei Art, weiße und schwarze. Die weißen Elfen, die in Alfheim, Freyrs himmlischem Reiche, wohnen, sind eine Art von Halbgöttern oder Genien; sie glänzen heller als die Sonne, und heißen eben deshalb Liosalfen (Lichtelfen). Wenn einst Himmel und Erde vergehen, so werden diese Elfen den Pallast Vidblainn in Gimle, dem neuen Himmel, bewohnen. Die schwarzen Elfen sind bösartig, häßlich gestaltet, und schwärzer als Pech; sie wohnen unter der Erde, und heißen Mörk- oder Swartalfen (Finsterniß-Elfen). Die Schwarzelfen werden oft mit den Zwergen verwechselt, und kommen in der Edda als äußerst

geschickte Kunstschmiede und Mechaniker vor, die den Göttern das Band Gleipner, das Schiff Skidbladner, das goldene Haar der Siff, Odins Speer Gugner, den goldborstigen Eber Gullinbursti, Thors Hammer Mjölner, und den kostbaren Ring Draupner lieferten. Aus ihrem Geschlechte stammt auch der berüchtigte Alp (s. d. Art.). Nach Ryerup's Vermuthung waren die Elfen eigentlich ein Völkerstamm, der in der frühesten Zeit Skandinavien bewohnt und bei der Ankunft der Asen sich für diese erklärt hat. — Der Glaube an Elfen, Zwerge, Nöcken und andere derlei Wesen hat sich bei dem gemeinen Manne in Nordland bis auf unsre Tage erhalten. Nach Rühs stellen sich die Norweger die Alfen (Elfen) wie kleine nackte Purschen mit einem ungekrämpten Hute auf dem Kopfe vor. Wird jemand von einem Alfen angehaucht, oder kommt er zufällig an eine Stelle, wo ein Alf ausgespuckt oder gepißt hat, so kann er die Krankheit Alvaust (vermuthlich ein Uebelbefinden, wie bei uns durch das vermeintliche Beschreien) bekommen. Sie heißen auch die Unterirdischen, weil sie unter gewissen Hügeln, Häusern oder Bäumen wohnen; übrigens gleichen sie gewöhnlichen Menschen, nur daß ihre Farbe blau ist. Nach dem Aberglauben des Nordischen Landmanns dürfen gewisse Bäume nicht gefällt, und mit gewissen Häusern keine Veränderungen vorgenommen werden, wenn man sich nicht die Ungunst der Unterirdischen zuziehen will. Oft haben sie Kirchen, deren Nähe ihnen lästig war, auf eine andere Stelle versetzt, oft auch Menschen entführt, die entweder gar nicht, oder doch wahnsinnig zurückkamen. Nach der Vorstellung der Isländer bilden die Alfen einen ordentlichen unterirdischen Staat von derselben Einrichtung, wie sie bei dem Isländischen oberhalb der Erde besteht. Recht und Billigkeit sind ihnen heilig, daher schaden sie ungereizt den Menschen nie. Doch neugeborne und noch nicht getaufte Kinder rauben sie gern, und schieben ihnen die ihrigen (Umskiptingar) unter. Sie wohnen in Felsen und Hügeln, ja selbst im Meere. Ihre Wohnungen sind sehr nett, und alles Geschirr äußerst reinlich. Vorzügliches Gefallen finden sie am Umgange mit Christen; von diesen haben einige sogar mit den äußerst schönen und feurigen Alfenmädchen Kinder gezeugt, die aber ganz im Taufwasser gebadet werden müssen, um eine unsterbliche

Seele zu haben. Bei heiterer Luft kommen sie gern hervor, um sich an der Sonne zu erquicken, die nie ihre dunkle Wohnungen bestrahlt. Oft, besonders in der Neujahrsnacht, ziehen sie wie Menschen herum, und Hausväter sehen es gern, wenn sich die unsichtbaren Gäste in der Nähe niederlassen wollen; weshalb manche alles offen lassen, ein Licht anzünden, und den Tisch decken, um ihre Gastfreundschaft gegen die herumziehenden Alfen zu beweisen. In Schweden werden die runden Streifen, die man Morgens im thauigten Grase bemerkt, für Stellen nächtlicher Alpentänze gehalten. Wer Nachts in einen solchen Kreis geräth, dem werden sie sichtbar; er ist dann in ihrer Gewalt, doch schaden sie nicht, höchstens fügen sie ihm einen Possen zu. Manchmal sitzen sie in kleinen hohlen Steinen, die Elfenmühlen heißen. Ihre Stimme ist sehr leise. Auf Seeland fürchtet man vorzüglich die Elfenkönige; sie haben eine besondere Lust daran, Mädchen zu necken, und sind vortreffliche Musiker. Es gibt ein Elfenkönigs-Stück, das zwar mancher geschickte Violinist spielen könnte, aber nicht vorzutragen wagt; denn sobald es ertönt, muß Alt und Jung, ja selbst Tische, Bänke u. s. w. tanzen, und der Spieler kann nicht aufhören, wenn er nicht das Stück genau rückwärts spielen kann, oder wenn ihm nicht jemand von hinten die Saiten zerschneidet. Die Frauen dieser Elfen heißen Elliser. Sie lassen sich nur bei schönem Wetter und nur in Elfenbrüchen sehen, besonders an Stellen, wo jemand auf eine unglückliche Art um's Leben gekommen ist. Bald reißen sie Heu aus, bald führen sie Tänze. Vorn gleichen sie schönen Frauen, hinten aber den häßlichsten Unholden; und gewöhnlich sind sie es, welche die Menschen im Schlafe drücken. In Schottland denkt man sich die Elfen als kleine Wesen von zweifelhafter Natur, launisch in ihren Neigungen, und boshaft in ihrer Rache. Sie wohnen in grünen, besonders kegelförmigen Hügeln, auf denen sie auch bei Mondschein ihre Tänze halten. Man sieht die Spuren ihres nächtlichen Reihen an den kreisförmigen Streifen im Grase, die manchmal gelb und verwelkt, manchmal von dunkler, grüner Farbe erscheinen. In solchen Kreisen zu schlafen, oder nach Sonnenuntergang zu weilen, ist immer gefährlich. Sie sind auch als geschickte Waffenschmiede be-

kannt, daher man sie oft in Bergen und Felsen arbeiten hört. Ihr gewöhnlicher Anzug ist grün. Sie reiten oft in dichten, aber unsichtbaren Reihen, und nur das helle Geklingel ihrer Zügel gibt Kunde von ihrem Zuge. Zu diesem Zwecke borgen sie manchmal irdische Rosse; daher findet mancher des Morgens seine Pferde keuchend, abgemattet, mit ungekämmten Mähnen und Schwänzen im Stalle. Ueberhaupt sind sie große Liebhaber von Pferden, lieben die Jagd, und trinken gern Wein; daher sie sich oft in den Kellern der Reichen gütlich thun, wie es so viele leer gefundene Flaschen beweisen, die man doch früher gefüllt und versiegelt hatte. Am gefährlichsten sind sie den Menschen durch ihre Neigung Kinder auszutauschen, was sie in der Absicht thun, menschliche Seelen aus ihren Körpern zu stehlen. Oft entführen sie auch erwachsene Personen. Diese kommen erst nach sieben Jahren zurück; aber nach andern sieben Jahren verschwinden sie abermals, und werden selten wieder gesehen. Das Schicksal der Entführten bei den Elfen ist nicht gleich. Einige führten ein unstätes Leben, und wandelten beständig im Mondschein; andere bewohnten eine reizende Gegend, und erhielten alles, was sie nur wünschten; doch mußte jedes siebente Jahr wenigstens Ein Mensch dem Teufel geopfert werden. Aus ihrer Gewalt kann man nur nach einem Jahre und einem Tage, und nur bei ihrer großen Procession am Allerheiligen-Abend gerettet werden. Auch die Angelsachsen hatten ihre Elfen, von denen sie sich verschiedene Klassen, jede mit ihrer passenden Benennung, dachten: so gab es bei ihnen Muntelfen (Oreaden), Buduelfen (Dryaden), Säelfen (Najaden), u. a. m. Doch waren wohl diese Namen nie unter dem Volke üblich, sondern wurden nur von den Gelehrten erfunden, um die Griechischen Ausdrücke zu übersetzen.

Elgia, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen Odin den Gott Heimdal zeugte.

Eliud oder Elvidver (Elend) heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Pallast, welchen Hela, die Beherrscherin der Unterwelt, bewohnt.

Elivager ist in der Skandinavischen Mythologie der Gesammtname jener Höllenflüsse, die aus dem Brunnen Hvergelmer in Niflheim (Nebelwelt) in den Abgrund Ginungagap (Chaos) hinausströmten, und, als wegen zu weiter Entfernung von ihrer Quelle das in ihnen enthaltene Gift zu Eis verhärtete, den ganzen Abgrund mit Eislagen anfüllten. Funken, aus Muspelheim (Feuerwelt) hinübergeflogen, schmelzten das Eis zu Tropfen, und aus diesen entstand der Riese Ymer, und dessen Ernährerin, die Kuh Audumbla. Von diesen Flüssen werden in der prosaischen Edda folgende namentlich angeführt: Svöl oder Sud, Guntraa, Fion, Fimbultul, Slidur, Hridur, Sylgir, Ylgir, Vid, Leiptr und Gjöl. Gjöl ist der nächste an der Höllengränze, gleich bei den Gittern des Todenreiches.

Elle (Alter), nach der Skandinavischen Mythologie ein altes Weib, mit welcher Thor zur Probe seiner Stärke kämpfte, und überwunden ward. Es zeigte sich aber, daß das alte Mütterchen niemand anderer als das Alter selbst war, dem alles unterliegen muß. S. Thor.

Elliser. S. Elfen.

Elvidver. S. Eliud.

Embla (Erle), nach der Skandinavischen Mythologie das erste Weib, welches die Götter Odin, Vile und Ve, eben so wie den ersten Mann Ask (Esche), aus einem Holzblöckchen schufen.

Erdmännchen. S. Kobolde, Gnomen, Zwerge, Berggeister.

Erich, Ermin. S. Irmin.

Ermin. S. Hermann.

Ermenreich. S. Heldenbuch.

Esk. S. Fulla.

Esus. S. Hesus.

Etzel. S. Nibelungenlied, Heldenbuch.

Ezernim, Gott der Seen bei den Polen und Schlesiern. Fischreiche Gewässer, vorzüglich der See Orth, wurden deshalb göttlich verehrt.

F.

Falhofner, nach der Skandinavischen Mythologie eines von den zwölf Asenpferden (s. d. Art.).

Fallandi forrad (Fallbrücke, Hinterlist). So heißt in der Skandinavischen Mythologie die Thürschwelle in Helas, der Todesgöttin, Wohnung.

Falur. S. Zwerge.

Farangerfall, nach der Skandinavischen Mythologie ein Wasserfall, in dem sich Loke als Lachs verbarg, um der Rache der Götter, die ihn als den Mörder Balders verfolgten, zu entgehen. S. Loke.

Farbaute, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, der mit der Riesin Laufeya den bösen Loke gezeugt hat.

Farmagott (Lastengott) und Farmatyr (Lastenherr), zwei Beinamen des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Fasolt. S. Heldenbuch.

Faun. S. Fornjorder.

Feen, eine fast jedem bekannte Gattung von Zauberinnen oder Schicksalsgöttinnen, die mit hoher Macht und einer Art von Allwissenheit ausgerüstet, auf das Leben einzelner Menschen Einfluß nehmen, und Kraft ihres Zauberstabes die erstaunungswürdigsten Verwandlungen an Menschen, Thieren, Gegenden u. s. w. hervorbringen. Es gibt zweierlei Arten von Feen, gute und böse; jene werden gewöhnlich als die schönsten Frauen der Welt, diese hingegen als die häßlichsten Mißgeburten gedacht. Oft finden sie sich bei der Wiege, oder in entscheidenden Augenblicken des Lebens ein, bestimmen und wenden das Schicksal, geben und nehmen Geschenke. Doch ist ihr Wissen und ihre Macht nicht unbeschränkt, und vorzüglich der bösen Art wirken oft andere Feen oder Zauberer entgegen. Was eine Fee gewirkt hat, kann eine andere nicht sogleich aufheben. Feen, die durch eigene Macht die wunderbarsten Verwandlungen der Wesen bewirkten, müssen sich oft selbst durch die Gegenmacht eines feindseligen Zauberers in irgend ein Ungethüm verwandeln; denn auch sie sind der Allgewalt des Schicksals verfallen, dem nicht Götter, nicht Menschen widerstehen. Das Vaterland der Feen-Mythologie ist wahrscheinlich Arabien, von wo sie durch die Troubadours nach Europa verpflanzt wurden; obwohl einige die Feen für Nachfolgerinnen der Druidinnen, andere aber für Ueberreste der auf Gallischen Denkmählern vorkommenden Matronen halten, die beinahe überall als Fruchtgöttinnen, mithin als gute Wesen abgebildet erscheinen. Der erste Ursprung dieser geisterartigen Wesen dürfte wohl in der uralten theogonischen Vorstellung liegen, daß die ganze Welt mit guten und bösen Genien angefüllt sey, die auf die Schicksale der Menschen Einfluß nehmen, und zu ihrem Glücke oder Unglücke sich thätig beweisen. Diese Idee, auf die Nothwendigkeit des Dualismus von Gut und Bös gegründet, leuchtet aus den Mythologien aller Völker hervor, und ihr mögen nicht nur die Feen, sondern zum Theil auch die Sylphen, Gnomen und andere Wesen dieser Art ihr Daseyn verdanken. Mone bemerkt, daß der Name Fee von fatua, provenzalisch fata, italisch fada hergeleitet, und durch gute Göttin übersetzt werde. Leibnitz leitet Fee von dem lateinischen fatum, Ekhard von vates ab.

Feindschaft heißt nach Einigen in der Skandinavischen Mythologie das Gewässer außerhalb der Erde, das die Söhne der Zeit, d. i. die Riesen, von den Göttern trennt, offen durch die Jahrhunderte hinfließt, und nie zu Eis gefriert.

Fenja und Menja, zwei Riesenjungfrauen und Zauberinnen, welche Frothi, König von Dänemark, von dem Schwedischen Könige Fjölnir kaufte, um durch sie die zwei ungeheuern Mühlsteine in der von Hengikjopter zum Geschenk erhaltenen Grottamühle drehen zu lassen. Diese Mühlsteine hatten die Eigenschaft, daß sie mahlten, was der Müller wollte. Frothi befahl den Mägden, Gold, Frieden und Glück zu mahlen, und gestattete ihnen dabei nur so lange auszuruhen, als der Kuckuk schwieg, oder ein Liedchen gesungen werden konnte. Sie sangen dabei den sogenannten Grottagesang, und ehe dieser geendigt war, hatten sie Krieg und ein Kriegsheer gemahlen. Dadurch kam in der Nacht der Seekönig Mysinger, tödtete den Frothi, und machte große Beute. Er nahm auch die Grotta sammt Fenja und Menja auf das Schiff, und hieß sie Salz mahlen. Um Mitternacht fragten sie, ob er noch nicht genug Salz hätte; er aber befahl ihnen fortzumahlen. Sie mahlten noch eine kurze Zeit, als plötzlich durch die Last des Salzes das Schiff versank, und Mysinger sammt der Mühle und den Zaubermägden zu Grunde ging. Seit dieser Zeit ist das Meer gesalzen.

Fenris oder Fenrir heißt in der Skandinavischen Mythologie der schreckliche Wolf, der einst alle Götter befehden, und die Sonne, ja selbst den Göttervater Odin verschlingen wird. Loke zeugte dieses Ungeheuer mit der Riesin Angerbode. Da die Götter wußten, was für Unglück ihnen von Lokes Kindern, nemlich dem Wolfe Fenris, der Schlange Jormungand und der Todesgöttin Hela bevorstünde, schickte Alfadur die Götter ab, um sich dieser Brut zu bemächtigen. Als dies geschehen war, schleuderte er die Schlange in das Weltmeer, und Hela in die Unterwelt, den Wolf aber zogen die Götter bei sich auf; doch wagte es niemand als Tyr, ihn zu füttern. Der Wolf wurde täglich größer

und stärker, und machte dadurch die Götter auf die nahende Gefahr aufmerksam, die nun beschlossen, ihn durch starke Bande zu fesseln, und so unschädlich zu machen. Unter dem Vorwande seine Stärke versuchen zu wollen, beredeten sie ihn zweimal, sich binden zu lassen, zuerst mit der Kette Leding, und als er diese zerbrochen hatte, mit dem noch einmal so festem Bande Dora; aber auch dieses wurde von ihm zerrissen. Nun schickten die Asen Skirnern, den Diener Freyrs, nach Svartalfheim, und ließen von den dortigen Zwergen das Band Gleipner verfertigen, das zwar glatt und weich wie Seide, aber außerordentlich stark und sicher war. Sechs Dinge sind es, aus welchen diese Fessel zusammengesetzt ist: der Schall eines Katzentrittes, der Bart eines Weibes, die Wurzeln eines Berges, die Sehnen eines Bären, der Athem eines Fisches, und der Speichel eines Vogels. Nachdem die Götter das Band erhalten hatten, zogen sie mit dem Wolfe auf die Insel Lingve im See Amsvartner, zeigten ihm dasselbe, und fragten, ob er es zerreißen könnte, da es stärker sey, als man glauben sollte. Der Wolf, die List vermuthend, weigerte sich zwar Anfangs, die Schlinge an sich kommen zu lassen, gab aber doch nach, als auf sein Verlangen Tyr zur Bürgschaft, daß es ohne Falsch zugehe, die rechte Hand in seinen Rachen legte. Jetzt fing der Wolf an sich zu strecken, und wandte die ganze Kraft an, um das Band zu zerreißen; allein, je mehr er sich anstrengte, desto fester und stärker wurde die Fessel. Da lachten alle Asen, außer Tyr; denn ihm, dem Bürgen, war die Hand abgebissen. Die Asen zogen nun das Ende der Kette, das Gelgia heißt, durch die Klippe Gjöl, und befestigten diese tief unten in der Erde; dann nahmen sie ein anderes Felsstück, Namens Tvite, und trieben damit jene Klippe noch tiefer in den Grund. Der Wolf riß den Schlund schrecklich auf, und wollte jeden Nahenden beißen; allein man steckte ihm ein Schwert in den Rachen, so daß der Griff im untern, die Spitze im obern Kinnbacken haftet. Er heult fürchterlich, und aus seinem Maule fließt so viel Schaum, daß daraus der Fluß Von entsteht. So muß Fenris gefesselt liegen bis zum Weltuntergange (s. Ragnarokr). Aber dann wird er los, greift in Vereinigung mit der Midgards-

schlange und Surturs Söhnen die Asen an, und verschlingt den Asenkönig Odin, somit auch die Sonne; denn Odin war nichts anderes als das Symbol der Sonne, oder die Sonne selbst. Kaum ist der Göttervater in Fenris Rachen hinabgeschwunden, so reißt Vidar des Wolfes Kinnbacken dergestallt auseinander, daß das Ungeheuer davon den Tod hat. Fenris hat mit der Riesin Güge zwei Wölfe, Skol und Hate, gezeugt. Skol verfolgt die Sonne, und nach einigen Stellen der Edda ist es auch er, und nicht Fenris, der die Sonne verschlingt. Hate verfolgt, und verschlingt auch endlich den Mond.

Fensaler (vielleicht: helle Wohnung), der prächtige Saal, den die Skandinavische Göttin Frigga bewohnt.

Fest—machen. Sich fest machen heißt in der Sprache des Aberglaubens, durch verschiedene zauberartige Mittel, als: gewisse Kräuter (s. Allermannsharnisch), Kleidungsstücke (s. Nothemd), u. d. gl. sich gegen Schuß, Stich und Hieb unverletzlich machen. Daher die Sagen von Feldherrn, denen die Kugeln ausweichen mußten, von Soldaten, welche die Flintenkugeln wie Erbsen aus den Ermeln schüttelten, u. d. gl.

Feuer. Das Feuer wurde von den Teutschen in den frühesten Zeiten göttlich verehrt. Ueberhaupt war die Religion der ältesten Germanen äußerst einfach, indem sie Anfangs blos die Sonne, den Mond, das Feuer (Vulcanum), und die Erde verehrten. Bei den Preußen und Litthauern war die Unterhaltung des ewigen Feuers ein Haupttheil des gewöhnlichen Gottesdienstes.

Feuerprobe. S. Ordalien.

Fialar (verlarvt, bedeckt), einer von den zwei Zwergen, die nach der Skandinavischen Mythologie den weisen Quaser (s. d. Art.) erschlugen, und aus seinem Blute den kostbaren Dichtermeth bereiteten; der andere hieß Galar. Eben diese zwei Zwerge ersäuften auch den Riesen Gilling.

Fiaulsvithr, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Fimafenger, nach der Skandinavischen Mythologie ein Diener des Meergottes Aeger; er wurde bei dem Gastmale, das sein Herr den Göttern gab, von Loke erschlagen. S. Aeger.

Fimbul oder Fimbultul. S. Höllenflüsse.

Fimbultyr (der große Alte), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Fimbulveter heißt in der Skandinavischen Mythologie der außerordentlich lange und strenge Winter, der als Vorbothe des Weltunterganges einfällt, und eigentlich aus drei unmittelbar auf einander folgenden Wintern besteht. S. Ragnarokr.

Fingal (Fin Mac Coul oder Fionghal), ein hochgefeierter Schottischer Held, Fürst von Morven oder Caledonien, und Vater des berühmten altschottischen Barden Ossian; er soll im Jahre 283 nach Christi Geburt gestorben seyn. Seine Thaten besingt das dem Ossian beigelegte, wahrscheinlich aber von Macpherson aus altschottischen Liedern gebildete Heldengedicht Fingal. Zwar haben wir über Fingal keine historische Gewißheit, aber sein Name wird noch immer bei den Hochschotten mit heiliger Ehrfurcht ausgesprochen, und vieles Große und Wunderbare knüpft sich an das Andenken Ossians und Fingals.

Fiölner (vielwissend, oder: versteckt), ein Beiname des obersten Skandinavischen Gottes Alfadur, so wie des Asenkönigs Odin.

Fion, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Fiorgun oder Fiorgyn, nach der Skandinavischen My-

thologie ein Riese, und Vater der Götterkönigin Frigga, die deshalb auch Fiorgyne heißt.

Fiorm. S. Höllenflüsse.

Flaga, nach der Skandinavischen Mythologie eine Unholdin, die auf einem Adler reitet, und zu den Zaubernornen gehört. S. Nornen.

Flins, Flinz oder Flint, ein Wendischer Gott, der auch von den Sorben in der Lausitz, und von allen westlichen Slaven verehrt wurde. Er war entweder als Gerippe, oder als magerer Greis abgebildet, der in der Rechten eine brennende Fackel, und auf den Schultern einen Löwen trug, und auf einem Feuersteine (Flins) stand. Er war der Gott des Todes, und in dieser Hinsicht zwar ein furchtbarer Gegenstand, aber doch trostreich, weil auf ihn die Auferstehung folgt; wie es der Feuerstein, der unscheinbar den Funken in sich bewahrt, die Fackel und der Löwe, der einst durch sein Gebrüll die Todten weckt, zu erkennen geben. Flins und Pya (s. d. Art.) gehören im Wendischen Glauben zu den Schwarzgöttern, von welchen die Lichtgötter den Gegensatz bilden.

Flüsse wurden sowohl von den Teutschen als Slaven verehrt. Unter den Slaven thaten dies vorzüglich die Russen, und die Flüsse Bug und Dnieper waren in dieser Hinsicht besonders ausgezeichnet. Bei den Teutschen sind nebst der Wasserprobe (s. d. Art.) verschiedene Spuren der Flußverehrung, besonders des Rheines und der Donau, vorhanden; und Tacitus (Annal. XIII. 57.) schreibt, daß bei den Germanen Salzflüsse heilig, und ihr streitiger Besitz aus Religion eine gerechte Ursache zum Kriege war. Vergl. Quellendienst.

Fofner. S. Nibelungenlied.

Folkvanger (Volksfeld) heißt die Wohnung der Skandi-

navischen Göttin Freya; dort befindet sich der große und prächtige Saal Sesrumner.

Fornjordur oder Fornjoter (Ur-Erde, oder: alter Riese). Unter diesem Namen begründet nach der Skandinavischen Mythologie die Ur-Erde, oder der Urstoff einen rein physikalischen Götterstamm, aus welchem die großen Elemente des Ganzen auf eine andere Art, als es der Mythus von dem Frostriesen Ymer (s. d. Art) lehrt, hervorgegangen sind. Fornjordur, die alte Erde, zeugte drei Söhne, nemlich: Aeger (das Weltmeer), Kare (die Luft) und Loge (das Feuer). Aeger, als Océan, vermählte sich mit Ran, dem Raube, und zeugte die alles verschlingenden Meereswogen, neun Töchter, die den gemeinsamen Namen Wellenmädchen (s. d. Art.) führen. Kare, die Luft, zeugte den Froste (Frost, Kälte), und dieser den Snär oder Snio hinngamble, d. i. den alten Schnee. Snär hat noch vier andere Sprossen, nemlich: Thorre, Drifa, Faun und Mjoll, von denen zwar keine Deutung angegeben ist, die sich aber vermuthlich ebenfalls auf winterliche Phänomene beziehen. Loge, das Feuer, vermählte sich mit Glöd (Gluth), und zeugte Kohlen und Asche, die sich in seinen zwei Töchtern Einmyria und Eisa personifiziren. Ueber Loge sehe man noch besonders den Art. Loke.

Forsete, nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Asen Balder und der Nanna; Gott des Friedens, der Eintracht und Versöhnlichkeit. Alle, die sich in Streitigkeiten an ihn wenden, kehren versöhnten Herzens zurück; Götter und Menschen kennen keinen gerechteren Richter als ihn. Sein Pallast Glitner ist mit Silber gedeckt, und die Wände sind mit Gold belegt. Mehr über Forsete findet man in der Edda nicht; doch bezeugen Schriftsteller, die 300 Jahre älter als Sämund und Snorro sind, daß er im Sachsenlande verehrt worden, und auf der nach ihm benannten Insel Fosetesland (Helgoland) einen Tempel gehabt habe.

Fosite. S. Forsete.

Fosta oder Phoseta, eine Friesische Göttin mit fünf Pfeilen in der Rechten, und vier Kornähren in der Linken. Sie hatte viele Tempel, und wurde wahrscheinlich als Vorsteherin des Feldbaues verehrt. Hertha (s. d. Art.) war Symbol der Erde als Urstoff, und ihrer zeugenden Kraft; Fosta scheint aber mehr der Urbarmachung und Bearbeitung derselben vorgestanden zu seyn. Beide liebten den Frieden. Ueberhaupt dürfte in der Wesenheit beider Göttinnen vielleicht gar kein Unterschied Statt finden, da sich beide in einem und demselben Urwesen, nemlich der Erde, begegnen, und Hertha selbst irgendwo den Beinamen Fosta führt. Daher mag es auch kommen, daß man den Namen Fosta oder Phoseta von dem Römischen Vesta oder Griechischen Ἑστία ableiten will. Denn bekanntlich verehrten vorzüglich die Griechen die Göttin Vesta nicht blos als Element des Feuers, sondern auch als Göttin der Natur und Fruchtbarkeit, wie es Orpheus 83ste Hymne beweis't; in dieser heißt Vesta die Stütze der Sterblichen, die Ewige, Mannniggestaltete, Grünende, Selige, die alles beglückt und blühend macht.

Frau, weiße. S. Weiße Frau.

Frauen. Ein eigenthümlicher Zug der alten Teutschen war die außerordentliche, auf Religiosität gegründete Achtung der Frauen. Die lange Keuschheit der Jugend, die strenge Ehe, die schonungslose Bestrafung der Unzucht waren gewiß Ausflüsse dieser so schönen Volksempfindung. Tacitus berichtet, daß Frauen gar oft das weichende Schlachtheer zum Stehen gebracht, daß Jungfrauen als Geißel größere Sicherheit gewährt, ja daß man sich in den Frauen etwas Heiliges, und ein gewisses göttliches Ahnungsgefühl gedacht habe; weßhalb stets auf ihren Rath und ihren Ausspruch geachtet worden. Und dieses — setzt Tacitus hinzu — geschah weder aus Schmeichelei, noch um sie zu vergöttern. Ganz anders war es bei den Slaven, die ihre Frauen mit großer Geringschätzung behandelten.

Freda und Weda, zwei Kriegsgötter der Friesen. Sie wa-

ren als Krieger gebildet, die auf dem Kopfe einen befiederten Helm, vor der Brust einen Schild, und am Rücken Flügel hatten.

Freischuß heißt bei abergläubischen Menschen, vorzüglich Jägern und Jagdliebhabern, ein Schuß, mit dem man alles treffen kann, was sich nur immer innerhalb der Schußweite befindet, auch wenn man es gar nicht sieht; ja manche Freischüsse sind weder auf die Schußweite beschränkt, sondern reichen durch alle Reviere der Welt. Dem solche Schüsse zu Gebothe stehen, wird Freischütz genannt; er kann sich aufgeben lassen, was er schießen soll, Hirsch, Reh, oder Hasen, und braucht dann nur aufs Gerathewohl die Flinte abzudrücken, so muß das Wild fallen, und vor ihm liegen. Eine solche Kunst kann aber freilich nur mit Hülfe des Teufels erworben werden, der dann nach Umständen entweder eigene Freikugeln hergibt, oder die Macht ertheilt, mit was immer für Kugeln täglich eine bestimmte Anzahl solcher Freischüsse machen zu können.

Freke (verzehrend), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den zwei Wölfen, denen Odin die Speisen gibt, die ihm in Walhalla vorgesetzt werden; der andere heißt Gere (gierig). Odin bedarf nemlich keiner Speise, sondern trinkt nur Wein und Meth.

Freya, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Liebe und Zärtlichkeit; überaus reitzend, gütig, sanft, klug und schlau. Allen Menschen ist sie hold, vorzüglich aber den Liebenden; daher sind Lieder der Liebe ihr ein angenehmes Opfer. Sie ist eine Tochter Niord's und seiner eigenen Schwester, die Stieftochter Skade's, die Schwester Freyrs, und nach Frigga die vornehmste Göttin. Ihre Wohnung heißt Folkvanger (Volksfeld), wo sie der Edda zufolge die Hälfte der in Schlachten gefallenen Krieger aufnimmt (Vergl. hierüber Frigga). Ihr Saal Sesrumner ist äußerst schön und geräumig; und der Wagen, auf dem sie fährt, wird von zwei Katzen gezogen. Ihrem Gemahl Odr gebar sie zwei Töchter, Hnos und Gersemi, die so schön waren, daß al-

les Schöne und Kostbare mit ihren Namen bezeichnet ward. Ihr Gatte zog in ferne Länder, und Freya weinte über seine Entfernung goldrothe Thränen. Sie reiste ihm nach, und da sie zu verschiedenen unbekannten Völkern kam, gab sie sich auch verschiedene Namen, als: Mardöl, Horn, Gefna (Gefion), Syr und Vanadis (Vanengöttin). Sie hatte das prächtige Halsgeschmeide Brising, für welches sie jedem der vier Zwerge, die es geschmiedet, die Freuden einer Nacht, als verlangten Preis, bewilligte. Von ihr stammt der Ehrentitel vornehmer Weiber Fruer (Frauen), und die Benennung des Wochentages Freytag, die aus Freyatag entstand. Von ihr sollen auch die Brautwerber Freier heißen. Bei Aegers Gastmahl, wobei der satyrische Loke allen Göttern und Göttinnen Bitterkeiten sagte, mußte auch Freya von dem Spötter Folgendes hören:

So schweige Freya!
Ich kannte dich längst,
Nie warst du makellos;
Asen und Alfen,
Alle, die hier sind,
Haben Dein genossen.

Freya war eine Hauptgöttin aller Nordischen und Teutschen Völker, und wurde ganz nackt, zuweilen leicht bekleidet, manchmal auch mit Köcher, Bogen und Schwert abgebildet. Oft wird sie mit der Göttin Frigga, oft auch mit ihrem Bruder Freyr verwechselt, wovon der Grund darin liegen mag, daß viele Völker einigen ihrer Gottheiten beide Geschlechter beilegten. Daher wird auch der goldborstige Eber des Freyr, und das demselben gewidmete Juelfest (s. d. Art.) von einigen Schriftstellern auf Freya bezogen. Bei den ältesten Skandinaviern soll Freya das Symbol des Mondes, so wie Freyr jenes der Sonne gewesen seyn.

Freyamonat hieß bei den nördlichen Teutschen nach dem Namen der Göttin Freya der Junius oder Brachmonat.

Freyatag hieß nach dem Namen der Göttin Freya bei den alten Teutschen der Wochentag, den wir jetzt Freytag nennen.

Freyr, Freyer oder Frey; nach der Skandinavischen Mythologie der Gott der Fruchtbarkeit, der über Sonnenschein und Regen, so wie über alle Gewächse der Erde waltet. Er, der gütigste der Asen, gibt gute Zeiten und Frieden, vertheilt Wohlstand unter die Menschen, und bringt auch den Bräuten und Gattinnen ihre im Kriege gefangenen Männer zurück. Da ihm die Götter bei seinem ersten Zahne das himmlische Gebieth Alfheim, den Wohnsitz der guten Elfen, verehrten, so wird er auch für den obersten der Lichtelfen oder guten Geister gehalten. Er und die Liebesgöttin Freya sind Kinder des Vanen Niord, die dieser mit seiner eigenen Schwester gezeugt hat; Skade, mit Niord später vermählt, ist blos die Stiefmutter beider Geschwister. Freyrs Gemahlin ist Gerda, die Tochter des Riesen Gymer (Aeger s. d. Art.), um die er durch seinen Diener und Vertrauten Skirner geworben hatte. Ueber Veranlassung und Erfolg dieser Brautwerbung geben die Mythen der Edda Folgendes: Eines Tages setzte sich Freyr auf Odins Ehrensitz Hlidskjalf, von welchem man die ganze Welt überschauen konnte, und erblickte nordwärts ein prächtiges Gebäude, in das eben Gerda eintreten wollte. Sie war so hold und reitzend, daß, als sie die Hände hob, um die Thür zu öffnen, Luft und Wasser der Reize Widerschein gab, und das Weltall erglänzte. Freyr erglühte in heftiger Liebe, kam voll Kummer nach Haus, sprach, schlief, und trank nicht, und niemand wagte es, ihn anzureden. So ward sein Uebermuth, sich auf den heiligsten Sitz des Götterkönigs zu setzen, durch hoffnungslose Liebe bestraft. Endlich ließ Niord durch Skirner um die Ursache eines so seltsamen Betragens fragen, und diesem vertraute Freyr alles; befahl ihm aber zugleich ins Riesenland zu ziehen, und in seinem Namen um die schöne Gerda zu werben. Skirner versprach es, verlangte jedoch zu diesem Zwecke ein Roß, das ihn sicher durch Flammen trüge, und Freyrs Schwert, das von selbst tödtete, so oft es sein Besitzer befahl. Freyr gab ihm beides. Skirner ritt nun über beeiste Gebirge in das Land

der Riesen, wo Gymer, Gerdas Vater, wohnte. Wüthende Hunde waren an die Thür der hölzernen Umzäumung von Gerdas Wohnung gebunden, und ringsum loderten Feuerflammen. Doch Skirner ritt ungeachtet der Warnung des Wegehüters muthig zwischen den Hunden hindurch, und setzte kühn durch die drohenden Flammen, daß die Erde erbebte, und alle Wohnungen Gymers erzitterten. Da schickte Gerda ihre Dienerin hinaus, und ließ ihn bitten, herein zu kommen in ihr Gemach, und reinen Meth zu trinken. Er trat ein, und versuchte erst durch Versprechungen, Gerda für Freyr zu gewinnen; indem er ihr eilf goldene Aepfel und den Ring Draupner (s. d. Art.) als Geschenk anboth. Sie aber schlug beides aus; worauf er drohte, ihr mit seinem glänzenden Schwerte das Haupt abzuschlagen. Allein auch da blieb Gerda noch standhaft. Endlich drohte er, ihren Vater zu tödten, und sie mit der Zauberruthe so zu berühren, daß sie verwandelt in ein Schreckbild, aller Freuden verlustig, jeden Tag von furchtbaren Schrecknissen gequält, aller Bedürfnisse und Bequemlichkeiten beraubt, im Abgrund der Todten wohnen sollte, auf immer verbunden mit dem dreiköpfigen Eisriesen Reifgrimner; nichts als Ziegenharn sollte sie trinken, gemartert von drei gräßlichen Dingen: Männerwuth (Mannsucht), Unvermögen und Unruh. Auf diese Beschwörung und Weissagung ergab sich Gerda, und versprach nach neun Nächten in dem Haine Barri oder Barey (Knospen-Au) Freyrs Gattin zu werden; was auch endlich geschah. Aus dieser Mythe erklärt Mone in physischer Hinsicht den Freyr für die Sehnsucht des Mannes nach dem Weibe; Gerda ist die Schamhaftigkeit. Darum ist sie so schön, darum brennt die Lohe um ihre Wohnung, und weis't jedes unziemliche Vorhaben durch die Scheu zurück, die sie einflößt. Vergebens biethet ihr Skirner Geschenke an, umsonst droht er ihr mit dem Tode durch Freyrs Schwert; kaufen und erzwingen kann man die Liebe nicht, sie gehört einer andern Macht an, dem Zauber nemlich, dem sie nicht widerstehen kann, und darum selber unwiderstehlich ist. Deshalb beginnt Skirner seine Zauberformeln, durch die er auch seine Absicht erreicht. — Durch die Liebe um sein Schwert gebracht, tödtete Freyr den Riesen Beli mit einem Hirschgeweih; al-

lein die traurigsten Folgen dieses Verlustes zeigen sich erst bei dem Weltuntergange, wo er aus Mangel jener Wunderwaffe im Zweikampfe mit Surtur fällt. Außer Skirner werden noch namentlich in Freyrs Diensten angeführt Beiggver und dessen Gattin Beila; der erstere wird von Göttern und Menschen der Hurtige genannt. Statt des Rosses bedient sich Freyr des goldborstigen, Sonnenglanz verbreitenden Ebers Gullinbrusti (Goldborste), weshalb er auch für den Sonnengott gilt, und vielleicht in dieser Eigenschaft den Beinamen Soli führt. Eben darum hieß das Juelopfer, das im Mittewinter um die Zeit des christlichen Advents diesem Gotte dargebracht, und wobei ihm ein Eber geschlachtet wurde, mit einem andern Namen auch Solarblot, oder Sonarblot. Freyr wurde vorzüglich in Schweden verehrt, wo er als abstrakter Begriff die besondere Religionslehre des Landes bezeichnet; so wie Thor die Religion in Norwegen, Balder den Glauben in Dänemark darstellt. Alle diese drei Religionen aber sind spätere Absonderungen von der gemeinsamen Religion im Nordlande, die in dem Begriffe Odin ausgedrückt ist. Daher mußte in Schweden, und auch in Norwegen, jeder Schwörende einen in des Opferthiers Blut getauchten Ring in der Hand halten, und den Eid mit dieser Formel schließen: „So wahr mir Freyr, Niord und der mächtige Ase helfen möge." Nach Snorro war Freyr König in Schweden, ließ einen großen Götzentempel in Upsala bauen, und regierte so glücklich, daß ihn die Schweden als Gott, und zwar mehr als ihre übrigen Götter verehrten. Ohne Zweifel ist Freyr auch eben derselbe, der bei Adam von Bremen als einer von den drei Hauptgöttern in dem goldenen Tempel von Upsala unter dem Namen Friggo vorkommt, der als Gott des Friedens, der Wollust und der Hochzeiten mit einem ungeheuern Phallus (ingenti priapo) versehen war, und mit der ähnlich benannten Erdgöttin Frigga irgend ein mysteriöses Verhältniß, vielleicht die Idee der zeugenden und ernährenden Natur, gebildet haben mag (Vergl. Frigga). Auch der Abgott Frö, der nach dem Volksglauben der Dänen Wind und Wetter in seiner Gewalt hatte, und dem der König Hading jährlich ein Opfer von schwarzen Thieren darbringen mußte, scheint kein an-

herer als Freyr gewesen zu seyn. Saxo berichtet, daß Frö in oder bei Upsala als Statthalter der Götter (Satrapa Deorum) gewohnt, und Menschenopfer eingeführt habe.

Frigga, Frigge oder Frig; nach der Skandinavischen Mythologie eine Tochter des Riesen Fiorgun oder Fiörgin, die Gemahlin des Götterkönigs Odin, die Mutter der Götter Thor, Balder, Braga, Hermode und Tyr, und die Ahnfrau aller Asen. Sie ist die oberste Göttin des Himmels, alle Göttinnen sind ihr unterthan, und achten auf ihren Wink. Ihr prachtvoller Pallast heißt Fänsaler (helle Wohnung); die Göttin Fylla trägt ihr als Kammergöttin ihr Schmuckkästchen nach, und ist zugleich ihre Vertraute; ihre Bothschafterin heißt Gna; und um Menschen zu schützen und zu retten, bedient sie sich der Asin Hlyn. Im Götterrathe sitzt sie mit Odin auf dem Ehrensitze Hlidskjalf, von welchem sie Himmel und Erde, und aller Menschen Thun überschaut. Die Versammlung der Göttinnen hält sie in dem Wonnegebäude Vingolf. Alle Schicksale der Menschen sind ihr bekannt, doch entdeckt sie nie etwas davon. Sie hat auch einen großen Vorrath von Vögel- besonders Habichtsgestalten, wodurch jene, denen sie selbe leiht, mit der Vogelgestalt auch die Kraft zu fliegen erhalten. Bei Aegers Gastmahl mengte sie sich in Odins und Loke's Wortwechsel, und ermahnte sie, einander nicht alte Geschichten vorzuwerfen. Dadurch reißte sie den schmähsüchtigen Loke gegen sich selbst, und mußte von ihm die beißendsten Vorwürfe über ihre verbothenen Liebeshändel mit Odins Brüdern Vile und Ve hören. Das Gestirn Orions Gürtel ward nach ihrem Namen Friggas Spinnrad oder Spinnrocken genannt. — Nach einer mehr zur Naturphilosophie gehörigen Ansicht ist Frigga das Symbol der Erde, und einerlei mit der allegorisch benannten Jörd (Erde), und der rein Germanischen Hertha; in welcher Beziehung auch der ältere Odin, das Symbol der Sonne, somit der höchste Naturgott, ganz passend als ihr Gemahl gedacht wird. Ihr, der Göttin der Erde, und nicht der Freya gehört nach Gräters Vermuthung von den im Kriege Gefallenen die Hälfte, nemlich der Leichnam; die andere Hälfte, die

Seele, gehört dem Odin, d. i. der Sonne. Die Edda sagt zwar ausdrücklich, es theile sich Freya mit Odin in die gefallenen Krieger; allein da bei den ältesten Schriftstellern beide Göttinnen häufig mit einander verwechselt werden, so konnte auch leicht in ihren eigenthümlichen Attributen eine Verwechslung vorgehn. Ein Beispiel solcher Namensverwechslung findet man in folgender Erzählung des Paulus Diakonus, eines Schriftstellers des achten Jahrhunderts. Die Wandalen führten Krieg mit den Winulen. Die erstern verwendeten sich bei Wodan (Odin) um Sieg über ihre Feinde, und erhielten zur Antwort, Wodan würde jenen den Sieg verleihen, die ihm beim nächsten Sonnenaufgang zuerst in die Augen fielen. Darauf kam Gambara, Mutter der beiden Anführer der Winulen, zur Frea, der Gemahlin Odins (Wodan's), und bath um Sieg für ihr Volk. Frea rieth, die Weiber der Winulen sollten ihre losgebundenen Haare in Gestalt eines Bartes gegen das Gesicht ziehen, und sich vor Tagesanbruch zugleich mit den Männern vor Odins Fenster einfinden. Wie sie nun Wodan beim Aufgang der Sonne erblickte, brach er in die Worte aus: „Was sind das für Longobarden (Langbärte)?" Darauf sagte Frea: „Du hast ihnen einen Namen gegeben, jetzt mußt du ihnen auch den Sieg verleihen (nemlich als Namensgabe; bei den Christen: Pathengeschenk)." Daher der Name der Longobarden. Hier heißt Odins Gemahlin Frea, und doch ist eigentlich Frigga als solche bekannt. In altnordischen Liedern heißt die Erdgöttin auch Göa und Hlodyna, und nach einer Römischen Inschrift wurde im Cleviſchen eine Göttin Hludana verehrt; beide mögen wohl eine und dieselbe Gottheit, und mit der Hertha des Tacitus einerlei gewesen seyn. Mone beruft sich hier auf Münters Nachweisungen, der Hlodyn für die weibliche Form von Loder hält, einem Gotte, dessen die große Voluspa bei der Schöpfungsgeschichte als eines Mitglieds der Nordischen Götterdreiheit erwähnt. In Lethra oder Ledrun (jetzt Leire), einer Stadt auf der Insel Seeland, deren Namen Münter eben von dem Gotte Loder ableiten will, soll der Haupttempel der Göttin Hlodyn oder Hludana gewesen seyn; und da es erwiesen ist, daß auf Seeland Hertha verehrt wurde, so wird die Iden-

tität zwischen Hertha und Hlodyna oder Frigga desto auffallender. Der Hertha- oder Erdendienst auf Seeland stimmt auch mit der Sage von der Gefion, der Gründerin Seelands, zusammen; und da diese von Odin von Fünen aus nach Schweden zum König Gylfe geschickt wurde, so könnte ihr Name so viel als Ge (Göa) von Fünen bedeuten, wodurch sie den Uebergang von der Dänischen zur Norwegischen Religion bildet, wo sie als Göa verehrt wurde. So stellt sich uns in diesem weiblichen Grundwesen (Erde) der gemeinsame Stoff der Nordischen Religionen vereinigt dar; weshalb es auch dem Odin zugesellt ist, da auch er die allgemeine männliche Gottheskraft im Nordischen Glauben war. Uebrigens muß Frigga noch irgend eine religiöse Verbindung mit dem Götzen Frigg oder Friggo haben, der bei dem männlichen Attribute, dem Phallus, einen weiblichen Namen führt, und daher eine Doppelnatur gewesen zu seyn scheint. Vermuthlich dürfte Friggo mit seinem Phallus die Fruchtbarkeit der Erde (Frigga) andeuten, und hier wie bei der Isis der Aegypter, die ebenfalls mit einem Phallus zu thun hat, und mit mehreren Brüsten vorgestellt wird, eine Personifikazion der zeugenden und ernährenden Natur zu suchen seyn.

Friggo. S. Freyr, Frigga.

Froste (Frost). S. Fornjordur.

Frostriesen. S. Hrimthussen.

Frothi, ein gewaltiger und gepriesener König der Dänen, unter dessen Regierung eine Art von goldenem Zeitalter (Frothis Friede) geherrscht haben soll. Niemand schadete damals dem Andern; es gab weder Mörder noch Diebe, so daß ein Goldring lange Zeit auf der Jollangursheide lag, ohne daß ihn jemand aufheben wollte. Dieser Frothi war es auch, der vom Schwedenkönige Fiölner die zwei Zaubermägde Fenja und Menja (s. d. Art.) gekauft hat.

Fulla oder Fylla, nach der Skandinavischen Mythologie die Dienerin und Vertraute der Götterkönigin Frigga, eine jungfräuli-

che Göttin mit flatternden Haaren und einer goldenen Stirnbinde. Sie hat das Schmuckkästchen und die Fußbekleidung der Frigga in Verwahrung, und wird zugleich für die Göttin der Geheimnisse gehalten. Auch soll sie das Kästchen Esk bei sich haben, in welchem die Aepfel der Unsterblichkeit verwahrt sind. Aber eigentlich verwahrt Iduna diese Aepfel in einer Schale oder Büchse, und es bleibt dunkel, wie dasselbe auch von Fulla gesagt werden kann.

G.

Galar heißt nach der Skandinavischen Mythologie der eine von den zwei Zwergen, die den weisen Quaser umbrachten, und den Riesen Gilling ersäuften; der Name des andern ist Fialar. Aus Quasers Blute bereiteten sie den Weisheits- oder Dichtermeth. S. Quaser.

Ganger. S. Oelvald.

Ganglatte (Langsamtritt), nach der Skandinavischen Mythologe der Diener Hela's, der Beherrscherin der Unterwelt. S. Hela.

Gangler. S. Gylfe.

Gangleti, einer von den vielen Beinamen des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Ganglöt (Trägtritt), die Magd der Skandinavischen Todtenbeherrscherin Hela (s. d. Art.).

Gangrader, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Ganna, eine Wahrsagerin bei den alten Teutschen, die zufolge des Dio Kassius unter der Regierung des Domitian lebte, und nach Velleda (s. d. Art.) im größten Ansehen stand.

Gardot soll bei den Preußischen Wenden ein Gott der Schiffer gewesen seyn.

Gardrosa, das Mutterpferd, mit welchem der Hengst Ham den Luftklepper Hofwarpner zeugte, dessen sich die Skandinavische Göttin Gna, als Bothschafterin der Götterkönigin Frigga, bedient.

Garm oder Garmur, eigentlich ein Gattungswort der Skandinavischen Sprache, das einen Hund bedeutet; in der Edda bezeichnet es aber insbesondere den beißigen Höllenhund, der am Eingange zu Helas Wohnung bei der Höhle Gnüpa angebunden liegt, bis er beim Weltuntergange los wird, um mit Surturs Schaaren gegen die Asen zu streiten. Er kämpft mit dem Gotte Tyr, und beide fallen zugleich.

Gardunithis, ein Hausgott bei den Polen und Schlesiern, in dessen besonderer Obsorge die jungen Lämmer standen.

Gasto. So hießen bei den Wenden und Pommern die bösartigen Hausgeister. Von diesen wird Marowit (s. d. Art.) besonders angeführt.

Gaul, eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Gaumul, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Gaundler, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Gaupul, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Geburtsgöttinnen. S. Nornen.

Gefion, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Unschuld. Selbst Jungfrau, beschützt sie alle keuschen und frommen Mädchen, die auch nach dem Tode in ihre himmlische Wohnung kommen, und ihr dienen. Die Schicksale der Menschen kennt sie so gut wie Odin. Ihre vornehmste That, wobei aber freilich ihr mythisch jungfräulicher Charakter wegfällt, besteht in der Gründung der Insel Seeland. Gylfe, König von Schweden, schenkte einem herumziehenden Weibe für ihren muntern Gesang so viel Land, als vier Ochsen in einem Tage und einer Nacht umpflügen könnten. Dieses Weib war Gefion, welche Odin von Fünen aus zum Gylfe geschickt hatte. Sie nahm nun vier Ochsen, ihre Söhne von einem Riesen, und spannte sie vor den Pflug. Diese zogen so gewaltig, daß ein großes Stück Land in das Meer hinausgeschoben ward, wo sie es, Fünen gegenüber, befestigte. So entstand die Insel Seeland. In Schweden blieb aber von dem abgepflügten Stück Landes ein See, Namens Lauger (Mälarsee), dessen Buchten genau mit den Vorgebirgen von Seeland zusammenpassen.

Gefna. S. Freya.

Geierskogul, eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Geirahöd (Lanzenerhebung), eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Geiraulul (den Spieß tränkend), eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Geirröd (den Spieß röthend), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, in dessen Gefangenschaft einst Loke gerathen war. Um frei zu werden, mußte er versprechen, den Gott Thor ohne seinen Hammer und Kraftgürtel nach Geirröds Wohnung zu locken. Thor ging hin, und erschlug den Riesen. S. Thor.

Geirröd, nach der Skandinavischen Mythologie ein König des Getnalandes, den die Göttin Frigga ungemein haßte. Odin

wollte ihn einst unerkannt besuchen, doch Frigga gab ihm davon durch Fulla einen Wink, und warnte ihn vor dem Fremdlinge, der ein großer Zauberer wäre. Als Odin bei Geirröd ankam, wollte er auf dessen Frage, wer er sey, nicht antworten. Um ihn zum Geständnisse zu zwingen, ließ ihn Geirröd zwischen zwei Feuer aufhängen. In dieser Lage blieb der verkleidete Odin, der sich Grimner nannte, durch acht Tage, und erzählte dabei in einer sehr räthselhaften Einkleidung von seinen Thaten und andern mythologischen Gegenständen. Zuletzt mußte er denn doch erklären, er wäre Odin. Geirröd lief nun hin, um ihn vom Feuer zu nehmen; allein er stolperte, fiel in sein zufällig entblößtes Schwert, und starb sogleich.

Geirvimal, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Gelgia oder Gelja. S. Fenris.

Gerda oder Gerdur, nach der Skandinavischen Mythologie die Tochter des Riesen Gymer (Aeger) und der Riesin Auerbode. Wegen ihrer außerordentlichen Schönheit wurde sie die Gemahlin des Gottes Freyr. S. Freyr.

Gere (gierig), einer von den zwei Wölfen, denen der Skandinavische Odin die Speisen gibt, die ihm bei der täglichen Mahlzeit in Valhalla vorgesetzt werden; der andere heißt Freke (verzehrend).

Gernot. S. Nibelungenlied.

Gersemi und Hnos (auch Nossa), zwei Töchter der Skandinavischen Göttin Freya und ihres Gatten Odur. Sie waren so schön und anmuthsvoll, daß alles Schöne und Treffliche mit ihren Namen bezeichnet wurde.

Gewar oder Neff, nach der Skandinavischen Mythologie der Vater der Nanna, der Gemahlin des guten Balder. S. Nanna.

Giall oder Gjal, nach der Skandinavischen Mythologie ein Höllenfluß, hart an der Gränze der Unterwelt, über den alle Todten in Hela's düstre Wohnungen wandern müssen. Eine goldbelegte Brücke, Giallarbrücke genannt, führt darüber, und wird von einer Jungfrau, Namens Modguder (Götterfeindin), bewacht.

Giallarhorn oder Gjalderhorn (tönend Horn), das Horn oder die Posaune des Skandinavischen Gottes und Himmelswächters Heimdal. Wenn er hineinstößt, wird es in allen Welten gehört. Mit diesem Horne wird er beim Weltende die Asen zum Kampfe gegen die andringenden Riesen emporstürmen. S. Heimdal.

Gialpe (Geräusch) und Greipe, nach der Skandinavischen Mythologie zwei Töchter des Riesen Geirröd (s. d. Art.), denen Thor den Rücken brach. Gialpe und Greipe heißen auch zwei von jenen neun Jungfrauen, mit welchen der Skandinavische Odin den Gott Heimdal gezeugt hat.

Gilbog. S. Dobrebog.

Gilling, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, der von den zwei Zwergen Fialar und Galar ersäuft wurde. Sein Sohn Suttung rächte ihn dadurch, daß er die Mörder auf einen Fels im Meere setzte, und sie nicht eher frei ließ, als bis sie ihm den aus Quasers Blute bereiteten Dichtermeth auslieferten. S. Quaser.

Gimle (Himmel), nach der Skandinavischen Mythologie die herrlichste aller Regionen der Götterwelt, gegen Süden gelegen, und glänzender als die Sonne. Sie wird fortdauern, wenn bei der Götterdämmerung Himmel und Erde vergehen; die Guten und Gerechten werden darin mit Allvater durch alle Zeiten wohnen, und ewige Wonne genießen. Die Hauptörter in Gimle sind der Pallast oder Saal Brimner, wo es die Fülle guter Getränke gibt, und

das goldene Lustschloß Sindri auf dem Nida- oder Idagebirge. Die eigentliche Lage dieses Tugendhimmels ist folgende: Ueber dem ersten Himmel, dem gewöhnlichen Aufenthalte der Götter oder Asen, ist ein zweiter Himmel, genannt Aundlang, und über diesem der dritte, Vidblain, wo die Lichtelfen wohnen; und in diesen setzte man das noch schöner als Sonnenfeuer glänzende Gimle.

Ginungagap. So hieß nach der Skandinavischen Mythologie der gränzenlose, chaotische Abgrund, oder der leere Raum, der vor der Schöpfung des Himmels und der Erde war. S. Alfadur.

Giöll, nach der Skandinavischen Mythologie ein Höllenfluß, nahe an der äußersten Gränze der Unterwelt. S. Höllenflüsse, Elivager.

Gipul, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Giselher. S. Nibelungenlied.

Gjel, nach der Skandinavischen Mythologie eines von den Pferden, deren sich die Asen bedienen. S. Asenpferde.

Gjöl oder Gjaull, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den aus Hvergelmer strömenden Flüssen Elivager (s. d. Art.). Gjöl heißt auch der Fels, durch welchen die Asen das eine Ende des Bandes Gleipner, das Gelgia hieß, zogen, als sie damit den Wolf Fenris fesselten. S. Fenris.

Gladr (munter), eines von den Skandinavischen Asenpferden (s. d. Art.).

Gladsheim (Wonnesitz), nach der Skandinavischen Mythologie eine herrliche Gegend oder Stätte in der Götterstadt Asgard, wo sich ein Prachtgebäude mit Sitzen für die zwölf Asen und einem Ehrensitze für Odin befindet. Dort steht auch der Pallast Valhalla (s. d. Art.).

Glanur (Freude), nach der Skandinavischen Mythologie der Gemahl der Sol oder Sunna (Sonne), der Tochter des Gestirngottes Mundilfare. S. Alfadur, Sol.

Glapsvithr, ein Name des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Gläsisvol, nach verschiedenen Mythographen das Land der Unsterblichkeit, das in die Nordische Urreligion gehört, die älter als Odin und die Asen ist, und von der man fast gar keine Nachricht mehr hat. Wedel Simonsen (in Nyerups Wörterb.) bemerkt, daß Gläsisvol nichts anderes bedeute als Bernsteinland; daß aber die Phantasie dieses Land zur Wohnung der Seligen erhob.

Glasor (Goldhain), nach der Skandinavischen Mythologie ein reitzender Hain vor Valhalla, dessen Bäume goldene Zweige und Blätter haben.

Glenr (glänzend), eines von den Skandinavischen Asenpferden (s. d. Art.).

Glitner (schimmernd), der Pallast des Skandinavischen Gottes Forsete. Er ruht auf goldenen Säulen, und ist mit Silber gedeckt; Wände und Zimmer sind von rothem Gold.

Glöd (Gluth), die Gattin des Skandinavischen Feuergottes Loge (Loke). Ihre Töchter waren Eisa und Einmyria.

Gloinn (glänzend). S. Zwerge.

Gna, eine Skandinavische Göttin von niederem Range. Sie ist die Bothschafterin der Götterkönigin Frigga, und bedient sich auf ihren Reisen des Rosses Hofwarpner, das durch die Luft fliegt, auf dem Meere geht, und durch Flammen setzt.

Gnesen an der Warta war Anfangs nebst Posen der Hauptsitz des Polnischen Heidenthums, nachher wurde auch Krakau bedeutend. In Gnesen war die Hauptkirche des Gottes Rija (s. d. Art.), wohin die ganze Umgegend gehörte. Der Name der Stadt heißt auf Teutsch ein Nest; und sie wird für die erste Polnische Stadt, so wie Posen für den ältesten Sitz und Begräbnißort der Könige ausgegeben.

Gnomen sind Geister, die im Schooße der Erde bei den Schätzen der Tiefe wohnen, und sie bewachen; also Erdgeister, Berggeister, Erdmännchen. Sie können die mannigfaltigsten Gestalten annehmen, und bald schön, bald häßlich seyn; doch ist die letztere Gestalt die ihnen eigenthümliche, nur ihre Weiber, die Gnomiden, sind ursprünglich schön. Die gemeine Sprache begreift sowohl die Gnomen als die übrigen Elementargeister, und noch andere, im Hause, auf Feldern und in Wäldern hausende Spukgestalten unter dem allgemeinen Namen Kobolde (s. d. Art.). Das eigentliche Vaterland der Gnomen ist der Orient und das Reich der Kabbala (s. d. Art.). Nach den Erzählungen des Talmud war ein solcher Erdgeist, in der Gestalt eines Wurms von der Größe eines Gerstenkorns, dem Salomo zur Erbauung seines prächtigen Tempels vorzüglich dadurch behülflich, daß er ihm ohne jemands Beihülfe die großen Felsenplatten spaltete, und in Tafeln verwandelte. In Europa haben diese wunderlichen Phantasiegebilde vorzüglich im fünfzehnten Jahrhunderte durch die Anhänger der Pythagorisch-kabbalistischen Philosophie ihr Glück gemacht, verloren aber natürlich ihr Ansehen bald gänzlich, und leben seitdem blos in den Schöpfungen der Dichter. Wer kennt nicht aus Musäus Volksmährchen den Berggeist Rübezahl? und ist es nicht, als ob wir die Gnomen selbst in Person auftreten sähen, wenn wir bei Matthisson lesen? — :

Gleich schwarzen Phantomen
Entklettern die Gnomen,
In wolkiger Nacht,
Dem dunstigen Schacht.
Ein träges Geschlecht,
Nicht Herr und nicht Knecht,

Spürt's immer nach Nebel,
Hat Beine wie Säbel;
Es watschelt, es tappt,
Possierlich verkappt,
Bald äffisch und drollig,
Bald bärenhaft knollig;
Trägt Pelze von Ratten,
Und spottet des Lichts
Beim Scheine des platten
Karfunkelgesichts.

Gnüpa oder Gnüpahelle r (Gnüpa-Höhle), eine Höhle, vor welcher der Skandinavische Höllenhund Garm bis zum Tage des Weltunterganges angebunden liegen muß.

Godan, Gode. S. Odin.

Godheim, eine von den neun Welten im Skandinavischen Glauben, die zur Wohnung der Asen bestimmt ist. S. Welten.

Goinn (vielleicht: unrein), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Schlangen, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil nagen.

Göll (Geschrei), eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Gondu, ein Gott der Polen und Schlesier, den besonders Mädchen und Jungfrauen (vielleicht um eine glückliche Ehe) anriefen.

Göndul, eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Gorinia wird von Mone als eine Berggöttin der Russen angegeben.

Götterdämmerung. S. Ragnarokr.

Gottesurtheil. S. Ordalien.

Göya, (Göa), eine Hauptgöttin der Schweden, die zwar als eine Tochter Thors angegeben wird, eigentlich aber mit Frigga oder Jörd (Hertha) einerlei ist. Das große Fest dieser Nordischen Ceres wurde im Februar gefeiert, der deshalb bei den alten Teutschen Goyemonat hieß.

Goyemonat. S. den vorhergehenden Artikel.

Gräber. S. Todtengebräuche.

Grafvitnir (im Graben erfahren), nach der Skandinavischen Mythologie eine Schlange, deren Kinder Goinn und Moinn unter den Schlangen sind, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil nagen.

Grafvöllubr (die Erde aufgrabend), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Schlangen, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil (s. d. Art.) nagen.

Gral. Der heilige Gral ist die Schüssel des Abendmahls, die Joseph v. Arimathia besaß. Die auf den Gral sich beziehenden Sagen gehören zur Gallischen Ueberlieferung, und des berühmten Wolfram von Eschenbach (des vorzüglichsten Minnesingers im 13ten Jahrhundert) Teutsches Gedicht: der Titurel, oder die Pfleger des Grales ist nach einem Provenzalischen Muster gearbeitet.

Gram, nach der Nordischen Sage das Schwert des berühmten Sigurd. S. Nibelungenlied.

Gramr (gram, wild), nach der Skandinavischen Mythologie der erste, d. i. oberste oder grimmigste von allen Hunden, und wahrscheinlich mit dem Höllenhunde Garm (s. d. Art.) einerlei. So heißt es in der Edda:

Die Esche Ygdrasil,
Sie ist der erste der Bäume,
Und Skidblabner der Schiffe,

Odin der Asen,
Aber der Pferde Sleipner,
Bifrost der Brücken,
Aber Brage der Skalden,
Habrok der Habichte,
Aber der Hunde Gramr.

Grani (bebartet), nach der Nordischen Sage das Roß des berühmten Sigurd. S. Nibelungenlied.

Grath, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Gravakr (Graurücken), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Schlangen, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil nagen.

Greipe. S. Gialpe.

Gridur (günstig), nach der Skandinavischen Mythologie eine Riesin, mit der Odin den Vidar zeugte. Als Thor zum Riesen Geirröd reis'te, warnte sie ihn vor dessen Verschmitztheit, und lieh ihm einen Gürtel, ein Paar Eisenhandschuhe und ihren Stab, Gridursstab genannt. S. Thor.

Grimarr (verschleiert), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Grimhilldur. S. Nibelungenlied.

Grimmer (Grimmkälte). S. Vasuthe.

Grimner, ein Name, den der Skandinavische Odin angenommen hatte, als er zum König Geirröd zog. Daher das Gedicht Grimnismal.

Grimr (Grimm, wild), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Großmann. S. Kruzmann.

Grotta, eine Mühle des Dänenkönigs Frothi, auf der man Gold, Glück, Frieden, kurz alles, was man wollte, mahlen konnte. S. Fenja.

Guboi und Twertikos, zwei besondere Schutzgötter der Stadt Sarakowsk in Polen.

Gudi, eine Waldgottheit der Pommern und Wenden in Gestalt eines weidenden Hirsches.

Gudr, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den drei Walkyren, die im Kriege den Kämpfenden voranreiten, die Schlacht lenken, und bestimmen, wer nach Walhalla kommen, d. i. in der Schlacht fallen soll. Die zweite heißt Rota, und die dritte ist die jüngste Norne, Skuld.

Gudrunnur (Gott entsprungen). S. Nibelungenlied.

Guldfari (Goldmähne), nach der Skandinavischen Mythologie des Riesen Hrugner Pferd, und das beste Roß nach Odins Sleipner. Thor, der den Hrugner erschlug, schenkte es seinem Sohne Magne.

Guldtoppur (Goldzopf), das goldmähnige Pferd des Skandinavischen Gottes Heimdal.

Gullinbruste oder Gullinbörste (Goldborste), nach der Skandinavischen Mythologie der goldborstige, hell leuchtende Eber, dessen sich der Gott Freyr statt eines Rosses bedient. Er fährt durch Luft und Meer, und ist eines von jenen drei Meisterstücken, welche der Zwerg Sindri zufolge einer von seinem Bruder Brock mit Loke eingegangenen Wette verfertigt hatte.

Gullintanni (Goldzahn), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Heimdal, weil dieser goldene Zähne hat.

Gullveig (Geldeswerth, Geld) erscheint in der Voluspa (einem Theile der poetischen Edda) als eine böse Gottheit, die überall, wo sie hinkommt Heid (Geld, oder: was gilt) genannt wird, den Dienst der übrigen Götter entehrt, Zauberei übt, und, mehrmal in die Flammen geworfen, dennoch wieder aus dem Brande lebend zurückkehrt, und den Menschen Verderben bereitet. Wer erkennt nicht in dieser Allegorie die Eigenschaften des Geldes, der Quelle unzähliger Uebel.

Gungner, der Spieß des Skandinavischen Hauptgottes Odin. Obgleich dieser Speer von selbst die größten Niederlagen anrichtet, so kann sich dennoch Odin beim Weltende damit nicht schützen, sondern wird von dem Wolfe Fenris verschlungen. Die Verfertiger dieser Wunderwaffe waren Ivalds Söhne, kunstvolle Schwarzelfen, die auch das goldene Haar der Siff und das Schiff Skidbladner zu Stande brachten.

Gunlöda, nach der Skandinavischen Mythologie die Tochter des Riesen Suttung, der sie in einem Berge zur Wächterin des von den Zwergen Fialar und Galar erhaltenen, aus Quasers Blut bereiteten Dichtermethes setzte. Odin, der als Wurm in den Berg geschlüpft war, und dann in seiner Göttergestalt Gunlödas Liebe gewann, erhielt von dieser die Erlaubniß, drei Züge von dem Meth zu thun. Mit diesen drei Zügen leerte er alle drei damit angefüllten Gefäße, und war nun im Besitze des ganzen Methes. S. Odin, Quaser, Suttung.

Gunnar. S. Nibelungenlied.

Gunnur, eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Gunther. S. Heldenbuch.

Gunthorin (kriegskühn), einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Guntraa, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Guttormur. S. Nibelungenlied.

Gyge oder Gygur (Riesenweib) heißt in der Skandinavischen Mythologie jene Riesin, die mit dem Wolfe Fenris die beiden Wölfe Skoll und Hate zeugte, von welchen der erstere die Sonne, der andere den Mond verfolgt.

Gygiur. S. Volen.

Gylfe, ein König in Schweden, der sehr klug und weise war. Das Gerücht von der Macht und den Thaten der Asen erregte seine Bewunderung; er nahm sich daher vor, nach Asgard zu reisen, und sich selbst von allem zu überzeugen. Damit er unerkannt bleibe, nahm er die Gestalt eines alten Mannes an, und nannte sich Gangler. Allein die Asen, die klüger waren als er, errieth en seine Absicht, und veranstalteten mancherlei Zauberwerk, um ihn bei seiner Ankunft zu äffen. Als er in die Stadt kam, erblickte er einen Pallast von unermeßlicher Höhe, dessen Dach mit vergoldeten Schilden wie mit Ziegelsteinen belegt war. Im Eingange sah Gylfe oder Gangler einen Mann, der mit kleinen Schwertern so kunstgewandt spielte, daß ihrer sieben zugleich in der Luft waren. Dieser führte Ganglern in den Pallast, und sogleich wurden die Thüren hinter ihnen zugeschlagen. Es gab daselbst viele Gemächer, und eine Menge Menschen, von denen einige spielten, andere zechten, und wieder andere kämpften. Er ging weiter; da sah er drei Ehrensitze, einen über den andern, und auf jedem einen Mann. Auf die Frage, wer diese wären, antwortete sein Führer, daß auf dem untersten der König sitze, Har, auf dem zweiten Jafnhar, und auf dem obersten Thridje. Hierauf begann ein langes Gespräch zwischen Gangler und jenen drei Männern. Dieses Viergespräch ist eigentlich die Form, in welcher der wichtigste Theil der prosaischen Edda, d. i. der Mythologie der Norder vorgetragen wird. Den An-

laß zu der dialogischen Einkleidung gab vielleicht die Sage, daß der Schwedenkönig Gylfe, der sich dem Eroberer Odin nicht gewachsen fühlte, diesem ehrerbietig entgegen gegangen sey, und verlangt habe, er sollte sich mit ihm in einen Wettstreit durch Fragen und Antworten einlassen. Dabei bewies aber Odin eine solche Ueberlegenheit, daß Gylfe zufolge des hierüber geschlossenen Vertrages einen Theil seines Königreichs an ihn abtreten mußte. Vergl. d. Artt. Har, Asen, Odin.

Gyller (goldig), eines von den Skandinavischen Asenpferden (s. d. Art.).

Gymer (groß), nach der Skandinavischen Mythologie ein Bergriese, und Vater der schönen Gerda, der Gattin des Asen Freyr. Sonst führt er auch den Namen Aeger, und wird dann als Meergott, oder als der Ocean selbst gedacht. S. Aeger.

H.

Haar. Die Haare und der Bart wurden von allen Teutschen sorgfältig gepflegt. Mone erklärt dies aus einem religiösen Grunde, und sieht es als Folge und Aeußerung des Sonnendienstes an. Auch ist ja Odin nichts anderes als die Sonne, und die Strahlen der Sonne sind ihre Haare. Darum heißt Odin auch Langbarder (Langbart), daher der Name und die Bartpflege der Longobarden, daher endlich die Sitte der alten Katten und anderer Teutschen Völker, Haare und Bart wachsen zu lassen, bis sie einen Feind erlegt. Eben so läßt sich daraus erklären, warum bei Teutschen das Haarabschneiden so schimpflich, und zum Theil als Strafe für Verbrecher bestimmt war.

Habrok (Hochfuß), in der Skandinavischen Mythologie der vorzüglichste aller Habichte. Vielleicht ist es eben derselbe, der dem

Adler auf der Esche Ygdrasil zwischen den Augen sitzt, und sonst Vederfölner heißt. Vergl. Art. Gramr.

Hackelnberg. S. Wüthendes Heer.

Hadebrant. S. Heldenbuch.

Hadebruch. S. Nibelungenlied.

Hading, ein vergötterter Held und Sohn des Dänenkönigs Gorm. Die Art seiner Verehrung und Abbildung ist unbekannt.

Hagen von Troneg. S. Nibelungenlied.

Haine. Von der Heiligkeit der Wälder und Haine bei den Germanen finden sich im Tacitus unzweideutige Spuren. Die Semnonen, eine Suevische Völkerschaft, schickten zur bestimmten Zeit aus allen Gauen Abgesandte in einen durch Weissagung der Vorältern und alte Ehrfurcht geheiligten Wald, schlachteten gemeinschaftlich einen Menschen, und eröffneten damit ihren schrecklichen Gottesdienst. Außerdem hatte der Hain noch eine andere Verehrung. Niemand ging anders als gebunden hinein, um sich dadurch vor des Gottes Macht zu demüthigen, und sie anzuerkennen. Fiel einer zufällig auf den Boden, so durfte er weder aufstehen, noch durfte ihm aufgeholfen werden, sondern er ward auf der Erde zurückgewälzt. Aller Aberglaube war auf diesen Hain gerichtet, als wenn aus ihm das Volk seinen Ursprung genommen hätte; darin waltete ihr Gott, der Lenker aller Dinge, alles übrige war dort unterwürfig und gehorsam. — Von den Naharvalen führt Tacitus einen durch alte Religion geheiligten Hain an, worin ein Priester im weiblichen Gewande den Vorsitz hatte, und zwei Götter, nach Römischer Uebersetzung Castor und Pollux, verehrt wurden. Ihre Bedeutung war wie die der Dioskuren, ihr Name aber Alces (s. d. Art.); sie wurden als Brüder und Jünglinge, aber ohne alles Bildwerk verehrt. Ueber den geheiligten Wald der Göttin Hertha auf Seeland s. Art. Hertha.

Haldan, mit dem Beinamen Berggram, König von Dänemark, soll dem Saxo zufolge von Einigen als Gott verehrt, und wegen seiner Großthaten für den Sohn des Gottes Thor gehalten worden seyn.

Halegmonat. So hieß bei den alten Teutschen der Monat September.

Hallinskidi. S. Heimdal.

Ham. S. Gardrosa.

Hamingia oder Hamingior. S. Nornen.

Hamoys. Unter diesem Namen wurde der Skandinavische Gott Thor bei Hamburg verehrt.

Häner oder Hainer, nach der Skandinavischen Mythologie ein Asse, der von den übrigen Asen oder Göttern bei einem Friedensschlusse den Vanen zum Geißel gegeben, und ihnen für eben so weise und einsichtsvoll angepriesen wurde, als er schön und stattlich aussah. Die Vanen erwählten ihn deshalb zu ihrem Oberhaupte, merkten aber bald, daß sie betrogen wären, da sich Häner in allem sehr unklug benahm. Sie hielten sich darum an Häners Rathgeber, Mimer, schlugen diesem das Haupt ab, und schickten es dem Asenkönige Odin. Dieser balsamirte es ein, und brachte es durch seine Zauberkünste dahin, daß es mit ihm reden, und viele verborgene Dinge entdecken konnte. — So wie in der prosaischen Edda Odin, Vile und Ve als Schöpfer des ersten Menschenpaares Ask und Embla angegeben werden, so wird in der Voluspa diese Schöpfung den drei Göttern Odin, Häner und Loke (der hier Loder genannt wird) mit der Erklärung beigelegt, daß Odin den Geschaffenen Geist, Häner Verstand, und Loke (Loder) Schönheit gegeben habe. Bei der auffallenden Unwahrscheinlichkeit, daß die Menschen ihren Verstand gerade von Häner, dem Einfältigsten

der Asen, erhalten haben sollten, haben neuere Schriftsteller vorgeschlagen, den Text der Voluspa so zu nehmen:

Geist gab Odin,
Loder (Loke) Verstand,
Häner Schönheit
Und liebliche Farbe.

Nach dem Weltuntergange (s. Ragnarokr), wenn die Erde in einem verschönerten Zustande aus dem Meere emporsteigt, kommt auch Häner von den Vanen zurück, und begibt sich zu den übrig gebliebenen, auf Ida's Ebenen versammelten Göttern.

Hangagott und Haptagott, zwei Beinamen des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Haugbuer. S. Drauger.

Hansenfeuer. S. Johannesfeuer, Nothfeuer.

Hans Heilings-Felsen. An der Eger, dem Dorfe Aich gegenüber, ragen seltsame Felsen empor, die der gemeine Mann Hans Heilings-Felsen nennt, und davon Folgendes erzählt: Vor Zeiten lebte im Lande ein Mann, Namens Hans Heiling, der viel Geld und Gut besaß, sich aber jeden Freitag in sein Haus verschloß, und diesen Tag über unsichtbar blieb. Dieser Heiling stand mit dem Bösen im Bunde, und floh, sobald er ein Kreuz erblickte. Einst verliebte er sich in ein Mädchen, die ihm zwar Anfangs zugesagt, hernach aber wieder verweigert wurde. Als diese später mit einem andern Bräutigam Hochzeit hielt, erschien um Mitternacht Heiling plötzlich unter ihnen, und rief laut: „Teufel, ich lösche dir deine Dienstzeit, wenn du mir diese vernichtest." Der Teufel antwortete: „so bist du mein," und verwandelte alle Hochzeitleute in Felsensteine. Braut und Bräutigam stehen da, wie sie sich umarmen; die übrigen mit gefalteten Händen. Hans Heiling stürzte vom Felsen in die Eger herab, die ihn zischend verschlang. Noch

jetzt zeigt man die Steinbilder, die Liebenden, den Brautvater und die Gäste; auch die Stelle, wo Heiling hinabgestürzt ist.

Har (hoch, grau), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin. Der prosaischen Edda zufolge heißt von den drei Götterpersonen, mit welchen der Schwedenkönig Gylfe (s. d. Art.) das lange mythologische Gespräch führt, der eine Har, der zweite Jafnhar (gleich hoch) und der dritte Thridje (Dritter). Alle diese drei Namen kommen in einem altnordischen Gedichte, Grimnismal, als Beinamen Odins vor; daher nehmen einige Schriftsteller eine Eddische Dreieinigkeit an, einen Gott (Odin) in drei Personen.

Harbard (Graubart), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin. Eben diesen Namen führt auch in dem Nordischen Gedichte Harbartslied ein Fährmann, der dem Asen Thor die Ueberfahrt über einen Sund verweigert, und ihm dadurch Gelegenheit gibt, im Zanke alle seine Großthaten aufzuzählen. Aber auch dieser Harbart war niemand anderer als Odin, in der Gestalt eines Fährmanns.

Hardveor, ein Sohn des Skandinavischen Gottes Odin; außer dem Namen ist nichts von ihm bekannt.

Hate, Hradvitnissohn (Hasser, des falschen Zeugen Sohn) heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Wolf, der den Mond verfolgt, um ihn zu verschlingen. Ihn, und den Sonnenverfolger Skoll hat der Wolf Fenris mit der Riesin Gyge gezeugt. Er heißt auch Manegarmur (Mondverschlinger), und wird mit dem Leben aller Menschen, die sterben, gesättigt. Bei der Götterdämmerung (s. Ragnarokr) erreicht er endlich seinen Zweck, verschlingt den Mond, und bespritzt dabei Himmel und Luft mit Blut, so daß davon die Sonne verfinstert wird, und fürchterliche Orkane entstehen. Mone erklärt diesen mythischen Wolf für den Morgenstern, so wie den Sonnenverfolger Skoll (s. d. Art.) für den Abendstern.

Haull (steinig), einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Haurgabrud oder Horgabrud (Tempelbraut), ein Beiname der Skandinavischen Göttin Thorgerdur (s. d. Art.).

Hausalter. S. Kobolde.

Hausgeister. S. Kobolde.

Hecke-Pfennig oder Groschen. S. Brutpfennig.

Heer, wüthendes. S. Wüthendes Heer.

Hefring, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen (s. d. Art.), Töchtern des Meergottes Aeger.

Heimdal, nach der Skandinavischen Mythologie der Himmelshüter und Götterwächter, ein sehr erhabener, heiliger Gott; Odin zeugte ihn mit neun jungfräulichen Riesenschwestern am Rande der Erde. In der Edda heißt er auch der weiße As, und führt die Beinamen Halkinskidi und Gullintanne (Goldzahn), weil seine Zähne von Gold sind; sein Roß heißt Guldtoppur (Goldzopf). Er wohnt am Ende des Himmels auf der Himinburg (Himmelsburg), gleich bei der Götterbrücke Bifrost, die er gegen den Einfall der Riesen bewacht. Deshalb bedarf er auch weniger Schlaf als ein Vogel, und sieht hundert Meilen weit, und zwar eben so gut bei Nacht wie bei Tag; dabei kann er auch Gras und Wolle wachsen hören. Er hat eine Posaune oder ein Horn, Giallarhorn genannt, dessen Schall man in allen Welten hört. Beim Weltuntergange (s. Ragnarokr) stößt er aus allen Kräften in dasselbe, um die Götter zum Kampfe gegen die heranrückenden Muspelsöhne und Riesen empor zu stürmen. In dieser Schlacht kämpft er mit Loke, aber beide erlegen sich wechselseitig. Mehrere Schriftsteller betrachten Heimdal auch als Symbol des Tages.

Heime. S. Heldenbuch.

Heiner. S. Häner.

Hejdrun (Ziege, Bocksgesellin) heißt nach der Skandinavischen Mythologie jene Ziege in Valhalla, die das Laub des Baumes Lerad frißt, und aus deren Euter so viel Meth fließt, daß alle Einheriar (Helden in Walhalla) daran genug haben. Leicht erinnert man sich hier an die Ziege Amalthea im Griechischen Mythus.

Hela oder Hel (Kälte, Tod, Hölle), nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin und Beherrscherin der Unterwelt Niflheim. Sie ist eine Tochter des bösen Loke und der Riesin Angerbode, und wurde mit ihren Geschwistern, dem Wolfe Fenris und der Schlange Jormungand, im Riesenlande erzogen. Da aber die Götter wußten, was sie von dieser Zucht zu befürchten hätten, ließ Allvater sie herbeibringen, befahl den Göttern, den Fenriswolf bei sich zu erziehen, schleuderte die Schlange ins Weltmeer, und stürzte Hela hinab nach Niflheim; wo sie über neun unterirdische Welten herrscht, und alle jene empfängt, die nicht in der Schlacht fallen, sondern an Krankheit oder vor Alter sterben. Dort hat sie eine Wohnung von außerordentlichem Umfange, deren Einhägung Helgrindum mit ungeheuern Gittertheren versehen ist. Ihr Pallast oder Saal heißt Eliud oder Elvidver (Elend), ihr Tisch Hungur (Hunger), ihr Messer Sultur (Schmachten oder Freßsucht), ihr Knecht Ganglate (Langsamtritt), ihre Magd Ganglöt (Trägtritt), ihre Thürschwelle Fallandi forrad (Fallbrücke oder Hinterlist), ihr Bett Kor (Erschöpfung), ihre Decke Blickandiböl (blick an das Böse, oder: helle Lästerung). Sie sieht furchtbar und gräßlich aus; auf der einen Hälfte ihres Körpers hat sie menschliche Haut und Farbe, auf der andern ist sie schwarzblau und haarig. Mit wem eigentlich Hela vermählt war, ist unbekannt, doch hat sie viele Kinder, welche beim Weltuntergange (s. d. Art. Ragnarokr) unter Loke's Anführung gegen die Asen streiten. Mitten in Niflheim ist der Brunnen Hvergelmer, aus welchem alle Höllenflüsse entspringen, und bis zu welchem sich die eine von den drei Wurzeln der Weltesche Ygdrasil erstreckt. Hart an der Gränze Nifl-

heims fließt der Höllenstrom Giall, über den eine goldbelegte Brücke (Giallerbrücke) führt. Diese wird von einer Jungfrau, Modgudur (Götterfeindin) bewacht, und alle Todten, die nach Niflheim ziehen, müssen darüber. Niflheim heißt auch Helved (Wohnung der Hela), und die Gegend, wo sich der Pallast der Todtenkönigin befindet, heißt Helheim. Unter Hela's Bothmäßigkeit gehören noch die zwei Höllenjungfrauen Bigvör und Listvör (s. d. Art.), die Höllenschlange Nidhöggur (s. d. Art.), und der Höllenhund Garm (s. d. Art.). Ein Ort der Strafe war Niflheim nicht, sondern nur der Aufenthalt für jene, die nicht im Kriege umkamen; so wie Valhalla die Wohnung jener, die als Helden in der Schlacht fielen. Valhalla und Niflheim sind nur Aufenthaltsörter der Verstorbenen bis zum Weltuntergange (s. Ragnarokr), nach welchem Allvater die Guten zu sich in das reitzende Gimle (Himmel) beruft, die Bösen aber in das schreckliche Rastrond zu ewigen Qualen verdammt. Zwar erscheint Niflheim in der Edda auch als einerlei mit der eigentlichen Hölle, oder dem Aufenthalte der Verdammten; aber dann ist darunter blos der tiefste oder unterste Theil von Niflheim zu verstehen, der auch Niflhel heißt, und als Strafort der Sünde mit Rastrond (Ufer der Leichen) wohl einerlei ist. — Unter dem Namen Hela wurde auch bei den Wenden eine böse Göttin verehrt. Auch hier wurde sie fürchterlich dargestellt, und hatte einen Löwenkopf mit aufgesperrtem Rachen und vorgestreckter Zunge; was als Beweis Teutscher Mischung im Wendischen Glauben gelten mag.

Helblinde (der die Augen im Tode erblinden läßt, oder: Herr über Leben und Tod), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Heldenbuch. Unter dem Ausdrucke Heldenbuch verstehen wir ein berühmtes altteutsches Gedicht, oder vielmehr eine Sammlung von Gesängen (Heldenliedern), in welchen die Thaten und Abentheuer berühmter Helden des Mittelalters, z. B. des Lombardischen Königs Otnit, Ditrichs von Bern, Hugditrichs, Wolfditrichs u. s. w. in dem buntesten Gewande der Fiction dargestellt

werden. Das Heldenbuch ist gleichsam der Kodex Teutscher Heldensage; dieser legt aber Mone eine religiöse Grundbedeutung unter, und hält sie bei der innern, gleichsam mysteriösen Aehnlichkeit mit dem Nordteutschen Mythus für eine geistige Wiedergeburt des Heidenthums; d. i. die Ideen heidnischer Religion erhielten sich bei dem Teutschen Volke auch im christlichen Zeitalter, aber freilich in einem fremdartigen, den Umständen der Zeit und des Orts angemessenen Gewande, nemlich der Heldensage. Ungeachtet der geschichtlichen Namen und des ganzen historischen Anscheines stimmt daher das Heldenbuch doch keineswegs mit der Geschichte überein. Denn die Geschichte liefert der Sage blos die Form oder Einkleidung, ihr inneres Wesen besteht aber in einer geistigen Wahrheit, die von dem äußeren Bilde unabhängig ist; und diese spricht sich auch in unserm Heldenbuche aus, welches in den Abentheuern, in dem Kampfe und Untergange der Helden nichts anderes als die Ueberzeugungen vom Leben und Tode der Welt, also religiöse Ideen bekundet. Bis jetzt hat man zwanzig Gesänge des Heldenbuches oder Heldenlieder aufgefunden, welche Mone nach ihrem innern Zusammenhange auf folgende Art eintheilt: 1) Lieder, worin der Grundgedanke Kampf, Fahrt oder Wanderung mit irgend einer Beziehung auf ein weibliches Wesen ist. 2) Lieder, worin die kampf- und gefahrvolle Errettung und Vermählung des weiblichen Wesens die Hauptsache ist. 3) Lieder, worin der allgemeine blutige Untergang auf Veranlassung des gemordeten Geliebten der Grundgedanke ist. Man kann die beiden erstern Arten auch die Lieder der Brautfahrt, die letztere aber die Rothlieder nennen. Nach dieser Klassifizirung folgen nun die einzelnen Lieder mit kurzer Angabe ihres Inhalts.

Zur ersten Klasse gehören:

1.) Hiltebrantslied. Hiltebrant begegnet nach langer Fahrt seinem Sohne Hadebrant, den er als Kind verlassen. Dieser glaubt dem Alten nicht, daß er sein Vater sey, kämpft mit ihm, wird überwunden, erkennt ihn, und der Alte läßt sich gebunden vom Sohne zu seiner Frau Ute heimführen.

2.) Ecken Ausfahrt. Drei Jungfrauen und drei Riesen,

Ecke, Fasolt und Ebenrot saßen zu Köln; jene wünschten den Dieterich von Bern bei sich, und Ecke, eifersüchtig auf dessen Ruhm, versprach ihn herzubringen. Er fuhr ihm nach, ihn zu suchen, ward aber vom Dieterich erschlagen, und dieser kam nach vielen Fahrten und Kämpfen, worin auch Fasolt erlag, nach Köln, rettete die Jungfrauen von der Vermählung mit den Riesen, und fuhr wieder heim.

3.) Sigenot. Dieterich ritt aus, mit dem Riesen Sigenot zu kämpfen, ward besiegt, in die Drachenhöhle eingesperrt, aber durch seinen Zauberstein von den Drachen nicht angegriffen. Hiltebrant hatte gelobt, ihn zu rächen, erschlug durch List den Riesen, und erlöste seinen Herrn.

4.) Etzels Hofhaltung. König Etzel ließ die Thore seiner Burg nicht schließen, weil er keinen Feind hatte. Da kam Frau Selde, verfolgt von dem Riesen Wunderer, und bat um Hülfe. Nur der junge Dieterich von Bern übernahm für sie den Kampf, ward darum von der Frau Selde gesegnet, und unsterblich. Nach viertägigem Kampfe ward der Riese durch den feuerspeienden Dieterich überwunden und erschlagen.

5.) Bitterolf. Bitterolf, König von Tolet, hört von Etzels Macht und Reichthum, und entschließt sich, selbst ins Hunenland zu fahren, um die große Herrlichkeit zu schauen. Unerkannt und siegreich kämpft er unter verschiedenen Glücksfällen in Etzels Heere. Bitterolfs Sohn Ditlaib, noch ein Kind, macht sich auf, den Vater zu suchen, besiegt die ihn auf dem Wege feindlich anfallenden Burgunden Gernot, Gunther und Hagen, und kommt wohlbehalten in der Etzelburg an. Unerkannt von seinem Vater, und selber ihn nicht erkennend streitet er ebenfalls in Etzels Heere, und kämpft sogar mit dem Vater, da beide sich wechselseitig für Feinde ansehen. Rüdeger endlich erkundet das Geheimniß, und führt den Sohn dem Vater zu. Auf Ditlaibs Bitte unternimmt Etzel, die dem erstern von den Burgunden zugefügte Beleidigung zu rächen.

Ein großes Heer zieht gegen Worms; drei Tage dauert die Schlacht, bis endlich auf Bitten der Frauen der Friede geschlossen wird, und Gunther die Fremdlinge bewirthet. Das Heer kehrt nun nach Hunenland zurück, und Bitterolf mit Ditlaib muß von Etzel das Land zu Steyer als Belohnung für die heldenmüthige Dienste annehmen.

6.) Wolfdieterich. Wolfdieterich, Sohn des Königs Hugdieterich von Konstantinopel, in heimlicher Ehe erzeugt, wird darum von seinen beiden Brüdern angefeindet, und von seinem Erbtheil vertrieben. Da ward er durch Zauberei seinem getreuen Meister Berchtung und dessen eilf Söhnen, seinen Dienstmannen, weggenommen, und irrte in der weiten Welt umher, kämpfend mit vielerlei Abentheuern. Berchtung schickte nun seine Söhne nach Konstantinopel in die Dienste der Brüder Wolfdieterichs, wo sie sehr hart gehalten wurden; er selber wollte seinen verlornen Herrn suchen. Den fand er nicht, und ging endlich auch zu seinen Söhnen in die harte Gefangenschaft. Wolfdieterich überwand den Otnit, ward sein Geselle, machte einen Kreuzzug, und errang durch den Drachenkampf Otnits Wittwe Sidrat zur Frau. Nun fuhr er mit Heeresmacht nach Konstantinopel, schlug seine Brüder, erlöste seine Dienstmannen, aber der getreue Berchtung war todt. Darauf ward Wolfdieterich Kaiser zu Rom, übergab seinem Sohne Hugdieterich II. die Regierung, zog sich in ein Kloster zurück, und endete mit einem Geisterkampfe sein Leben.

7.) Dieterichs Drachenkampf. Dieses Lied enthält die ersten Abentheuern Dieterichs von Bern mit Heiden, Riesen und Drachen, die er zur Rettung der Jungfrauen erschlägt. Aber der Riese Wicgram nimmt ihn gefangen; da verliert ihn Hiltebrant, reitet heim und hohlt die Helden von Bern zu Hülfe. Sie finden nach vielen Kämpfen den Dieterich, der den Wicgram indessen erschlagen, und fahren zur Königin Virginal. Kämpfe, Spiele, Turniere und Heimfahrt beschließen das Lied.

8.) Dieterichs Flucht zu den Hunen. Vertrieben von

seinem treulosen Oheim Ermenrich verläßt Dieterich nach hartem Streite Bern und Amelungen-Land mit Hiltebrant und seinen besten Recken (Rittern), und geht zum Etzel ins Elend.

Zur zweiten Klasse gehören:

1.) Chaudrun. Seyfried von Morland und Hartmuth von der Normandie werben vergebens um die schöne Chaudrun, die Tochter des Hegelingenkönigs Hettel. Auch Herwig von Seeland buhlt um die Gunst Chaudruns, die ihm wie Hartmuthen versagt wird. Herwig überfällt aber Hettels Burg, und kämpft so tapfer, daß er selbst des Königs Bewunderung erregt. Auf die Bitte Chaudruns, die eben so besorgt für den schönen Feind als für den Vater ist, wird der Kampf geendet, und Herwig erhält ihre Hand unter der Bedingung, daß er sich erst der Krone würdig mache. Dazu ist bald Gelegenheit. Seyfried zieht gegen Herwig, und dieser hätte der Uebermacht unterliegen müssen, wenn nicht Hettel zur rechten Zeit zu Hülfe gekommen wäre. Dafür benützen Hartmuth und sein Vater Ludwig Hettels Abwesenheit, überfallen die wehrlosen Hegelingen, verbrennen ihre Stadt, und entführen Chaudrun mit vielen Frauen und Mädchen, worunter auch Hildeburg von Portigal. Hettel schließt nun mit Seyfried Frieden und Bündniß, um die Entführer zu verfolgen. Die Räuber werden eingeholt; es kommt zur Schlacht, in welcher Ludwig Hetteln im Zweikampfe erschlägt. Die Feinde kommen mit dem Raube in ihrem Vaterlande an. Nichts kann Chaudrun bewegen, die Treue gegen Herwig zu verletzen, obgleich sie von Hartmuths Mutter Gerlinde auf das härteste behandelt, und zum Waschen der Ritterkleider verwendet wird. Nach dreizehn Jahren rüsten sich die Hegelingen zur früher geschwornen Rache, und ein großes Heer unter Horants Anführung segelt nach der Normandie. Ortwein und Herwig, der Bruder und der Verlobte Chaudruns, gehen als Kundschafter ans Land, sprechen unerkannt mit ihr und ihrer Begleiterin Hildeburg, und machen ihr endlich nach Vorzeigung von Herwigs Brautring die nahe Rettung bekannt.

Chaudrun voll edlen Stolzes wirft die zu waschenden Ritterkleider ins Meer. Dafür soll sie auf Gerlindens Befehl mit Ruthen gezüchtigt werden. Um der schmerzlichen Strafe zu entgehen, verspricht sie im Vertrauen auf die gewisse Rettung, Hartmuthen ihre Hand zu geben. Das Heer der Hegelingen rückt heran, Hartmuth rüstet sich in größter Eile. Schlacht. Herwig erschlägt Ludwigen, Hartmuth wird von seinem Heere getrennt. Ein Mörder, von Gerlinden gedungen, hat schon das Schwert über Chaudrun gezückt, als Hartmuth ihr Hülfgeschrei hört, und durch drohenden Zuruf sie rettet. Dafür erhält Herwig auf Chaudruns Bitte dem Nebenbuhler im Kampfe mit Wate das Leben. Die Hegelingen erobern die Burg und nach und nach das ganze Land. Gerlinde wird hingerichtet, und der gefangene Hartmuth erhält auf Chaudruns und seiner Schwester Ortrun Bitte die Freiheit gegen sein Wort, nicht zu entfliehen. Alles zieht nach Hegelingenland. Eine vierfache Heirath, Herwigs mit Chaudrun, Ortweins mit Ortrun, Hartmuths mit Hildeburg und Seyfrieds mit Herwigs Schwester wird auf das glänzendste gefeiert. Hartmuth kehrt mit seiner Gemahlin in sein Land zurück, das ihm wieder eingeräumt wird. Auch die andern ziehen, jeder mit seiner Gattin, nach Hause. Zum Schluße schwören Ortwein und Herwig sich ewige Freundschaft.

2.) Hörnen Siegfried. Chriemhild wird aus Worms von einem Drachen entführt, in den Drachenstein eingesperrt, und soll sich mit dem Drachen, der ein verwünschter Mensch ist, auf Ostern vermählen. Siegfried, dessen Haut hörnen ist, kommt zufällig an den Drachenstein, erschlägt nach einem fürchterlichen Streite das Unthier, und heirathet die Chriemhild.

3.) König Rother. Rother herrscht zu Bern, schickt Gesandten nach Konstantinopel, und läßt um die Tochter des Königs Konstantin werben. Dieser kerkert die Bothen ein. Rother fährt unter fremdem Namen nach Konstantinopel und entführt nach mancherlei Abentheuern seine Braut, nachdem er vorher noch ihres Vaters Feind, den König Ymelot von Babylonien, geschlagen und ge-

fangen. Konstantin, darüber erbost, läßt durch einen Spielmann dem Rother seine Frau wieder entführen; dieser zieht aber mit seinem ganzen Heere nach Konstantinopel, und zwingt den Kaiser nach einer großen Schlacht, ihm seine Frau herauszugeben. Ihr Sohn ist Pipin, Vater Karls des Großen. Rother zieht sich im Alter ins Kloster zurück.

4.) Otnit. Otnit, König von Lombarden-Land, entschloß sich gegen den Rath seines Oheims und seiner Dienstmannen zur Brautfahrt um die schöne Tochter des Heidenkönigs Nachaol zu Muntenbur. Weinend gab ihm die Mutter einen Zauberring, durch den er Abentheuer finden sollte. Otnit fand in der Wildniß den Zwergenkönig Elberich, der ihn an dem Ring erkannte, und ihm nach mancherlei neckenden Prüfungen entdeckte, daß er sein Vater sey, und ihm in allen Nöthen helfen wolle. Elberich gab ihm einen wunderfesten goldenen Harnisch und das Zauberschwert Rose. Otnit fuhr über Meer mit achtzig tausend Mann, und nahm die Heiden-Hauptstadt Suders durch Elberichs Hülfe ein, der ihm auch des Heidenkönigs Tochter durch List aus der Burg zuführte. Nachaol verfolgte sie, mußte aber zurückfliehen und dem Otnit seine Tochter überlassen. Sie wurde getauft und Sydrat genannt, und herrschte mit Otnit lange Jahre glücklich zu Garda in der Lombardei. Ihr Vater aber, voll Zorn und Schmerz, sann auf Rache, und schickte den wilden Jäger Velle mit zwei jungen Drachen unter dem Scheine der Freundschaft zu Otnit. Velle erzog auf Otnits Befehl die Würme in einer Gebirgshöhle oberhalb Trient, und als sie erwachsen waren, schreckten sie weit und breit umher das Land, und wurden auch des edlen Otnits Tod. — So weit der Inhalt des Liedes. Der Verfolg von Otnits Geschichte ist in der daran geknüpften Sage von Wolfdieterich also beschrieben: Otnit wollte der zunehmenden Verheerung durch die Drachen Einhalt thun. Er ritt aus, sie zu bekämpfen, und befahl seiner weinenden Frau, wenn er umkäme, seinen Waffenbruder Wolfdieterich zu heirathen. Er erschlug den wilden Jäger Velle und sein Weib Rutze, und kämpfte auch Anfangs glücklich gegen den alten Drachen. Da gerieth er

aber unter eine Zauberlinde, wo er einschlafen mußte; der Lindwurm kam zurück, und faßte ihn in den Rachen. Kaum war er von der Linde weggetragen, so erwachte Otnit, und wollte sein Schwert ziehen; aber der Drache, der seine Bewegung sah, stieß ihn an einem Baume todt, und trug ihn zu seinen Jungen in die Höhle, die ihn durch den goldenen Harnisch aussogen. Tiefe Trauer war um den edlen König lang in Lombardenland, und Sydrat konnte sich nicht trösten. Endlich kam Wolfdieterich wieder ins Land, und erfuhr seines Genossen trauriges Ende. Da ging er Nachts vor die Burg der Sydrat, und versprach ihr unerkannt, um den Lohn ihrer Hand die Würme zu bestehen, und ihren Mann zu rächen. Nach langem Weigern versprach sie ihm die Ehe, und Wolfdieterich zog gegen die Drachen aus. Sein Kampf war schrecklich; der alte Wurm trug ihn lebendig in die Höhle, wo sich Wolfdieterich listig unter den Todtengerippen verbarg, und Nachts das leuchtende Zauberschwert Otnits in dem hohlen Berge fand, womit er die schlafenden Drachen erschlug. Dann fand er auch unter vielen Gebeinen den goldgeharnischten Otnit, nahm ihn mit, und ließ seine Gebeine feierlich begraben. Er heirathete darauf die Sydrat, und zog sich nach ihrem Tode in die Einsamkeit des Klosters Ditschall zurück, wo er mit einem Geisterkampfe sein langes, thatenvolles Leben beschloß.

5.) Walther von Aquitanien. Walther ist Geissel beim Attila, entführt nach einem großen Kampfe, den er für den Attila gewonnen, die Hildegund, schlägt im Wasgau den Frankenkönig Gunther und seine Recken, die ihm Braut und Schätze nehmen wollen, und herrscht ruhig als König von Aquitanien.

6.) Wittich von Garten. Der Heiden-Herzog Belyant hatte ein überaus schönes und züchtiges Weib, Namens Libanet. Sie zu erwerben, zog Wittich von Garten mit zwölf Gesellen in das Heidenland. Nach mehreren Abentheuern gelangte er an Belyants Burg, besiegte im Turnier den Belyant und noch zwölf Heiden, und brachte als Gastfreund einige Tage auf der Burg zu. In Belyants Abwesenheit erklärte er Libanet seine Liebe, wurde aber

von der Züchtigen abgewiesen. Wittich ließ nicht ab von seiner Liebe, strickte der Geliebten einen goldenen Ring in ihr Haarband, und betheuerte, daß er nur für sie in der Welt herumirren, und sich allen Kampfesgefahren preisgeben werde. Als Belyant heim geritten kam, nahm Wittich von ihm Abschied, und fuhr in die wilde Heidenschaft, wo er sieben Jahre männlich und sieghaft kämpfte im Dienste seiner Liebe. Libanet durch seine Treue gerührt, erinnerte sich an den Ring, fand darin ein Brieflein verborgen, und kämpfte zwischen Liebe und Ehre, bis sie ohnmächtig auf ihr Ruhebett sank. Da kam ein altes, dreihundertjähriges Mütterlein, und sagte ihr, sie wäre vor Liebe zu einem andern Manne krank; trüge sie es länger bei sich, so müßte sie sterben. Libanet schickte daher Bothen nach Wittich, der auch bald zurück kam. Nochmals versuchte sie es, ihn von seiner Liebe zu heilen, allein vergebens; er wollte lieber wieder fort, und im Kampfe für sie sterben. Im Drang ihrer Noth sagte endlich Libanet zu Wittich: Ich kann euch meinen Leib nicht ganz geben, wählet also entweder den Theil von meinem Gürtel aufwärts, oder den abwärts; welchen ihr wählt, der sey euer eigen. Nach drei Tagen Bedenkzeit wählte Wittich den obern Theil. So lebten sie lange glücklich, bis er auch den untern Theil begehrte; und als sie ihm diesen nicht zugestand, verbot er seinem obern Theile alle Gemeinschaft mit Belyant, dem Eigenthümer des untern Theiles. Libanet erfüllte sein Gebot; sie grüßte ihren Mann nicht, sah ihn nicht an, und wandte sich von ihm ab, so daß er im Zorn sie erbärmlich mißhandelte. Sie klagte es dem Wittich und bat, er möchte sie ihrer Treue entlassen, und heimfahren in sein Vaterland. Das that er um keinen Preis, lieber wollte er mit ihrem Manne um sie kämpfen, und alles ertragen. Da gab sie ihm zum Lohne seiner Treue ihren ganzen Leib für eigen, entfloh mit ihm, und ließ sich taufen. Um seine Schmach zu rächen, zog Belyant mit sieben Königen, sechzehn Herzogen und einem ungeheuern Kriegsheere in Wittichs Land, der sich mit zwanzig tausend Christen dem heidnischen Heere entgegen stellte. Die Heiden wurden gänzlich geschlagen; Belyant, die sieben Könige und acht Herzoge wurden gefangen, aber anständig und freundlich behandelt. Belyant verliebte sich in eine von Wittichs Jungfrauen, und da Li-

banet schon lange mit Wittich ehelich verbunden war, ließ auch er sich taufen, und heirathete das Mädchen. — Hier schließt der Dichter mit einer Betrachtung über die Schicksale der Liebe, und über die Wandelbarkeit der Männer.

Zur dritten Klasse endlich gehören:

1.) Alpharts Tod. Ermenrich läßt durch den Heime dem Dieterich von Bern widersagen (Fehde bieten). Dieser entläßt den Alphart auf sein Begehren auf die Warte, wo er viele Recken des Ermenrich, die ihn anrennen, erschlägt, zuletzt aber von zweien zugleich, von Witigen und Heimen, gegen alles Recht angegriffen und ermordet wird. (Hier hat das Lied eine Lücke). Dieterich bittet den Eckhart und seine Helden um Hülfe, es wird eine fürchterliche Schlacht geliefert, aus welcher Witige, Heime, Ermenrich und der ungetreue Sibich nach Ravenna entfliehn, worauf die allgemeine Niederlage der Feinde Dieterichs erfolgt.

2.) Ravennaschlacht. Dieses Lied schließt sich an das vorige. Dieterich zieht mit Etzels Mannen nach Ravenna gegen den Ermenrich, und läßt seinen Bruder Diether und Etzels beide Söhne Scharpf und Ort zu Bern zurück. Diese lassen ihrem Meister Ylfan keine Ruhe, bis sie vor die Stadt reiten dürfen. Sie verirren sich, kommen gegen Ravenna, begegnen dem Witige, und werden alle drei, weil sie nicht heimkehren wollen, nach einem taglangen Kampfe von ihm erschlagen. Nun fängt die große Schlacht an, die eilf Tage dauert, und mit Ermenrichs Flucht und Sibichs Gefangenschaft endigt. Zuletzt erfahren Dieterich und die Seinen der drei Jünglinge Tod; zornig reitet er dem Witige nach, der sich aber nicht zum Kampfe stellt, sondern in das Meer sprengt, und von einer Meerfrau aufgenommen wird. Große Klage ist bei den Amelungen und Hunen um die ermordeten Jünglinge.

3.) Kleiner Rosengarten. Chriemhild hat in Worms einen Rosengarten, und darin zwölf der besten Helden, worunter auch Siegfried. Trotzig läßt sie den Dieterich von Bern

herausfordern, ob er den Kampf mit diesen Recken aufnehme. Er kommt mit eilf Streitgenossen, sie überwinden die Helden der Chriemhild, und machen sich Land und Leute dienstbar.

4.) Großer Rosengarten. Derselbe Inhalt, außer daß noch Etzel und seine Helden mit nach Worms fahren.

5.) Nibelungen-Lied. Hierüber sehe man den eigenen Artikel Nibelungenlied.

6.) Die Klage. Dieses Lied ist eine spätere Fortsetzung und Beendigung des Nibelungenliedes (s. d. Art.).

Als Hauptverfasser des Heldenbuches wird Heinrich von Osterdingen, ein Dichter des dreizehnten Jahrhunderts, angegeben. Gedruckt wurde es zuerst im Jahre 1509; allein das Gedruckte umfaßt bei weitem nicht alle, in Handschriften aufgefundenen Gedichte dieses Kreises, und scheint überdies mehr eine freie Bearbeitung der ursprünglich Osterdingischen Dichtung zu seyn. Um die Sammlung, Sichtung und Herausgabe jener Heldenlieder hat sich in neuester Zeit vorzüglich Friedr. Heinr. von der Hagen verdient gemacht.

Helgeland. Diese Insel, die von dem Landesgotte Fosete Fosetisland hieß, war im heidnischen Alterthume von großer Wichtigkeit. Niemand getraute sich das weidende Vieh auf der Insel oder sonst eine heilige Geräthschaft nur zu berühren. Aus der dort befindlichen Quelle trank man nur stillschweigend, und der Landeskönig, der zugleich Oberpriester war, strafte die Uebertreter nicht nur mit qualvollem Tode, sondern man glaubte auch allgemein, daß solche Frevler in Raserey oder jähen Tod verfielen.

Helgrindum, nach der Skandinavischen Mythologie das einhägende Gitter um Helas Reich. S. Hela.

Hellblinder, ein Sohn des Skandinavischen Riesen Farbaute und der Laufeya, und Lokes Bruder.

Heremunt, ein altsächsischer Gott; ist wohl nur eine andere Form für Hermin, d. i. Irmin (s. d. Art.).

Herfadur (Gott oder Vater der Heere), ein Beiname des Skandinadischen Hauptgottes Odin.

Herfiöter (Heeresfessel), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Herian oder Herrain (Herr), ein Beiname der Skandinavischen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Herkules. Tacitus berichtet, daß auch die alten Teutschen einen Herkules verehrt, und beim Zuge in die Schlacht als den Ersten der Tapfern besungen haben. Wahrscheinlich war es der Teutsche Gott Thor, dem Tacitus nach Römischer Ansicht diesen Namen gab.

Hermann. S. Irmin.

Hermin. S. Irmin.

Hermode, nach der Skandinavischen Mythologie der Bothschafter der Götter, mit Helm und Panzer bewaffnet. Er ist ein Sohn Odins, und führt wegen seiner Geschwindigkeit auch den Beinamen der Schnelle. Den gefallenen Helden, wenn sie nach Valhalla kommen, müssen auf Odins Befehl Hermode und Braga entgegen gehen, um sie zu begrüßen. Die berühmteste von Hermodes Gesandschaften ist seine Fahrt zur Unterwelt, um mit Hela über Balders Entlassung nach Asgard zu unterhandeln. S. Balder

Herteiter (der dem Heere Verehrungswerthe), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Hertha oder Herda (Erde), eine Hauptgöttin der Germa-

nen, einerlei mit der Gäa, Tellus, Titäa, Cybele der Griechen und Römer. Sie wurde fast von allen Teutschen Völkerstämmen als die heilige, erhabene Schöpferin, Mutter und Erhalterin verehrt. In der Skandinavischen Mythologie gehört Hertha (Jörd, Jeard) zu dem ältern, vor Einwanderung der Asen bestehenden Glauben, wo sich das Götterthum größtentheils auf Personificationen der schöpfenden Naturkräfte beschränkte. Daher erscheint sie dort als Mutter der Nott (Nacht) und des Onar (Formkraft), als Halbschwester des Dagur (Tag), als Gemahlin Odins (Sonne), der mit ihr den Thor (Donner) erzeugt hat. In der Religion des spätern, historisch-mythischen Odin wurde das Wesen Hertha's, oder Jord's auf Odins Gemahlin Frigga übergetragen; daher beide Namen, Hertha und Frigga, eine und dieselbe mythische Person, nur zu verschiedenen Zeiten, bezeichnen. Hertha, so glaubten unsre Väter, nahm Antheil an den Angelegenheiten der Menschen, sorgte für sie, und besuchte sie sogar zu gewissen Zeiten. In einem heiligen Haine auf einer Insel des östlichen Weltmeeres (wahrscheinlich Seeland) stand das Heiligthum der Göttin, ein bedeckter Wagen, den blos ihr Priester berühren durfte, der auch nur allein wußte, wann die Göttin den Wagen besteigen, und die Menschen besuchen wollte. Traf dieser glückliche Zeitpunkt ein, so spannten Herthas Diener zwei junge Kühe vor das Heiligthum, und geleiteten die Erhabene durch das ganze Land. Ueberall, wo Herthas Wagen rollte, sah man nichts als Spiele und Lustbarkeiten. Alle Fehden hörten auf, die Waffen wurden verschlossen, es war eine allgemeine Versöhnung, und Friede herrschte unter den Völkern. Dies dauerte so lange, bis wieder dem Priester bekannt ward, die Göttin verlange nach ihrer himmlischen Heimath zurück. Nun geleitete er sie in den nemlichen Hain zurück; der Wagen sammt der Decke und der Gottheit selbst wurden in den heiligen, im Haine befindlichen See hinabgelassen, und darin von Sklaven abgewaschen. Gleich darauf ward Alles, Wagen und Sklaven, von den Fluthen verschlungen. Von heiligem Grauen wurde das Volk ergriffen, und erlaubte sich kaum eine Vorstellung von den Dingen, welche jene Unglücklichen im Wasser sahen, und deren Anschauen sie mit dem Leben bezahlen mußten. Als Opfer wurden dieser Göt-

tin Thiere, vorzüglich Schweine, und auch Menschen geschlachtet; und neugeborne Kinder wurden gewöhnlich auf die Erde gelegt, um durch ihr Weinen Herthas Hülfe anzurufen. Nach Verschiedenheit der sie verehrenden Teutschen Nationen wurde sie in spätern Zeiten auch verschiedentlich abgebildet. Eine von der Römischen Cybele entlehnte Abbildung ist jene, wo sie mit einer Mauerkrone auf dem Haupte, in der Rechten mit einem Scepter, in der Linken mit einem Schlüssel, in einem langen Kleide, worein Kräuter, Blumen und Bäume eingewirkt sind, auf einem mit Löwen oder Kühen bespannten Wagen sitzend, vorgestellt wird. Denn auf der Erde ruht des Menschen Wohnung, aus ihrem Schooße sprossen alle Gewächse, kommt alle Nahrung; mit Recht führt sie daher auch das Scepter, und ist die Beherrscherin Aller. Sonst wird sie auch als eine Matrone vorgestellt, mit einem Blumenkranze auf dem Haupte; in der einen Hand ein mit Thieren und Früchten gefülltes Füllhorn, in der andern eine Kugel haltend. Uebrigens kommen von Hertha auch die Beinamen Hulda, Holle und Fosta vor, wenn der letztere Name sich nicht vielmehr auf die eigentliche Göttin des Ackerbaues Phoseta oder Fosta (s. d. Art.) bezieht.

Hesus oder Esus war entweder der Kriegsgott, oder sonst eine der größten Gottheiten bei den alten Galliern. Er wurde von ihnen ganz vorzüglich verehrt, und wenn sie in die Schlacht zogen, so gelobten sie, ihm nicht nur alle Beute, sondern auch alle Gefangene zu opfern. Vergl. Art. Asen.

Hexen, Hexerei. Seit der Einführung des Christenthums versteht man unter Hexe eigentlich eine Zauberin, welche durch Hülfe des Teufels und der bösen Geister außerordentliche Wirkungen hervorbringt; Hexerei ist daher Zauberei durch Hülfe des Teufels und der bösen Geister. Das Wort selbst wird bald von dem Lateinischen Saga, bald von dem altteutschen Hag, Haug, Hug, welches Nachdenken, Gemüth bedeutet, abgeleitet, so daß Hexe ursprünglich, und in den Zeiten des Heidenthumes eine kluge Frau bezeichnet hat. Auch ist diese Bedeutung in dem besondern Frauen-

dienste der Teutschen, und in der damaligen Wichtigkeit der größtentheils Frauen obliegenden Weissagung gegründet. Solche Frauen waren daher, so lange Teutsches Götterthum währte, keineswegs verachtet, sondern vielmehr aus Gründen der Religion fast wie höhere Wesen verehrt; wie z. B. die Alrunen, die Druidinnen und andere, die, abgesehen von ihrer besondern Benennung, in ihrer Wesenheit nichts anderes als solche kluge Frauen oder Hexen waren. Erst nach und nach, als man die religiöse Weissagung von der irdischen Magie oder Zauberei zu unterscheiden anfing, gesellte sich zu dem Begriffe Hexe auch der Begriff des Bösen und Schädlichen, der schon in den Nordischen Volen oder Gygiur (Riesenweiber) als Gegensatz der Nornen und Valkyren hervorzutreten scheint. Bei den Teutschen des Mittelalters übten diese Unholdsweiber nach dem Aberglauben des Volkes Beschwörungen aller Art; versetzten das menschliche Gemüth durch Zauberei in Liebe und Leid, verwandelten sich in Eulen und fraßen dann Menschen, (weshalb man sie häufig auch Eulen nannte), ja tödteten sogar durch bloße Beschwörungsformeln. Besonders allgemein war der Glaube, daß die Hexen in gewissen Nächten, vorzüglich in der Walpurgisnacht (s. d. Art.), auf verschiedenen Thieren ritten, um auf Hügeln und Bergen, wie z. B. auf dem Bloksberge (s. d. Art.), Zusammenkünfte mit bösen Geistern zu halten. Eben so war die Hexerei bei den Slaven als schwarze Kunst aufgefaßt, und alle Unholdswörter, die mit Zauber zusammenhängen, sind aus dem Begriffe Schwarz (Czerný) gebildet (s. d. Art. Czernobog). Eine Ausnahme hievon macht die Benennung Bilweisen, womit die Schlesier und zum Theil auch die Böhmen ihre Hexen bezeichneten. Dieser Name scheint von Bielo oder Bjlý (weiß) abgeleitet, und mag entweder eine besondere, oder wenigstens eine bessere Art von Zauberinnen bedeutet haben. Der Glaube an Zauberei ging aus dem Heidenthume in die christliche Welt über, und erhielt hier durch den Glauben an den Teufel, dem man den größten Einfluß auf die menschlichen Dinge, und sogar das ganze Reich der Abgötterei zuschrieb, eine neue eigenthümliche Gestalt. Es sey, wähnte man, dem Menschen möglich, mit dem Teufel und den bösen Geistern in nähe-

re Verbindung zu treten, und durch Hülfe der finstern Höllenmächte sich selbst zeitliche Vortheile, andern aber zur Befriedigung seines Hasses Schaden und Verderben zu bereiten. Da jeder, der es mit dem Teufel hielt, von Gott abfallen mußte, und nur ein Mensch von böser Gesinnung und verderbtem Herzen um zeitlichen Gewinn dem ewigen Heil entsagen kann, auch die schwarze Kunst (Teufelskunst) dem Leben, der Gesundheit und dem Wohlstande anderer Menschen beständig Gefahr drohte: so ward die Hexerei als das schwärzeste Verbrechen betrachtet, und eben so wie die Ketzerei mit dem Flammentode bestraft. Selbst alle Schimpfworte aus diesem Theile der Magie wurden hoch geahndet. Wer bei den Altfranken den andern schalt, daß ihn die Hexen geritten hätten (striportius, d. i. qui striam portaverit; wie wir noch jetzt sagen, daß jemand der Teufel geritten), oder ihm nachsagte, daß er den Kessel in die Hexenküche getragen, mußte $62\frac{1}{2}$ Schilling erlegen, wenn er das Gesagte nicht beweisen konnte. Unzählige Schlachtopfer des traurigen Wahnes sind gefallen, und selbst die Wiederherstellung der Wissenschaften im fünfzehnten und sechzehnten Jahrhunderte konnten der schrecklichen Maßregel des Hexenprozesses nicht Einhalt thun; vielmehr dauerten die eingewurzelten Meinungen von der Hexerei und dem Einflusse böser Geister auf die Natur und den Menschen bis in die zweite Hälfte des achtzehnten Jahrhundertes fort, und noch im Jahre 1780 wurde zu Glarus in der Schweiz eine Hexe hingerichtet. Endlich aber siegten die unausgesetzten Bemühungen aufgeklärter und redlicher Männer, und der Glaube an Hexerei und Teufelsbesitzung, um deren Bekämpfung sich vorzüglich Balthasar Becker und Christian Thomasius unsterbliche Verdienste erwarben, scheint nun doch schon überall, wenigstens unter gebildeten Menschen, ausgerottet zu seyn. Daß übrigens die Hexerei sehr alt sey, dessen überzeugt uns die berühmte Hexe von Endor *), so

*) Das Zauberweib, durch welches König Saul den Geist Samuels citiren ließ, um von ihm den Ausgang der ihm bevorstehenden Schlacht, und sein künftiges Schicksal zu erfahren. S. I. Buch der Richter, Kap. 28.

wie die Circe, Medea und andere Zauberinnen der Griechen und Römer; und nicht grundlos scheint die Meinung, daß sich das Hexenwesen in seinem ersten Entstehen auf einen alten Mondesdienst gründe.

Hilda oder Hildr (Tapferkeit), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Hildebrant oder Hiltebrant. S. Nibelungenlied.

Hildur, des Königs Hogni Tochter, wurde nach der Skandinavischen Sage von Hedin, König Haranders Sohn, in ihres Vaters Abwesenheit geraubt. Hogni suchte den Räuber mit einem Heere auf, und fand ihn auf Haey, einer der Orkney-Inseln, ebenfalls mit einem Heere. Hildur trat nun als Vermittlerin zwischen Vater und Gatten auf, aber ohne Erfolg. Endlich both noch Hedin selbst dem Schwiegervater Frieden und eine Menge Goldes zur Buße. Da sagte Hogni: „Zu spät bietest du es, nun hab' „ich Dainsleif aus der Scheide gezogen, der Menschen tödten muß, „so oft er bloß ist, und keine Wunde, die er schlägt, ist heilbar." Hedin antwortete: „Du rühmst das Schwert, doch nicht den Sieg, das (Schwert) nenne ich gut, das seinem Herrn hold ist." Sie begannen darauf den Kampf, der Hjadningawig genannt wird, und schlugen sich den ganzen Tag. Abends gingen die Könige zu Schiffe, allein Hildur ging in der Nacht zur Wahlstatt, und weckte durch Zauberkunst alle auf, die getödtet waren. Den andern Tag gingen die Könige abermals zur Schlachtstätte, und es kämpften alle diejenigen wieder, die Tags vorher gefallen waren. So dauert der Kampf Tag für Tag; und alle Männer, die fallen, so wie alle Waffen, die auf dem Kampfplatze liegen, werden zu Stein: allein wenn es tagt, stehen alle Todten auf, und alle Waffen werden neu. So müssen diese Krieger, Hjadningar, streiten bis zum Untergange der Welt. — Wahrscheinlich ist diese Hildur einerlei mit der Walkyre Hildr; und auch in der Nordischen Sage von den Niflungen oder Nibelungen (s. d. Art.) kommt eine Walkyre Hildur unter dem Namen Brinhildur vor.

Hilldalfur, nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Odin.

Himinbroter. S. Thor.

Himinburg (Himmelsburg), nach der Skandinavischen Mythologie die Wohnung des Gottes und Himmelswächters Heimdal; sie liegt an dem Punkte, wo die Götterbrücke Bifrost an die Himmelsgränze stößt.

Himingläffa, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen (s. d. Art.), Töchtern des Meergottes Aeger.

Himmel. Der Edda zufolge gab es im Skandinavischen Glauben drei Himmel. Als den ersten dachte man sich vermuthlich das Firmament, hinter welches die Phantasie den gewöhnlichen Aufenthaltsort der Götter (Asen) setzen mochte. Dieser Himmel wird nicht ewig stehn, sondern geht am Ende der Welt (s. Ragnarokr) sammt den Göttern zu Grunde. Der zweite, über diesem ersten gelegene Himmel heißt Aundlang. Ueber Aundlang ist der dritte Himmel, Widblainn, wo die Lichtalfen wohnen. Dort befindet sich zugleich die reitzendste aller himmlischen Regionen, Gimle, wo nach dem Weltuntergange die Frommen mit Allvater ewige Wonne genießen. Dieser dritte Himmel ist also unzerstörbar, und bleibt stehen, wenn auch alle Welten in nichts verschwinden. Nach einer andern Urkunde gibt es neun Himmel: der erste heißt Windblainn, der zweite Aundlang, der dritte Widblainn, der vierte Widfemi, der fünfte Hrjodr, der sechste Hlyrni, der siebente Gimir, der achte Vetmimir; über den Wolken aber und außer allen Welten steht der neunte Himmel, Skaturnir. Mehrere Schriftsteller glauben in diesen neun Himmeln die Planeten, oder überhaupt ein Weltsyst em von Zonen, Sphären und Polen zu finden.

Hinzelmann. Auf dem alten Schlosse Hudemühlen, das im Lüneburgischen nicht weit von der Aller liegt, und von dem nur noch

Mauern stehen, hat sich der Sage nach lange Zeit ein wunderlicher Hausgeist aufgehalten. Zuerst gab er sich im Jahre 1584 durch bloßes Poltern und Lärmen zu erkennen, dann aber fing er auch zu reden an, ohne sichtbar zu seyn. Anfangs erschrack man über eine bloße Stimme, von der man nicht wußte, woher sie käme; allein nach und nach gewöhnte man sich daran, so daß der Hausgeist oft bei der Mahlzeit mit dem Hausherrn und den übrigen Anwesenden allerhand Gespräche führte, ja zuletzt sogar sang, lachte und mancherlei Kurzweil trieb, wobei aber seine Stimme immer zart war, wie die eines Knaben oder einer Jungfrau. Als er einst gefragt wurde, wer er sey, und was er da zu schaffen habe, gab er zur Antwort, daß er im Böhmerwalde seine Gesellschaft hätte, die ihn aber nicht dulden wolle; daher sey er gezwungen, bei guten Leuten Zuflucht zu suchen, bis seine Sachen wieder besser stünden: sein Name sey Hinzelmann, doch werde er auch Lüring genannt, seine Frau hieße Hille Bingels; wann die Zeit gekommen, wolle er sich in seiner wahren Gestalt sehen lassen. Der Hausherr, dem die Gesellschaft eines immer vertraulicher werdenden Geistes dennoch grauenhaft zu werden anfing, entschloß sich endlich, sein Schloß zu verlassen, und nach Hannover zu ziehen. Aber Hinzelmann flog neben dem Wagen in Gestalt einer weißen Feder, wich dem Herrn auch in Hannover nicht von der Seite, und überredete ihn dann, wieder nach seinem Schloße Hudemühlen zurückzukehren. Dort zeigte sich nun Hinzelmann zuthätig und fleißig in aller Arbeit. In der Küche, im Keller, im Stalle, überall ließ er sich brauchen, ganz nach Art der Kobolde (s. d. Art.), obgleich er selbst versicherte, er wäre kein Kobold, und hoffe einst noch selig zu werden. Seine Kammer war im obersten Stockwerke, und sein Hausgeräth bestand in einem von ihm selbst aus Stroh künstlich geflochtenem Lehnstuhl, einem kleinen runden Tische, und einem Bett. Nie hat man an diesem wahrnehmen können, daß ein Mensch darin geruht, sondern man fand blos ein kleines Grübchen, als ob eine Katze da gelegen hätte. Täglich mußte für ihn eine Schüssel voll süßer Milch mit Brocken von Weißbrod auf seinen Tisch gestellt werden, die man stets kein ausgegessen fand. Hinzelmann neckte auch gern, aber ohne jemanden

zu schaden. Oft brachte er die Knechte und Arbeitsleute, wenn sie Abends beim Trinken saßen, ins Handgemenge, und sah ihnen dann mit Lust zu. Viele Geisterbanner bemühten sich umsonst, ihn aus dem Schloße zu bannen; alles, was sie dabei gewannen, war, daß sie ihn einst in der Gestalt eines schwarzen Marders zur Thür hinausspringen, und ein andermal als eine zusammengeringelte große Schlange auf einer leeren Bettstatt liegen sahen. Laster jeder Art waren ihm sehr zuwieder; den einen strafte er wegen seines Geizes, den andern wegen seiner Hoffart u. s. w. Als man von ihm einst forderte, er möchte als ein guter Christ auch beten, sprach er das Vater unser deutlich bis zu den Worten: erlöse uns von dem Uebel, welche er nur leise murmelte. Eben so sagte er den Glauben her, nur die Stelle: ich glaube Ablaß der Sünden, Auferstehung des Fleisches und ein ewiges Leben, sprach er sehr leise und unvernehmlich. Auf noch so dringendes Bitten des Hausherrn, wollte er sich doch niemals in seiner wahren Gestalt zeigen. Nur die Köchin, die mit dem Geiste besonders vertraulich war, erzwang einst von ihm das Versprechen, sich vor ihr sehen zu lassen. Er bestellte sie zu diesem Zwecke in den Keller, befahl ihr aber zugleich, in jeder Hand einen Zuber Wasser dahin zu bringen. Als die Köchin in den Keller kam, sah sie in einer Mulde ein nacktes Kind, etwa von drei Jahren; in seinem Herzen staken zwei Messer kreuzweis über einander, und sein ganzer Leib war mit Blut beflossen. Die Magd wurde vor Schrecken ohnmächtig, und nur von dem Geiste selbst durch das mitgebrachte Wasser zu sich gebracht. Als sie zu sich kam, war alles verschwunden, und sie hörte blos Hinzelmanns Stimme, der ihr ihre Neugierde verwies. Den Frauen war Hinzelmann vorzüglich gewogen, aber eine ganz besondere Zuneigung äußerte er gegen die zwei Schwestern des Hausherrn, Anna und Katharina. Beide, obgleich jung und schön, verheiratheten sich nie, weil Hinzelmann die Freyer immer zu verscheuchen wußte. Als die Zeit kam, wo der Hausgeist wieder fortziehen wollte, gab er dem Hausherrn drei Dinge zum Andenken. Erstlich ein kleines Kreuz, von ihm selbst aus Seide (oder Saiten) sehr artig geflochten: es war einen Finger lang, inwendig hohl, und gab, wenn man es

schüttelte, einen Klang von sich. Zweitens einen Strohhut, den er gleichfalls selbst verfertigt hatte, und worin gar künstlich Gestalten und Bilder durch das bunte Stroh zu sehen waren. Drittens einen ledernen Handschuh mit Perlen besetzt, die wunderbare Figuren bildeten. Der Geist fügte noch hinzu, daß, so lange diese drei Stücke unzertheilt bei dem Hause Hudemühlen blieben, dies Geschlecht immer mehr und mehr empor blühen würde; sollten aber jene drei Kunststücke getrennt werden, oder verloren gehen, so werde auch das Geschlecht Hudemühlen abnehmen und sinken. Auf des Geistes Rath gab der Hausherr diese Geschenke seinen zwei Schwestern zur Aufbewahrung, nach deren Tode sie wieder auf den Bruder zurückfielen, bei dem sie, so lang er lebte, blieben. Als auch dieser starb, kamen sie an dessen einzige Tochter Adelheit, die an L. v. H. verheirathet war. Später soll der Strohhut dem Kaiser Ferdinand II. verehrt worden seyn. Der Geist schied freiwillig, nachdem er sich vier Jahre zu Hudemühlen aufgehalten; versprach aber, noch einmal zu kommen, wenn nemlich das Geschlecht in Abnahme gerathen sollte, wo es dann von neuem empor blühen würde.

Hiorthrimul, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Hirowit, ein Wendischer Gott, vorzüglich zu Rhetra verehrt. Seine Gestalt war jugendlich, mit ringförmig vereinigten Füssen, und vier Hörnern am Kopfe. Hirowit oder Herowit ist auch ein Beiname Swantewits (s. d. Art.).

Hirrokin. S. Balder.

Hirtenstein. So heißt in der gebirgigen Umgebung von Goldenstein in Mähren ein Felsen, der die Gestalt eines kolossalen Hirten mit Stab und Hut darbietet. Unter dem Landvolke erhielt sich hierüber folgende Sage: Ein Vater befahl seinem Sohne eine Herde Lämmer auf die Weide zu führen, und gab ihm als Tageskost nach seinem Vermögen schwarzes Brod und etwas Käse mit. Der Sohn, finster und unzufrieden, gelangte mit seiner Herde zur

Anhöhe, auf der gegenwärtig der Hirtenstein emporragt. Dort warf er sich mürrisch auf das Gras, stieß und mißhandelte die Lämmer, und als er zum Frühstücke seinen Mundvorrath aus der Tasche zog, verwünschte er das schwarze Brod, und warf es frevelnd den Felsen hinab. In demselben Augenblicke aber, als das Brod vom Felsen hinabrollte, erstarrte der Körper des über sein Schicksal erzürnten Hirten, und wurde zu Stein. Der Grund dieser Sage scheint die tiefe Verehrung zu seyn, welche die Bewohner des Mährischen Gesenkes, so wie Gebirgsbewohner überhaupt, gegen das Brod an Tag legen; denn die Kargheit des Gebirgsbodens und dessen mühsame Bearbeitung lehrt sie den Werth desselben um so besser erkennen.

Hjälmberi (Helmträger), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Hlauck oder Hlöck (Frohlocken), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Hladolet soll bei den Böhmen und Mährern eben das, was Saturn bei den Römern gewesen seyn. Dieser Name scheint von dem Böhmischen Hlad (Hunger) genommen zu seyn, da bekanntlich Saturn als Symbol der sich selbst verzehrenden Zeit alle seine Kinder bis auf den Jupiter verschlang.

Hlawaradze (der vorzüglichste Rathgeber), ein Beiname des Slavisch-Wendischen Gottes Radegast (s. d. Art.).

Hler. So heißt auch der Skandinavische Meergott Aeger (s. d. Art.).

Hlidskjalf, nach der Skandinavischen Mythologie Odins Ehrensitz in seinem Pallaste Valaskjalf. Wenn er darauf sitzt, so kann er die ganze Welt, und aller Menschen Thun überschauen.

Hlodide, ein Sohn des Skandinavischen Gottes Odin. Außer dem Namen ist nichts von ihm bekannt.

Hlodina, ein Name, womit in der Skandinavischen Mythologie die Erde als Göttin bezeichnet wird. Sie ist Odins Gattin und Thors Mutter, somit einerlei mit Frigga (s. d. Art.)

Hlorridi, ein Beiname des Skandinavischen Gottes Thor (s. d. Art.)

Hludana, eine altteutsche Göttin, die einer Römischen Inschrift zufolge im Clevischen verehrt wurde, und wahrscheinlich mit der Nordischen Friqaa (Hlodina) und der Hertha des Tacitus einerlei, mithin die personifizirte Erde ist. Vergl. Lethra.

Hlyn oder Lyna, nach der Skandinavischen Mythologie eine menschenfreundliche Göttin und Freundin der Frigga. Ihr ist die Obhut über jene Menschen aufgetragen, die Frigga vor Unglück bewahren will. Sie küßt dem Freunde im Unglück die Thränen auf, und könnte daher für die Göttin des Trostes und der Menschenfreundlichkeit gelten.

Hnikar, Hnikur, Hnikuthr, oder ohne Aspiration: Nikar, Nikur (Sieger), ein Beiname der Skandinavischen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Hnitberg, nach der Skandinavischen Mythologie der Berg, worin der Riese Suttung den aus Quasers Blute bereiteten Dichtermeth von seiner Tochter Gunnlöda bewachen ließ. Vergl. Quaser.

Hnos oder Nossa, nach der Skandinavischen Mythologie Odurs und Freyas Tochter, Göttin der Anmuth und Vortrefflichkeit; Symbol der sittlichen Grazie. Sie war so überaus schön und reizend, daß alles, was schön, kostbar und selten ist, nach ihrem Namen Hnos oder Nossa heißt. Gersemi (s. d. Art.) war ihre Schwester.

Hoder, Höder oder Hauder, nach der Skandinavischen My-

thologie ein Sohn Odins und der Frigga, der blinde, aber außerordentlich starke Gott, der durch Lokes Tücke den unfreiwilligen Mord an seinem Bruder Balder beging. Die Götter wünschen eifrig, daß sie seiner nie gedenken dürften, da jene Schreckenthat nur allzulang in der Erinnerung fortleben wird. Balders Tod rächte sein zweiter Bruder Vale, der in einer Nacht so stark wurde, daß er den Hoder tödtete. Nach dem Weltuntergange wird aber Hoder zugleich mit Balder aus Helas Wohnungen auf die neue Erde gelangen, und mit ihm in innigster Freundschaft leben. Nach Einigen ist Hoder der Gott des Metalls, der Schätze, des Unglücks; blind, der blinde Vorwitz der Menschen. Andere halten ihn für das Symbol der Nacht. Der Geschichtschreiber Saxo macht aus Hoder einen König, Hother. S. Balder.

Hodka. S. Libussa.

Hofwarpner (Hufschlager), nach der Skandinavischen Mythologie das Roß, welches Gna als Botschafterin der Götterkönigin Frigga reitet. Es ward von Ham und Gardrosa gezeugt, und geht durch Luft, Wasser und Feuer.

Hogni. S. Hildur.

Holge oder Haloge, nach der Skandinavischen Sage ein König, von welchem Halgoland in Norwegen den Namen haben soll. Er war ein Sohn des Fornjoder, Königs in Jotunheim, und Bruder des Aeger oder Hler. Seine Töchter waren Thorgerd und Yrpa (Helgabrudur), welche der Lade-Jarl Hakon als Göttinnen verehrte. Holges Grab war bedeckt mit einer Lage Silber und Gold, das geopfert war, und einer Lage Erde und Steine; daher heißt Gold und Silber Holges Hügeldach.

Holla oder Hulda, ein geisterartiges weibliches Wesen im Aberglauben der Thüringer, von dem das Volk vielerlei, Gutes und Böses, erzählt. Weiber, die zu ihr in den Brunnen steigen, macht

sie gesund und fruchtbar; die neugebornen Kinder stammen aus ihrem Brunnen, und sie trägt sie daraus hervor. Allgemein bekannt ist der Frau Hollenteich auf dem Hessischen Gebirge Meißner. Blumen, Obst, und was sonst in dem reitzenden Garten unten im Teiche wächst, theilt Holla jenen aus, die ihr begegnen und zu gefallen wissen. Sie ist auch sehr ordentlich, und hält auf guten Haushalt. Wenn es bei den Menschen schneit, klopft sie ihre Betten aus, davon die Flocken in der Luft fliegen. Faule Spinnerinnen straft sie, indem sie ihnen das Garn verwirrt oder den Flachs anzündet. Jungfrauen hingegen, die fleißig abspinnen, schenkt sie Spindeln, und spinnt selber für sie über Nacht. Faulenzerinnen zieht sie die Bettdecken ab, und legt sie nackend aufs Steinpflaster. Fleißige, die schon frühmorgens Wasser in rein gescheuerten Eimern zur Küche tragen, finden Silbergroschen darin. Gern zieht sie Kinder in ihren Teich; die guten macht sie zu Glückskindern, die bösen zu Wechselbälgen. Jährlich von Weihnachten bis zum Heiligen drei Königstag zieht sie im Lande umher, und verleiht den Aeckern Fruchtbarkeit. Aber sie erschreckt auch die Menschen, wenn sie durch den Wald fährt an der Spitze des wüthenden Heeres (s. d. Art.), vor welchem der treue Eckhart einher geht, und die Leute warnt, aus dem Wege zu weichen. Bald zeigt sie sich als eine schöne weiße Frau auf der Mitte des Teiches, bald ist sie unsichtbar, und man hört blos aus der Tiefe ein Glockengeläute und dumpfes Rauschen. Mone findet in dieser Volkssage auch eine Beziehung auf das Nibelungenlied (s. d. Art.). Holla oder Hulda ist ihm Chriemhild, das wüthende Heer die Nibelungen, und Eckhart geleitet sie nach Etzelburg zu ihrem Untergange. Uebrigens ist Holla oder Hulda auch ein Beiname der Teutschen Erdgöttin Hertha.

Höllenflüsse heißen in der Skandinavischen Mythologie alle jene Flüsse, die aus dem in Niflheim oder der Hölle befindlichen Brunnen Hvergelmer (s. d. Art.) herausströmen. Alle entstehen aber aus den Tropfen, die aus dem Geweihe des in Valhalla stehenden Hirsches Aejkthyrner in jene Quelle Hvergelmer herabfallen. In der Edda werden mit Inbegriff der ebenfalls hieher ge-

hörigen Flüsse Elivager (s. d. Art.) folgende angeführt: Sith, Vith, Säkin, Eikin (feindlich), Svaul, Guntraa, Fiorm, Fimbultul, Rin (Rhein), Rennandi, Gipul, Gaupul, Gaumul, Geirvimul, Thyn (Düna), Vin, Thaull, Haull (steinig), Grath, Gunthorinn (kriegskühn), Vina, Vegsvinn, Thiodnuma, Nyt, Naut, Raunn, Hraunn, Slith, Hrith, Sylgr, Ylgr, Vit, Van, Vaund, Straund, Giaull (Gjöll), Leiptr.

Höllenjungfrauen. S. Vigvör.

Holzweibchen. So nennt der Aberglaube in der Oberlausitz eine Art weiblicher Geister, die auf den dortigen Bergen und Büschen ihren Wohnsitz haben, und wahrscheinlich einerlei sind mit den sogenannten Buschweibern, von denen man sagt, daß sie Kaffee kochen, wenn man die Berge dampfen sieht. Ihre Eigenschaften scheinen ungefähr dieselben zu seyn, die man am Riesengebirge dem Rübezahl beilegt. Eben so launenhaft wie dieser, üben sie an den Vorübergehenden mancherlei unschädliche Neckereien; überraschen gute und fleißige Menschen mit Wohlthaten, bestrafen aber Frevel und Uebermuth. Solche Holz- und Buschweibchen sollen sich besonders im Zittauischen Bezirke auf einem zwischen Spitzkummersdorf und Hainenwalde gelegenen Berge, der Forsten genannt, aufhalten.

Honidlo (Latein. Hemilus), ein Slavischer Götze, von den Sorben in der Lausitz und in Meissen verehrt. Weiter ist nichts von ihm bekannt.

Horn, ein Name der Skandinavischen Göttin Freya.

Hostin (Hostein), ein hoher Berg in Mähren im Prerauer Kreise, eine halbe Stunde von Bistrzitz gegen Südosten gelegen. Dieser Berg soll seinen Namen Hostin oder Hostina (Gasterei) von den Gastmälern haben, welche hier im Heidenthume bei den Opfern des Götzen Radegast gehalten wurden. Radegast heißt

Mährisch Radhoſt (Gäſte liebend), welcher Name mit der Benennung des Berges übereinſtimmt und zu beweiſen ſcheint, daß wirklich Radegaſt, und nicht, wie andere glauben, ein ganz unbekannter Götze Hoſtin auf dem Berge verehrt, und dann dieſer nach jenem benanat worden ſey. Als Jaroſlaw von Sternberg im Jahre 1241 die Tartaren bei Olmütz geſchlagen hatte, ſoll ſich ein großer Theil von ihnen am Fuſſe des Berges gelagert, aber dort durch ein ſchreckliches, mirakuläſes Gewitter ſeinen Untergang gefunden haben. Auch geht die Sage, daß, als die auf dieſen Berg geflüchteten, und von den Tartaren belagerten Landesbewohner vor Durſt ſchon verſchmachtet wären, plötzlich eine Quelle aus den Felſen des Berges hervorſprudelte. Durch dieſes Wunder neu belebt, und von jenem Gewitter unterſtützt, hätten ſie dann die Tartaren angegriffen, und aufs Haupt geſchlagen. Noch jetzt werden manchmal in der Gegend des Berges Bruchſtücke von Waffen, Spornen u. d. gl. gefunden, die man für Spuren der Tartaren-Niederlage hält.

Hrafnagud (Rabengott), ein Beiname des Skandinaviſchen Gottes Odin von ſeinen zwei Raben Huginn und Munin.

Hräsvelgur (Leichenſchwelger oder Aasfreſſer), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Rieſe in Adlersgeſtalt, der am Ende des mitternächtlichen Himmels ſitzt, und durch die Bewegung ſeiner Fittige den Wind hervorbringt. Er iſt ſo ſtark, daß er das Meer erhebt. Beim Weltuntergange (Ragnarokr) jauchzet Hräsvelgur, und zerfleiſchet Leichen.

Hraunn, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen (ſ. d. A.).

Hridur, nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den Flüſſen Elivager (ſ. d. Art.).

Hrimfari (Reifmähne), nach der Skandinaviſchen Mythologie das Pferd, womit Nat oder Nott (die Nacht) fährt. Jeden Morgen bethaut es die Erde mit dem Schaume ſeines Gebiſſes.

Das Pferd Dagurs (des Tages) heißt Skinfaxi (Schein- oder Glanzmähne). S. Alfadur. Skinfaxi.

Hringhorne. S. Balder.

Hrist (Erschütterung), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Hrith, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Hrugner, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, den Thor im Kampfe erlegt hat. S. Thor.

Hrymr heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Riese, der bei dem Weltuntergange (s. Ragnarokr) das Schiff Naglfari steuert.

Hrymthussen (Frostriesen) heißen in der Skandinavischen Mythologie jene Riesen, deren ganzes Geschlecht von dem, aus den geschmolzenen Eistheilchen in Ginungagap entstandenen Urriesen Ymer (s. d. Art.) abstammt. Als Götterfeinde kämpfen bei der Götterdämmerung (Ragnarokr) alle Hrymthussen unter Lokes Anführung gegen die Asen. Wenn es in der Edda heißt, daß sich Allvater bei diesen Riesen aufhielt, bevor er Himmel und Erde schuf, so ist vielleicht unter Allvater Odin, und unter diesen Riesen ein Völkerstamm zu verstehen, bei welchem Odin verweilte, bevor er sein Asgard angelegt, und sein Walhalla gebaut hatte.

Hugdieterich. S. Heldenbuch.

Hugi (Gedanke). S. Thor.

Huginn (Vernunft oder Seele) und Munin (Wissen oder Gedächtniß) heißen die zwei Raben, welche der Skandinavische Gott Odin sprechen lehrte. Sie sitzen auf seinen Schultern, und flüstern ihm ins Ohr, was sie auf der Welt gesehen und gehört haben.

Er sendet sie des Morgens aus, und sie kommen Abends wieder zurück. Von diesen Raben heißt Odin auch Hrafnagud, d. i. Rabengott. Vergl. Odin.

Huicke (Erhohlung). S. Bil.

Huldrer heißen in Norwegen die weiblichen Elfen, oder gewisse Waldfrauen, die so wie ihre Herden von blauer Farbe sind. Am meisten sind sie ihres unterirdischen Gesanges wegen bekannt, der Huldreslaat heißt, und, wie man sagt, in einer traurigen, hohltönigen Weise besteht.

Hünangsfall (Honigthau) heißt nach der Skandinavischen Mythologie der süße Thau, der aus den Blättern der Esche Ygdrasil auf die Erde fällt, und allen Bienen zur Nahrung dient.

Hünen sind wohl in Teutschen Sagen dasselbe, was die Riesen in den nordischen.

Hunen, Hunenland. S. Nibelungenlied.

Hünenbetten oder Hünengräber. Unter den in Teutschland befindlichen Denkmählern des Heidenthums sind besonders die Hünenbetten oder Hünengräber (in Südteutschland: Riesensteine) merkwürdig. Sie bestehen aus mehreren großen Felsstücken, über denen noch ein größerer Stein liegt, dem sie zur Grundlage dienen, und werden gewöhnlich für Ueberreste heidnischer Altäre gehalten. Jedem erregen sie beim ersten Anblick Erstaunen, denn es ist schwer zu begreifen, wie unsre Vorältern, denen man eben keine großen mechanische Kenntnisse zutraut, so ungeheure Felsen auf einander thürmen konnten, besonders, da die Hünenbetten größtentheils an steinarmen Oertern stehen, somit die Steine aus weiter Ferne herbeigeschafft werden mußten. Die meisten Denkmähler dieser Art findet man in Sachsen, Hessen, im Osnabrückischen, in Frisland und im jetzigen Königreiche Niederland in der Provinz Ober-Yssel, wo sich in dem Bezirke Drenthe bei dem Dorfe Nordlaven, der

größte Hauptstein aller Hünenbetten befindet, der 33 Schuh 5 Zoll im Umfange mißt. Mone schließt aus der Benennung Hünengräber, daß diese aufgethürmten Felsen nicht Altäre, sondern wirkliche Grabmähler ausgezeichneter Männer sind, die durch ihre Verdienste riesenhaft die gemeinen Menschen überragten. Für den gemeinen Freien war der gewöhnliche Grabhügel, aber nur dem Schlacht- und Waffentodten ward vielleicht ein Denkmahl gesetzt.

Hungur (Hunger) heißt der Tisch der Skandinavischen Todtenbeherrscherin Hela.

Hufel (Gothisch: Hunfel) hieß bei den Angelsachsen das größte Opfer, das sie hatten, weil sie in der Folge auch das christliche Abendmahl Hufel nannten. Mone hält das Wort für eine Ableitung von Hund (Hundert), mit einer ähnlichen Bedeutung wie das Griechische Hekatombe (ein Opfer von hundert Stieren oder andern Thieren).

Hütchen. Der Sage nach hielt sich an dem Hofe des Bischof Bernhard von Hildesheim ein Geist auf, der gewöhnlich ein Bauerkleid, und auf dem Kopfe einen kleinen Filzhut hatte, woven er den Namen Hütchen, auf Niedersächsisch: Hödecken erhielt. Dieser Geist that ungeneckt niemanden etwas zu Leid, sondern war vielmehr leutselig, warnte vor Unglück, tröstete, und leistete sehr bereitwillig die mannigfaltigsten Dienste. Großen Herrn offenbarte er die Zukunft. Bisweilen sprach er ohne gesehen zu werden. War er aber sichtbar, so hatte er doch den Hut so tief über den Kopf gedrückt, daß man sein Gesicht niemals sehen konnte. Die Wächter der Stadt beobachtete er fleißig, und ließ sie nicht einschlafen. Sehr viel hielt er sich in der Küche auf, und schwazte mit Köchen und Köchinnen sehr vertraulich. Eine Mulde im Keller war seine Schlafstätte; auch war in der Erde ein Loch, wohin er sich zu verkriechen pflegte. Von seiner Gutmüthigkeit hat Hütchen öfters Proben gegeben. So hütete er einst die leichtfertige Frau eines Mannes, der auf längere Zeit verreisen mußte. Ihre Buhler wurden entweder

durch Schreckgestalten verjagt, oder es ward ihnen sonst sehr übel mitgespielt. Als endlich der Mann nach Hause kam, übergab ihm Hütchen die rein erhaltene Frau mit dem Bedeuten, daß er sie zwar für diesmal gehütet und bewahrt habe, für die Zukunft aber diese Mühe nicht mehr auf sich nehmen wolle; indem es leichter sey, alle Schweine in ganz Sachsen, als ein einziges buhlerisches Weib zu erhüten. Ein andermal gab er einem armen Nagelschmied zu Hildesheim ein Stück Eisen, woraus goldene Nägel geschmiedet werden konnten, und dessen Tochter eine Rolle Spitzen, von der man immer abmessen konnte, ohne daß sie sich verminderte. So gutmüthig aber sonst Hütchen war, so schrecklich rächte er sich für Schimpf und Spott. So hat er einst einen muthwilligen, ihn höhnenden Küchenjungen, den der Küchenmeister auf seine Anklage nicht bestrafen wollte, in kleine Stücke zerhackt, und in den siedenden Kessel geworfen, über alle Braten für den Bischof und seine Gäste giftige Kröten zerdrückt, und endlich noch den Küchenmeister selbst von der Brücke in den Graben geworfen.

Hvergelmer (nach Allem schnappend), nach der Skandinavischen Mythologie der Brunnen in Niflheim, aus dem die Flüsse Elivager und eine Menge anderer Höllenflüsse (s. d. Art.) sich ergießen. Er ist voll giftiger Schlangen, und die größte von ihnen, Nidhöggur, nagt an der einen von den drei Wurzeln des Welt-Baumes Ygdrasil, die bis in diese Höllenquelle hinabreicht. Wenn nach dem Weltende die Gottlosen nach Nastrond (Ufer der Leichen) kommen, so ist Hvergelmer die ärgste Marterstätte in dieser Hölle, und die Schlange Nidhöggur, die grimmigste von allen, wird gleich einem Wolfe an den Verdammten nagen.

Hylo, eine Hirtengottheit der Westphäler.

Hymer (auch Ymer), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, mit dem sich einst Thor in einem Bote befand, um Fische zu fangen. Thor warf den Riesen über Bord, weil er die Schnur an der Angelruthe zerschnitt, in deren Hacken sich bereits die

ungeheure Midgardsschlange eingekiffen hatte. Nach der ältern Edda nahmen Thor und Tyr eben diesem Riesen den großen Kessel ab, worin Aeger das Bier für die zu sich geladenen Gäste kochen mußte. S. Thor, Aeger.

Hyndla, nach der Skandinavischen Mythologie eine Riesenjungfrau und große Zauberin. Von ihr hat das altnordische Gedicht Hyndluliod, das eine Art von Götter-Stammbaum enthält, und deshalb auch die kleine Voluspa heißt, den Namen erhalten. Der Inhalt ist folgender: Ottar und Angantyr streiten um eine Erbschaft, die jenem zufallen soll, dessen Ahnen älter und berühmter wären. Damals gab es noch keine Stammbäume, sondern die Ahnen lebten nur in den Gesängen der Dichter, oder in dem Zaubergedächtnisse magischer Frauen. Eine solche Zauberin war Hyndla. Ottar opfert der Göttin Freya, und bittet um ihren Beistand. Freya erhört ihn, verwandelt ihn in ihren Eber, und reitet auf ihm zu Hyndla, damit er Alles unbemerkt vernehmen und sich merken könne, was sich Freya über sein Geschlecht von der Riesenjungfrau erzählen ließe. Freyas Absicht gelingt vollkommen; denn Hyndla zählt Ottars ganzes Geschlecht her, bis in die Götterzeit hinauf. Nachdem sie geendet, hält Freya nicht mehr für nöthig, den Betrug zu verhehlen, und befiehlt ihr, dem Eber den Gedächtnißtrank zu bringen, damit er die Ahnenreihe nicht vergäße. Die getäuschte Hyndla geräth in Zorn, und lästert die Götter. Freya umgibt sie deshalb mit Feuer und Flammen, und nöthigt sie durch Lebensgefahr, den Gedächtnißtrank zu bringen. Die so gezwungene Hyndla belegt den Trank noch mit einem Fluche, den aber Freya durch ihre Göttermacht entkräftet.

J.

Jafnhar (gleich hoch). S. Har.

Jaga-Baba. S. Yaga-Baba.

Jäger (wilder). S. Wüthendes Heer.

Jalkr oder Jalg, ein Beiname der Skandinavischen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Jarnsaxa, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riesenmädchen, mit welchem Thor den Magni gezeugt hat. Auch führt diesen Namen eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen Odin den Heimdal zeugte.

Jarvidur (Eisenbusch), nach der Skandinavischen Mythologie ein Wald, wo sich viele Riesinnen, die Jarnvidien heißen, aufhalten. Dort wohnte auch Gygur (s. d. Art.), die mit dem Wolfe Fenris die zwei Riesen in Wolfsgestalt, Skoll und Hate, zeugte.

Jasen. S. Chason.

Ida-Ebene. S. Idavöllur.

Idavöllur (Tarusplatz), nach der Skandinavischen Mythologie ein mit Tarusbäumen besetzter Platz in Asgard, wo die von Odin eingesetzten zwölf Diar oder Asen in allen öffentlichen Angelegenheiten richteten, und das Geschick der Menschen entschieden. In ihrem Pallaste Gladsheim waren zwölf Sitze für sie nebst einem Ehrensitze für Odin. Nach dem Weltuntergange (Ragnarokr), wenn jene grüne, schönere Erde dem Meere entsteigt, versammeln sich die übrig gebliebenen Asen wieder auf Idavöllur d. i. der Ida-Ebene, wo ehmals Asgard lag.

Ide und Gangr, nach der Skandinavischen Mythologie Söhne des Riesen Oelvald, und Brüder des mächtigen Riesen Thiasse.

Idun oder Idunna, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Unsterblichkeit und ewiger Jugend, Bragas Ge-

mahlin. Sie verwahrt in einer Büchse die Aepfel des Lebens, mit welchen sich die Götter bis zum Weltuntergange in beständiger Jugend erhalten. Den Göttern liegt daher alles daran, im Besitze dieser Aepfel zu bleiben; dennoch liefen sie einst Gefahr, sie auf immer zu verlieren. Dies geschah auf folgende Art: Odin, Loke und Häner machten einst in Menschengestalt eine Reise durchs Riesenland. Eines Tages, nachdem sie Gebirge und Einöden durchstrichen und keine Herberge gefunden hatten, kamen sie in ein anmuthiges Thal, wo eine Herde Ochsen weidete. Ermattet und hungrig ergriffen sie einen von den Ochsen, schlachteten ihn, und machten Feuer an, ihn zu kochen. Als sie glaubten, daß er schon genug gekocht sey, nahmen sie ihn aus dem Kessel; aber das Fleisch war noch roh. Sie machten einen zweiten und dritten Versuch, allein vergeblich. Auf einmal hörten sie von der Eiche über sich die Stimme eines Adlers, der ihnen sagte, daß er das Kochen verhindere; wollten sie ihm jedoch auch einen Theil geben, so sollte das Fleisch bald gar gekocht seyn. Die Götter versprachen es ihm; der Adler flog vom Baume herab, setzte sich auf den Kessel, und verzehrte sogleich beide Bugen des Ochsen. Loke, darüber zornig, ergriff eine Stange, und schlug damit nach dem Adler; allein das eine Ende der Stange blieb in Loke's Hand, das andere an dem Adler haften, der nun aufflog, und den schreienden Loke über Stock und Stein mit sich fortzog. Jeden Augenblick schien dem jammernden Loke der Arm durch die Schwere des hängenden Körpers abzureißen, und unter zahllosen Versprechungen beschwor er den Adler, ihn los zu lassen. Der Adler gestand dies unter der einzigen Bedingung zu, wenn Loke sich eidlich verbände, Idunnen mit ihren Aepfeln außerhalb Asgard zu locken. Loke versprach es, ward frei, und kehrte zu seinen Gefährten zurück. Bald darauf, als sie nach Hause kamen, erfüllte Loke sein Versprechen durch folgende List. Er erzählte Idunnen, er hätte in einem nahen Haine Aepfel gefunden, die an Kostbarkeit die ihrigen zu übertreffen schienen; sie möchte nur ihre Aepfel zu sich nehmen, und mit ihm in jenen Hain gehen, wo sie sich durch eigene Vergleichung am sichersten überzeugen könnte. Idunna ließ sich verleiten, und eilte mit Loke dem Wäldchen zu. Plötzlich erschien jener

Adler, bemächtigte sich Idunnens, und flog mit ihr davon. Dieser Adler war der mächtige Riesen-König Thiasse, der nun Idunnen bei sich in seinem Königreiche Thrymheim (Jotunheim) in enger Gewahrsam hielt. Die Götter, die von den verjüngenden Aepfeln nicht mehr kosten konnten, wurden grauhaarig und alt. Bestürzt über diese Erscheinung hielten sie eine allgemeine Versammlung, und untersuchten, wer zuletzt Idunnen gesehen hätte. Es kam heraus, daß sie mit Loke aus Asgard gegangen sey. Loke ward vorgeladen, und, von der Folter bedroht, gestand er alles; versprach aber zugleich, Idunnen wieder zurückzubringen, wenn ihm Frigga ein Falkengewand leihen, und zugleich die Kraft mittheilen wollte, auch Andere zu verwandeln. Man bewilligte es. Loke flog als Falk nach Jotunheim zu Hofe. König Thiasse war eben mit seinem ganzen Hofstaat aufs Fischen ausgefahren, und Idunna saß allein in ihrer traurigen Wohnung, wo alle Thüren zehnfach verriegelt waren. Loke flog durch das offene Fenster hinein, gab sich ihr zu erkennen, verwandelte sie in eine Schwalbe, nahm sie in seine Falkenklauen, und flog mit ihr eilends davon. Eben war Thiasse in seinem Pallaste angelangt, und gewahrte des Raubes. Ergrimmt warf er die Kleider vom Leibe, verwandelte sich in einen Adler, und flog mit Blitzesschnelle dem räuberischen Falken nach. Die Götter in Asgard sahen den Falken sammt seinem Verfolger herannahen, begaben sich vor die Götterstadt hinaus, und trugen Späne und Reiser auf einen Haufen zusammen. Kaum war der Falke glücklich zu ihnen herabgeflogen, so zündeten sie die Späne an, und der Adler, der sich in seinem raschen Nachschießen nicht mehr aufzuhalten vermochte, gerieth in das Feuer, verbrannte sich die Flügel, und ward von den Göttern vollends getödtet. Idunna wurde mit offenen Armen in Asgard empfangen, und die Götter, die nun wieder von den verjüngenden Aepfeln kosten konnten, glänzten von neuem in lieblicher Jugend. In Nyerups Wörterbuch der Skandinavischen Mythologie erscheint Idunna als eine Tochter Ivalds (s. d. Art.), Gräter hingegen bemerkt, daß sie als Göttin der Unsterblichkeit ohne Stamm und Abkömmling, allein und ewig, unter den Himmlischen stehe.

Jecha soll eine Thüringische Gottheit gewesen, und ihr Bild vom heil. Bonifazius zerstört worden seyn.

Jess wird für den Jupiter der Polen und Schlesier gehalten. Er gab Segen und Heil, und man opferte ihm mehr und öfters als den übrigen Göttern.

Jetha, eine Wahrsagerin im alten Teutschland. Sie wohnte auf dem Berge, wo sich jetzt die Ruinen des durch die Franzosen im Jahre 1689 zerstörten Schlosses von Heidelberg befinden. Leodius in den Heidelberger Alterthümern erzählt, daß Jetha sehr alt war, selten ihre Wohnung verließ, und den Fragenden, ohne sich sehen zu lassen, durch das Fenster wahrsagte. Sie soll auch prophezeit haben, daß auf dem Berge einst Könige wohnen würden, die sie alle nannte, und im Thale würde eine Stadt erbaut werden.

Jetten, Jöten oder Jotun. Unter dieser Benennung erscheinen in der Skandinavischen Mythologie die Riesen, die sonst auch Thussen und Hrymthussen (Thursen, Hrymthursen) heißen. Sie sind beständige Feinde der Asen (Götter), und obgleich sich die letztern mit einigen von ihnen verschwägerten, so dauerte doch der Haß zwischen beiden Theilen unauslöschlich fort. Nach der geschichtlichen Ansicht der Nordischen Mythologie waren die Jetten einer der ältesten Volksstämme im Norden, wenigstens älter als die mit Odin eingewanderten Asiaten, und scheinen zu der, vor Alters im Norden weit verbreiteten Finnischen Nation gehört zu haben. Vergl. Thusser.

Ild. S. Elder.

Ilja, in den Russischen Heldensagen eben das, was Herkules in den Griechischen und Römischen. Ilja von Murom war 30 Jahre lang ein unthätiger Knabe, zog dann heldenkühn zum Wladimir (s. d. Art.), und besiegte unterwegs einen wilden Räuber, Nachtigall genannt, der seit 30 Jahren den Waldweg versperrte, und von dem bekannt war, daß er wie Vögel pfiff, wie Schlan-

gen zischte, und wie Wölfe heulte. Ilja schoß ihm durch neun Aecke hindurch ein Aug aus, und führte ihn gefangen mit sich fort. Umsonst wollte Nachtigalls Frau ihren Gatten mit Gold auslösen, umsonst verfolgten seine neun Söhne in ihren schwarzen Waffen und rabenköpfigen Helmen (daher sie Raben hießen) den Ilja, er eilte unaufhaltsam fort, und brachte den Räuber gefangen nach Kiew.

Ilmur, eine Skandinavische Göttin, von der blos der Name bekannt ist.

Jods hießen bei den Letten die Waldgeister.

Jodut auch Zedut, ein Götze der alten Sachsen, der ihnen das Symbol des Sieges, eine Art der Römischen Viktoria, gewesen seyn soll. Nach Einigen war es eine Säule, welche Herzog Lothar von Sachsen zum Andenken des über Kaiser Heinrich V. im Jahre 1115 erfochtenen Sieges errichten ließ. Im Laufe der Zeit, als die Bedeutung des Denkmals aus dem Gedächtnisse des gemeinen Mannes verschwand, kann die Phantasie leicht ein Idol daraus gebildet haben, wozu die Gestaltung der Säule selbst verführen mußte. Denn sie bestand in einem bewaffneten Manne, der in der Rechten eine mit eisernen Stacheln beschlagene Keule, in der Linken aber einen Schild hielt, worauf das Sächsische Wappen, ein weißes Pferd im rothen Felde, abgebildet war.

Johannesfeuer. S. Nothfeuer.

Jörd (Erde), nach der Skandinavischen Mythologie eine Tochter der Nat oder Nott (Nacht) und des Anar (Formkraft, Bildungstrieb), Gemahlin des Odin (nemlich des ältern, als Symbol der Sonne), und Mutter des Thor (d. i. des Donners). Sie ist mit Hertha und Frigga einerlei, und gehört als eine Naturgottheit zu dem ältern Nordischen Glauben vor Einwanderung des jüngern Odin. Vergl. Hertha, Frigga, Odin.

Jormungand. So heißt in der Skandinavischen Mytholo-

gie die ungeheure Erd- oder Midgards-Schlange, die nebst dem Wolfe Fenris und der Höllengöttin Hela der böse Loke mit der Riesin Angerbode gezeugt hat. Da die Asen wußten, was für Unglück ihnen von dieser bösen Brut bevorstände, ließ Allvater den Wolf Fenris bei den Göttern erziehen, Hela warf er nach Niflheim, und die Schlange Jormungand schleuderte er in das Weltmeer, wo sie so ungeheuer groß wuchs, daß sie die ganze Erde umschlingt, indem sie in zirkelförmiger Windung das Ende des Schwanzes im Munde hält. Trinkt sie, so tritt Ebbe ein, und gibt sie das Wasser wieder von sich, so entsteht Fluth. So liegt sie bis zum Untergange der Welt (s. Ragnarokr). Dann aber schießt sie mit Riesenwuth empor, treibt das Meer aus seinen Ufern, und entkettet dadurch das verhängnißvolle Schiff Nagelfar. Von ihrem Gifte wird Luft und Meer verpestet. Endlich fällt sie den Thor an, der sie zwar mit seinem Hammer Mjölner tödtet, aber auch neun Schritte zurückprallt, und in den Giftströmen ertrinkt, die das Ungeheuer gegen ihn ausspeit. S. Thor.

Jotunheim (Riesenland), nach der Skandinavischen Mythologie der Wohnsiz der Jetten oder Riesen, an den Küsten des Weltmeeres gelegen. Um sich gegen die Angriffe der Riesen zu sichern, erbauten die Asen aus Ymers Augenbraunen eine Verschanzung, die sie Midgard nannten.

Ipabog, ein Wendischer Gott. Auf seinem Bilde fand man eine Hirsch- und Schweinsjagd vorgestellt, weßhalb er für den Jagdgott der Wenden gehalten wird. Sein Haupt hatte Strahlen und zwei Hörner.

Iring von Dänemark. S. Nibelungenlied.

Irmin (Erich, Iring), ein Hauptgott der alten Sachsen, dessen Säule, die berühmte Irminsul (Irmensäule) zu Ebersburg, jezt Stadtberge an der Dimel, von Karl dem Großen gleich zu Anfang der Sachsenkriege im Jahre 772 zerstöret wurde. Man hat

gestritten, ob dieses eine wirkliche Bildsäule gewesen. Mehrere der ältesten Nachrichten sprechen blos von einem heiligen Orte oder Haine, Irminsul genannt, und der Fuldaische Presbyter Rudolph nennt die Irmensul ausdrücklich nur einen gewaltigen Baumstamm unter freiem Himmel, dessen Name so viel als allgemeine, gleichsam Alles stützende Säule bedeute. Dagegen behaupten andere, daß es ein Bild Irmin gewesen. Am wahrscheinlichsten war Irmensul wirklich eine hohe Säule des Sächsischen Landesgottes, deren Zerstörung eben deßhalb so wichtig war. Vermuthlich fand sich dabei auch ein Tempel, oder Heiligthum, in welchem ein Bild, vielleicht auf einer Säule, also eine eigentliche Bildsäule des Gottes Irmin stand, und wo die vielen Weihgeschenke aufbewahrt wurden; welches alles zusammen Irminsul hieß. Verschiedene Aussprachen, zum Theil auch Entstellungen dieses Namens sind: Irmin, Ermin, Ermen, Herman, Hormen, Herme, Hyrmi, Hermen, Armen und Adurmen, fast überall mit Sul, Suel, Saul (Säule) verbunden. Der Name Irmin scheint von weiten Umfange zu seyn, und bezeichnete die Hauptgottheit der Sachsen, vielleicht als das höchste Wesen, als Schöpfer, Erhalter und Weltherrn, was mit des Mönchs Rudolph Erklärung der Irmensäule als Alles stützenden Säule zusammenstimmt. Da bei den Germanischen Völkerstämmen Stärke und Sieg als Lebensbedingung und Hauptbedürfniß überall hervortreten, so erscheint Irmin oder Erich zunächst wohl freilich als Kriegsgott, wie ihn denn auch Witekind und andere Schriftsteller für den Mars erklären, besonders da Irmins Sitz Eresburg auch Marsburg geheißen. Andere erklären ihn für den Hermes oder Merkur, noch andere für eine pantheistische Figur, welche zugleich den Mars, den Merkur, den Apollo und den Herkules vorstellt. Das meiste Licht hierüber verbreitet Friedrichs von der Hagen Schrift: Irmin, seine Säule, seine Straße und sein Wagen (Breslau 1817), worin er zeigt, daß zwischen Irmin oder Erich, Mars, Odin, Wodan und Thuisko in der Wesenheit schwerlich ein Unterschied sey; was auch leicht zu begreifen, da alle diese Namen nur verschiedene Benennungen eines und desselben Gottes, nemlich des Kriegsgottes sind. Nach Erich findet man noch in altteutschen

Büchern den Dienstag Erichs- Ehr- oder Ehrentag benannt, und von Irmin stammen viele, zum Theil noch übliche alte Namen ab, als: Irmin, Arminius, Hermann, Hermine, Irnfrit, Irmengart u. s. w. Die uralte Gottheit Irmins bewährt noch der Umstand, daß die Milchstraße am Sternenhimmel den alten Namen Irings Straße führte, und für das Gestirn des großen Bären, im Teutschen Alterthume die Benennung Irings Wagen üblich gewesen. Allein von dieser hier besprochenen, von Karl dem Großen zerstörten Irmensul ist gewiß keine Spur mehr vorhanden. Denn jene Irmensäule, welche heute noch im Dome zu Hildesheim steht, zierlich von Marmor, mit vergoldeten Erzringen, eilf Fuß hoch, und ein Marienbild tragend, ist ein fremdes christliches Werk, und, wie sowohl die Gestalt, als die drei lateinischen Hexameter auf einem der Ringe beurkunden, zum Leuchter bestimmt, und auch gebraucht worden. Eben so ist das Bild des Götzen Irmin, das nach Einigen zu Corvey gefunden worden, und auf der spätern, schön gearbeiteten Säule gestanden seyn soll, sichtbar eine spätere Zusammensetzung. Irmin, heißt es, war gebildet als ein großer, nach Art der Teutschen völlig bewaffneter Mann, auf einem Blumenfelde stehend. In der Rechten hielt er einen Spieß mit einer Fahne, auf der sich eine rothe Rose befand, in der Linken eine Wage. Auf dem Helme saß ein Hahn, auf der Brust ein Bär, an den Füssen lehnte ein Schild, worauf eine Wage, ein Löwe und eine Rose abgebildet war. Nur in dem Bären und in der Wage liegen vielleicht noch einige alte Ueberbleibsel von der Gestirnbedeutung des alten Gottes. Auch ist es keineswegs erwiesen, wenn gesagt wird, daß in dem Tempel der Irmensul viele Priester beiderlei Geschlechtes gedient, geopfert und geweissagt, beim Kriege das Bild des Gottes von der Säule genommen und in die Schlacht getragen, und vor demselben die Gefangenen, so wie die eigenen Feigen gegeißelt und geopfert haben. Nach weitern Berichten wurden dem Irmin jährlich zwei Feste, im April und Oktober gefeiert, wo ihm von jedem Gaugrafen zwei Wachskerzen nebst neun Pfennigen geopfert werden mußten. Gewappnete Männer ritten an diesen Tagen um das Bild herum, und schwangen wechselweise ihre Streitäxte; darauf stiegen sie von

den Pferden, fielen auf ihre Knie und erbaten sich Glück im Kriege. Für alles dieses ist zwar ebenfalls kein historischer Beweis vorhanden, dennoch kann in diesen Ueberlieferungen und Vorstellungen etwas Wahres liegen. Nach der gemeinen Meinung war Irmin der berühmte Cherusker-Fürst Arminius oder Hermann, und die Irmensäule besonders dem Andenken seines Sieges über den Varus in dem Teutoburger Walde geheiligt. Allein dies ist fast eben so unwahrscheinlich als die Meinung, daß Irmensul eine Säule des Germanicus gewesen, welche ihm die Römer nach dem Siege über Arminius auf den Teutobergen errichtet haben. Weder die eine, noch die andere Sieges-Säule wäre wohl bei den abwechselnden Kriegsglücke der Römer und Germanen in diesen Gegenden ungestört geblieben, und am wenigsten ein dem Germanicus errichtetes Siegesdenkmahl von besiegten Teutschen in Ehren gehalten, oder wohl gar vergöttert worden.

Isarnkoll (Morgenlüftchen), nach der Skandinavischen Mythologie der Windschlauch, den die Götter unter dem Bug der Sonnenpferde anbrachten, um sie abzukühlen. Deshalb weht es auch Morgens so frisch. S. Alfadur.

Ischwambrat oder Schweibrat macht mit den zwei Götzen Curcho und Wurskait die altpreußische Götterdreiheit zweiten Ranges, so wie Perkunos, Pikollos und Potrimpos jene des ersten Ranges. Ischwambrat war Herr über alles Geflügel, und soll der Sage nach der vergötterte erste Criwe (s. d. A.) der Preußen gewesen seyn, der hundert Jahre alt geworden, und sich selbst den Göttern zum Opfer verbrannt hat.

Isis. Nach dem Zeugnisse des Tacitus verehrten die Sueven (eine altteutsche Nation) diese, ursprünglich Aegyptische Gottheit unter der Gestalt eines Schiffes. Auf welche Art diese Verehrung geschehen sey, ist nicht bekannt, da nur im Allgemeinen gesagt wird, daß der Göttin Opfer gebracht wurden. Wahrscheinlich hat aber Tacitus diesen Namen nur gewählt, um damit eine Teutsche Göttin zu

bezeichnen, die in ihrer Wesenheit der Aegyptischen Isis gleich war. Denn es ist bekannt, daß das Grundwesen der Isis, nemlich die personifizirte Natur, von den meisten alten Völkern bald als Cybele, bald als Diana (Mead, Freya), bald als Frigga, oder Jörd (Erde) verehrt worden ist.

Jude, der ewige. Die so bekannte Volkssage vom ewigen Juden gründet sich auf folgende, durch Ueberlieferung bekannte Scene aus der Passionsgeschichte. Als der Heiland auf seinem Leidensgange zum Richtplatze vor dem Hause eines Schuhmachers, des Juden Ahasverus, ruhen wollte, stieß dieser ihn weg und verwünschte ihn. Jesus aber sprach: „Ich will hier stehen, und ruhen; du aber wirst gehen bis an den jüngsten Tag.“ Erst nachdem der Zug vorüber, und die Strassen leer sind, kommt der bestürzte Jude zu sich selbst, und, getrieben von Reue und Sehnsucht, wandert er auf Geheiß des Herrn in ewiger Unruhe von Ort zu Ort, und hat bis diesen Tag sein Grab nicht finden können. Etwas Aehnliches wird in des Matthäus Paris Historia Anglicana erzählt. Als Jesus aus dem Pallaste des Pilatus geführt wurde, stieß ihn des Pilatus Thürhüter, Cartaphilus, mit der Faust, indem er spottend sagte: „Geh' schneller, Jesus, geh', was verweilst du?“ Und Jesus, mit strengem Blick auf ihn rückschauend, sprach: „Ich gehe, du aber wirst warten, bis ich wieder komme.“ Nach dem Worte des Herrn wartet nun jener Cartaphilus noch immer, lebt in Angst und Thränen, und harrt zitternd des jüngsten Gerichts. Das einzige, was ihn tröstet, ist, daß er unwissend sündigte; denn Christus selbst bethete: „Vater vergib ihnen, denn sie wissen nicht, was sie thun.“ Ohne Zweifel hat auch die Sage vom ewigen Juden irgend eine Tendenz oder Bedeutung; vermuthlich hat man dadurch die Strafe der Hartherzigkeit und des religiösen Unglaubens auf eine recht eingreifende Art darstellen, oder vielleicht auch die Unstätigkeit des in alle Theile der Welt zerstreuten, nirgends recht einheimischen Judenvolkes bemerkbar machen wollen. Uebrigens haben sich ältere und neuere Dichter an diesem Stoffe versucht; unter den letztern namentlich Schubart, Schlegel und Göthe.

Juel, Juelfest, das größte und wichtigste Fest im Skandinavischen Norden, das auf den 21. Dezember fiel, und mit welchem, da sich an diesem Tage zugleich die Sonnenwende ergibt, das neue Jahr seinen Anfang nahm. Diese Feier hieß im ganzen Nordland Jola aptan, Jolakvällde, oder blos Joli, Juel-Abend, Juel-Fest, vielleicht von Juel, welches im Gothischen das Sonnenrad bedeuten soll. Sonderbar ist es, daß man gerade bei diesem Feste im Winter Gelübde für die Fruchtbarkeit der Erde that, und um Gedeihen der Früchte bath, die erst im hohen Sommer reifen. Allein abgesehen davon, daß hier vielleicht eine Idee der Wiedergeburt zum Grunde liegt, dürfte wohl der Anfang des Jahres der schicklichste Zeitpunkt seyn, in welchem man die Götter um Fruchtbarkeit des ganzen Jahres, und um Fülle aller seiner periodischen Erzeugnisse flehte. An diesem Feste wurde dem Gotte Freyr (nach Andern der Freya) ein großer Eber (Juelschwein) geschlachtet, und das Opfer, welches Juelopfer, und nach Freyrs Beinamen Soli auch Solarblot hieß, in Gegenwart des Königs verrichtet. Der Eber, das heilige Thier des Freyr, wurde in einen Saal gebracht; die Lehensmänner legten ihre Hände auf die Rückenborsten, und schwuren auf diese Art ihrem Könige unverbrüchliche Treue. Nach Beendigung des Opfers überließ man sich der Juelfreude, welche in Essen, Trinken, Tanzen und Spielen bestand. Diese Lustbarkeiten dauerten sieben Tage, und schon in der Nacht vor dem Feste, welche Modrenatt (Mutternacht) hieß, wurde getanzt und gespielt. Der ziemlich weit verbreitete Scherz (der wohl in frühern Zeiten Aberglauben seyn mochte), daß jene, die sich am Tage vor der Christnacht (am heil. Abend) bis zu dem eigentlichen Abendessen aller Speise enthielten, ein goldenes Ferkel zu sehen bekämen, dürfte seinen Ursprung dem Juelfeste verdanken, da ein goldborstiger Eber zu den Attributen des Gottes Freyr gehört, und das Hauptopfer an diesem Feste in einem Eber bestand. Eben so läßt sich darauf beziehen, daß noch jetzt zu Weihnachten die Schweine geschlachtet, und Kuchen in Gestalt von mancherlei Thieren, besonders Schweinen, gebacken werden.

Juelmonat hieß bei den Skandinaviern und Germanen der

Monat Dezember, von dem in diesem Monate gefeierten Juelfeste. S. den vorhergeh. Art.

Jungfernsprung. In der Lausitz, unfern der Böhmischen Gränze, ragt ein steiler Felsen, Oybin genannt, auf dem man den Jungfernsprung zeigt. Hierüber folgende Sage: Vor Zeiten kam eine Jungfrau in das jetzt zertrümmerte Bergkloster auf Besuch. Einer von den Mönchen sollte sie herumführen, und ihr die Gänge und Wunder der Felsengegend zeigen. Da weckte ihre Schönheit sündhafte Lust in ihm, und sträflich streckte er seine Arme nach ihr aus. Sie aber floh, und lief von dem Mönche verfolgt den verschlungenen Pfad entlang. Plötzlich stand sie vor einer tiefen Kluft des Berges, und sprang keusch und muthig in den Abgrund. Engel des Herrn faßten und trugen sie sanft ohne einigen Schaden hinab. Nach Andern soll ein rasches Mädchen mit ihren Gespielinnen gewettet haben, über die Kluft wegzuspringen. Im Sprunge aber glitschte ihr Fuß aus dem glatten Pantoffel, und sie wäre zerschmettert worden, wenn sie nicht glücklicherweise ihr Reifrock allenthalben geschützt, und ganz sanft bis in die Tiefe hinunter getragen hätte.

Jupiter wurde bei den Galliern unter dem Namen Taran (s. d. Art.) verehrt. In vielen Lateinischen Werken über Teutsches Heidenthum muß unter Jupiter fast immer der Donnergott Thor verstanden werden.

Juthrbog, ein Götze der Sorben in Meissen, und in der Lausitz, der auch von den Wenden als Gott der Morgenröthe verehrt wurde. Von ihm hat vielleicht die Stadt Jüterbock ihren Namen erhalten.

Ivalder, nach der Skandinavischen Mythologie der Vater der kunstgeübten Zwerge, welche Thors Hammer Mjölner, Odins Ring Draupner, und Freyrs goldborstigen Eber Gullinbuste verfertigten. Nach Einigen ist er auch der Vater Iduna's, der Göttin der Unsterblichkeit.

Ividien sind in der Nordischen Mythologie theils weissagende Waldjungfrauen, die in Grotten und Höhlen wohnen, theils eine Art von weiblichen Elfen (Baumelfen), die wie die Dryaden der Griechen in Bäumen wohnen, und mit dem Baume, den sie beschützen, leben und sterben.

K.

Kabbala (Ueberlieferung). Dieses Hebräische Wort bezeichnet die Geheimlehre der Juden, d. i. ihre mystische Erklärungsart der heil. Schrift, wodurch der Zusammenhang zwischen der Geister- und Körperwelt gezeigt, und gelehrt werden will, wie man bei dieser Kenntniß durch verschiedene Mittel, z. B. durch eigene Redeformeln, durch Beschwörung der Geister und Todten u. s. w. auf die Natur wirken, und daher Wunder thun könne. Der Sage nach soll schon der Engel Raziel den Adam, der Engel Zachiel den Sem, und der Engel Zedekiel den Abraham in dieser Lehre unterwiesen, und so sich dieselbe blos durch mündliche Ueberlieferung vom Vater auf den Sohn fortgepflanzt haben. Die Kabbala zerfällt vorzüglich in zwei Hauptheile, den theoretischen und praktischen. Der theoretische Theil begreift drei Unterarten. Die erste heißt Gamatria, und lehrt die Buchstaben als Figuren annehmen, und die Worte nach dem Werthe der Buchstaben, den sie als Ziffern haben, erklären. So enthalten z. B. die Hebräischen Buchstaben von Jabo Schiloh (der Schilo wird kommen) eben die Zahl, welche in dem Worte Messias steckt, und hieraus schließen die Juden, daß Schiloh den Messias bedeute. Die zweite Art der theoretischen Kabbala wird Notarikon genannt, und besteht darin, daß jeder besondere Buchstab eines Wortes für ein ganzes Wort genommen wird. So macht man z. B. aus Bereschith (Braschith), dem ersten Worte in dem ersten Buche Moses, welches aus den Buchstaben B. R. A. Sch. J. T. zusammengesetzt ist, den Satz: Bara-Rahin-Arez-Schamaim-

Jam-Tehomáth, d. i. er schuf das Firmament, die Erde, den Himmel, die See und die Tiefe; oder man macht ein ganzes Wort aus den Anfangsbuchstaben einer Stelle; so werden in den Worten: Atah-Gibbor-Leholam-Adonai (deine Macht ist ewig o Herr) die Anfangsbuchstaben zusammengesetzt, und daraus das Wort Agla gebildet, welches entweder „ich will offenbaren" oder einen Thautropfen bedeutet, und dieses ist einer von den vielen kabbalistischen Namen Gottes. Die dritte Art endlich heißt Temura, und besteht in der Versetzung und Veränderung der Buchstaben; so macht man aus Bereschith — Abetisri, den ersten Tag des Monats Tisri, und schließt daraus, daß die Welt an diesem Tage erschaffen worden. Die praktische Kabbala enthält zwei Haupttheile, Bereschith und Merkabah. Bereschith ist eine genauere, auf Mysterien gegründete und unmittelbar aus der heil. Schrift geschöpfte Kenntniß der Natur; Merkabah ist aber die Lehre von allen kabbalistischen Namen Gottes, und seiner Engel. Jeder von diesen zwei Theilen zerfällt wieder in mehrere Nebenzweige. Daß übrigens das ganze Wesen der Kabbala, in sofern dadurch etwas Uebernatürliches, oder Unmögliches erreicht werden soll, theils auf Selbsttäuschung, theils auf Betrug und Aberglauben beruhe, darf wohl kaum erinnert werden.

Kaleda. S. Koliada.

Kare. S. Fornjordur.

Karewit, ein Wendischer Gott zu Rhetra, der mit dem Rugiwit in Einem Bilde vereinigt, mit vier männlichen, zwei weiblichen Gesichtern, und einem Löwenkopfe auf der Brust, abgebildet war. Karewit wird zwar auch allein dargestellt gefunden, dann ist er aber fast ganz nackt, der Kopf hat Strahlen und zwei Gesichter, die Brust ein Ochsenhaupt und der Bauch einen Hahnenkopf. Rugiwit, Karewit und Hirowit bildeten zu Rhetra eine Art von Götterdreiheit, und wurden als gütige Gottheiten verehrt; auch sind es im Grunde eben dieselben, die man zu Karenz unter den Namen Rugiäwith, Porewit und Porenut verehrte.

Kascha, auch Brela genannt, älteste Tochter des Böhmenherzogs Krok, in der Zauberei und Kräuterkenntniß wohl erfahren. Durch ihren Spähergeist konnte sie alle verlornen Dinge entdecken, und war keine Hoffnung da, etwas Verlornes wieder zu finden, so galt in Böhmen das Sprichwort: kaum Kascha würde errathen, wo dieses hingekommen. Der Sage nach vermählte sie sich mit einem gewissen Biboi wegen seiner außerordentlichen Stärke. Denn als ihm einst auf einem Berge ein Eber aufstieß; ergriff er ihn bei den Ohren, lud ihn sich auf den Rücken, und trug ihn so zu Libussa, der regierenden Herzogin. Diese belohnte den Starken mit einem goldenen Gürtel, ihre Schwester Kascha aber mit Herz und Hand.

Kaschtschey, in der Russischen Heldensage ein feindseliges Wesen, ungefähr wie Loke in der Skandinavischen Götterlehre. Er ist mißgestaltet, unverwundbar und stark; ein großer Zauberer, der seinen Raub durch Zauberkünste bewahrt, und der nur mit List überwunden, aber nicht getödtet werden kann. Einmal hatte er an der Dniepermündung Wladimirs Fischer geraubt, und ihn über dreimal neun Gebiethe in das dreimal zehnte Reich gebracht, wo er ihm Gold- und Silberfische fangen mußte. Wladimir schickte den Kasarin, um den Fischer zu suchen. Dieser schoß unterwegs in den Fluthen des Dniepers einen Hecht, der um sein Leben zu reden anfing, und dem Kasarin die gewünschte Auskunft gab. Kaschtschey wurde durch eine Schlinge überwunden, und mußte den geraubten Fischer frei geben. — Mone erblickt in dieser Sage ein Bild des Jahreswechsels, und hält die Fische für das gleichnamige Himmelszeichen, das den Frühling eröffnet, den Kaschtschey aber für den ungestalten, doch starken Winter, der nur besiegt, aber nicht getödtet wird, und der den Fischer (den beginnenden Frühling) gefangen hält. Auch in anderer Hinsicht — fährt Mone fort — ist Kaschtschey der Winter, da er die wunderschöne Milolika entführt, und auf seiner Zauberburg gefangen hält, um ihre Liebe zu erzwingen. Aber die Hexe Yaga Baba entdeckt dem Tschurilo dieses Geheimniß, gibt ihm einen Knäuel, der sich fortlaufend aufwickelt, und so den Weg zum Zauberschlosse zeigt. Tschurilo sprengt, während Kaschtschey schläft, mit

dem Rosse Tugarins (s. d. Art.) über die Mauer, und entführt die Jungfrau; wie er aber zurück reitet, streift sein langes Schwert an die Mauer, worin ein Drath verborgen ist, der sogleich zu klingen und zu schallen anfängt, und den Kaschtschey aufweckt. Dieser eilt den Flüchtigen nach, aber das edle Roß wirft einen ganzen Hügel auf ihn, worunter er sieben Tage lang liegt, bis er sich wieder hervorwühlt. Andere aber sagen, seit dem sey Kaschtschey nicht mehr sichtbar geworden, sondern nur sein Geist wandle noch umher. Kaschtschey unter seinem Todtenhügel ist der begrabene Winter, der erst im siebenten Monate nach der Frühlingsnachtgleiche wieder aufsteht; er ist in einer solchen moralischen Sage wohl auch der Seelenwinter, die Leidenschaft und Bosheit, die begraben wird, deren Schatten jedoch im Menschen übrig bleibt.

Kaukie waren im Preußischen Heidenthume geisterartige Wesen, die einen Bart, und die spannenlange Größe der Zwerge hatten. Sie waren nicht jedem sichtbar, und wahrscheinlich sind sie es, die man in Altpreußen unter den Hausschlangen verehrte. S. Kobolde.

Kelpie, ein Wassergeist im Schwedischen Volksglauben, der den Untergang der Menschen, die in seinem Gebiete ihr Leben verlieren, durch übernatürliches Geräusch und Licht zu erkennen gibt; auch ist er geschäftig, sie herabzuziehen. Manchmal erscheint er als ein Mann von furchtbarem Ansehen, manchmal als ein Pferd, oft auch in andern Gestalten.

Kendenich. Auf dem alten Ritterſitze Kendenich, zwei Stunden von Köln am Rhein, ist ein mooriger, von Schilf und Erlensträuchen dicht bewachsener Sumpf. Dort sitzt der Sage nach eine Nonne verborgen, die jedem Vorübergehenden auf den Rücken zu springen sucht. Wen sie erreicht, der muß sie tragen, und sie treibt und jagt ihn durch die ganze Nacht, bis er ohnmächtig zu Boden stürzt.

Kielkropf. S. Wechselbalg.

Kierpicz und sein Gehülfe Siliniez waren zwei Polnische Waldgötter, denen das Moos heilig war und geopfert wurde.

Kiew, die heilige Götterstadt der Russischen Slaven am Flusse Bug, der ebenfalls göttlich verehrt wurde. In dieser Stadt waren fast alle Slavischen Götter versammelt, und unter dem so sehr gefeierten Großfürsten Wladimir I. wurde Kiew recht eigentlich ein Slavisches Pantheon, in welchem folgende Hauptgottheiten ihren besondern Dienst hatten: Perun, Wolos, Daschebog, Led, Koliada, Korscha, Kupalo, Lado, Polel (Polelia), Did, Dedilia, Makosch, Uslad, Smargl und Stribo. Doch war Kiew nicht die einzige heilige Stadt der Slaven; gleiche Wichtigkeit hatte Nowgorod am Ilmensee. Vergl. Wladimir.

Kikimora, nach Povow der Gott der Nacht und des Schlafes bei den Russen, und so wie der Griechische Morpheus der Urheber der Träume. Nach Andern ist Kikimora im Slavischen Heidenthume ein schreckliches Nachtgespenst weiblicher Gattung, das seine Kinder, bösartige Gespenster, über die schlafenden Menschen schickt, um sie mit schweren Träumen zu ängstigen.

Kirnis, der Kirschengott der Polen und Schlesier, dem sie Sühnopfer von Hähnen und Wachslichtern auf die Kirschenbäume eines gewissen Schlosses aufhängten. Allein dieses Wesen, so wie Krikstbos, der die Kreuze auf den Gräbern bewacht, sind keine alten Götter, sondern in eine spätere Geisterlehre aufgenommen, wie dies schon ihre fremden Namen beweisen.

Kjalar, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Klimba, eine Böhmische Hausgöttin, die von der Tetka, Krofs zweiter Tochter, verehrt wurde.

Kobolde, Hausgeister. Bei allen Nationen glaubt das gemeine Volk, abgesehen von seiner eigentlichen Religion, noch an ver-

schiedene übermenschliche, in das Geisterreich gehörige Wesen, die theils als sogenannte Kobolde oder Hausgeister, theils als Gespenster bekannt sind. Die Kobolde, die bei den verschiedenen Völkern auch verschiedene besondere Namen haben, unterscheiden sich von den Gespenstern vorzüglich darin, daß die letztern, wie geglaubt wird, die rückkehrenden Geister verstorbener Menschen, jene aber gewisse, für sich bestehende, an irgend ein Haus, an eine Familie, oder sonst an bestimmte Oertlichkeiten geknüpfte geisterartige Wesen sind, die zwar keinen eigentlichen Körper haben, aber doch nach Willkühr verschiedene Körper annehmen, und sich bald sichtbar, bald unsichtbar machen können. Die Kobolde fügen in der Regel den Menschen kein Leid zu, vielmehr schützen sie einzelne Häuser und Familien, nur liegt es in ihrem Charakter, daß sie die Menschen gern necken und ängstigen; werden sie aber gereizt, so rächen sie sich auf die empfindlichste Art. Auch die Griechen und Römer hatten verschiedene Abstuffungen von Hausgeistern und Gespenstern in ihren Dämonen, Genien, Laren, Penaten, und Larven oder Lemuren. Bei dem Teutschen Stamme gehören die Alraunen, Drauger, und in gewisser Hinsicht auch die Elfen und Zwerge in diese Klasse; nebst der großen Anzahl verschiedener Hausgeister und Kobolde, die noch jetzt in der Phantasie der ununterrichteten Menschenklasse, besonders des Landvolkes leben, und die mannigfaltigsten Spuckereien treiben. So ist noch gegenwärtig in Norwegen eine Art Kobolde unter dem Namen Nisser bekannt. Man stellt sie sich als kleine Burschen vor, die sich vorzüglich in Ställen aufhalten, und der Hausvater sieht sie gern, weil sie zum Gedeihen des Viehes beitragen; Lärm und Geräusch können sie nicht vertragen. Man nennt sie auch Nisse god Dreng. Denselben Namen haben sie auch in Schweden, wo sie aber noch allgemeiner unter der Benennung Hausalter (Tomtegubbe) bekannt sind. Man glaubt, daß sie verschiedene häusliche Dienste verrichten, und setzt ihnen deshalb Milch und andere Speisen vor. Auf den Farörn heißen sie Niägrujsar, kleine Geschöpfe mit einer rothen Mütze auf dem Kopfe, die Glück in das Haus bringen, wo sie sich aufhalten. Auch auf Seeland sind Nisser bekannt. Sie sind wie die Landleute gekleidet, und tragen vor Mi-

chaelis einen Hut, dann eine Mütze. Sie halten sich in der Scheuer, oder im Stalle auf, wo sie das Vieh warten, und auf Kosten der Nachbarn stark füttern. An Festtagen wird ihnen Essen vorgesetzt. In Schottland heißen sie Browny, vielleicht von der braunen Farbe ihres Körpers oder ihrer Kleidung. Sie wohnen dort unter der Thürschwelle, und stehen mit dem Hausherrn in freundschaftlichem Verkehr. In England gab man ihnen den Namen Robin Goodfellow, was, wie Rühs bemerkt, dem Norwegischen Nisse god Dreng (vielleicht: Nils guter Knecht) entspricht. Sie sind mager, zottig und wild von Ansehen, wohnen gern in entfernten Winkeln alter Häuser, und übernehmen allerlei Geschäfte zum Besten der Familie; sie ruhen am Feuerherd in der Küche, und sehen es daher nicht gern, wenn sich die Hausfrau zu spät in derselben beschäftiget. Nicht weniger fruchtbar an derlei Wesen war der Aberglaube im südlichen Teutschland, wo man sie ehemals Wolterken und Pucken nannte. Auch diese sind nach dem Volksglauben über das Hauswesen bestellt, versehen des Nachts Rinder und Pferde mit Futter, führen die Aufsicht über Küche und Keller, und sind überhaupt treue Diener des Hauses. Sie halten sich in dunkeln und verborgenen Winkeln des Hauses, oder auch in den Holzhaufen auf, und bringen Nachts verschiedene Sachen aus fremden Oertern in's Haus. Oft erscheinen sie in häßlicher Gestalt, erschrecken das Gesinde, und lassen dann ein Hohngelächter erschallen. Manchmal geben sie auch durch Poltern oder andere Erscheinungen ein Zeichen, wenn jemand im Hause sterben soll. Täglich muß einem solchen Kobolde von der Köchin ein Schüsselchen voll Milch oder anderer Speisen an einen bestimmten Ort hingestellt werden, wenn ihr anders nicht alles mißrathen, und sie von ihrer Frau nicht ausgescholten werden soll. Der Aberglaube hielt derlei Kobolde für die Seelen von Kindern, die ehemals im Hause ermordet wurden. Daher dachte man sich dieselben auch als bunt gekleidete Kinder, die entweder ein Messer im Rücken stecken hatten, oder sonst schrecklich verstümmelt waren, je nachdem sie auf diese oder jene Art ermordet wurden. Ist die Magd gar zu lüstern, ihren wohlthätigen Kobold (ihr Knechtchen, Kurd Chimgen oder Heinzchen) zu sehen, so bestimmt ihr der Geist einen

Ort, wohin sie kommen, zugleich aber einen Zuber voll Wasser mitbringen soll. Da sieht sie denn gewöhnlich auf dem Boden auf einem Polster ein nacktes Kind liegen, dem ein Schwert oder Messer im Rücken steckt. Wird nun die Neugierige vor Schrecken ohnmächtig, so springt der Kobold sogleich auf, begießt sie mit dem mitgebrachten Wasser, und bringt sie auf diese Art wieder zu sich. Wie sehr es aber noch vor einigen Jahrzehenden in ganz Teutschland von den wunderlichsten Spuckgestalten wimmelte, findet man in dem Werke des M. Prätorius (Anthropodemus Plutonicus, d. h. neue Weltbeschreibung von allerlei wunderbaren Menschen. Magdeburg 1665), in welchem folgende 22 Arten solcher Wesen aufgezählt werden. 1.) Alpmännerchen, Schrötel und Nachtmähren. 2.) Bergmännlein, Wichteln, Unterirdische. 3.) Chymische Menschen, Wettermännlein. 4.) Drachenkinder, Elben. 5.) Erbildete Menschen, Säulleute. 6.) Feuermänner, Irrwische, Tückebolde. 7.) Gestorbene Leute, wilder Jäger wüthendes Heer. 8.) Hausmänner, Kobolde, Gütgen. 9.) Indianische Abenteuer. 10.) Kielköpfe, Wechselbälge. 11.) Luft- oder Windmenschen. 12.) Mondleute, Seleniten. 13.) Niren, Sirenen. 14.) Oceanische oder Seemänner. 15.) Pflanzleute, Alraunen. 16.) Qualmenschen oder Verdammte. 17.) Riesen, Hünen. 18.) Steinmänner. 19.) Thierläute, bestialische Wärwölfe. 20.) Verwünschte Leute. 21.) Waldmenschen oder Satyrs. 22.) Zwerge, Dünken, Liliputianer. — Die Slaven nannten die Hausgeister Domowye oder Domaschine Duchy, Domácý Bohowé, von welchen in Böhmen und Mähren vorzüglich der Hausgott oder Hausgeist Sſetek oder Skrjjtek merkwürdig ist; die Gespenster aber hießen bei ihnen Duchowé vmrlých. Zwar sind diese Benennungen mehr bloße Uebersetzungen als eigene Namen, indessen zeigen sie doch, daß die Sache selbst bestand, und zum Theil noch jetzt besteht. Die Preußen und Litthauer glaubten, daß die Kobolde unter der Gestalt von Schlangen, Kröten und Eidechsen Segen in das Haus brächten, und dasselbe vor Gefahr schützten. Deshalb wurden diese Thiere in Ställen und Scheuern ernährt, und ihnen als Götzen vorzüglich Hähne geopfert. Eine besondere Art altpreußischer Kobolde oder Hausgötzen, waren die Erdmännchen. Ihren Namen hatten sie daher, weil

ihr Herr, Puschkait, von den Preußen für den Gott der Erde gehalten wurde. Puschkait und die Erdmännchen wohnten gewöhnlich unter Hollunderſträuchen; doch hielten ſich die letztern auch in Häuſern, an abgelegenen Orten, in Kellern u. ſ. w. auf. Wo ſie ſich immer befanden, da war es ganz rein, als wenn man eben die Stelle mit einem Beſen rein gekehrt hätte. Dieſe Erdmännchen ſchützten ſo wie andere Kobolde das Haus, brachten Getreid in die Scheuern, Bier in den Keller u. ſ. w., allein bei der geringſten Beleidigung fügten ſie auch Menſchen und Thieren Schaden zu; ſo wurden ſchon jene, die blos zufällig die Stelle an einem Hollunderſtrauche verunreinigten, oft ſehr hart beſtraft. Ihrer nützlichen Eigenſchaften wegen wurden ſie in großen Ehren gehalten, und ihnen gewöhnlich Donnerſtag Abends ein Opfer gebracht. Man trug nemlich an die Stellen, wo man ihren Aufenthalt glaubte, Brod, Bier, und andere Speiſen, und bath vorzüglich den Puſchkait, er möchte die Gewächſe der Erde ſegnen, und dieſes auch den Markopolen, d. i. ſeinen Edelleuten zu thun erlauben, die Berſtucke aber, d. i. das gemeine Volk, die eigentlichen winzigen Erdmännchen, in ihre Scheuern und Keller ſchicken. Des Nachts ſetzten ſie gewöhnlich einen Tiſch mit Bier, Brod, Butter, Käſe, auch Braten und anderen Speiſen in die Scheuer, bathen die Erdmännchen zu Gaſte, und ſchloßen die Scheuer zu. Des Morgens ſahen ſie dann nach, und je mehr ſie davon aufgezehrt fanden, deſto mehr Glück verſprachen ſie ſich in ihrer Wirthſchaft. Vergl. Elementargeiſter, Bergmännchen.

Kolga, nach der Skandinaviſchen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger.

Koliada oder Kaleda, Gott des Friedens bei den Ruſſen, ungefähr wie Janus bei den Römern. Er wurde vorzüglich in Kiew verehrt; ſein Feſt feierte man am 24. Dezember mit Spielen, Gaſtmälern und andern Luſtbarkeiten. Man findet noch jetzt an verſchiedenen Orten Ueberbleibſel dieſer Feſte in den Spielen, Tänzen und Geſängen, womit ſich das Landvolk in den Dörfern beluſtigt, und bei welchen ſie den Namen dieſes Gottes oft wiederhohlen. Auch in

Mähren und Böhmen pflegen die Landmädchen nach Weihnachten in einem besondern Anzuge von Haus zu Haus zu gehen, und, um ein Geschenk zu erhalten, das sogenannte Koleda zu singen. Gewiß stammt diese Gewohnheit noch von dem heidnischen Feste des Koliada ab.

Kolna, eine altteutsche Göttin, welche die Blumen vermählt. Sie wurde von Wodan (Odin) aus Asgard verstossen.

Koltki, eine Art Russischer Kobolde oder Nachtgeister, die unter der Erde wohnen. Vergl. Kobolde.

Kor (Erschöpfung, Kummer), das Bett der Skandinavischen Höllengöttin Hela.

Kormt und Ormt, nach der Skandinavischen Mythologie zwei Flüsse, welche Thor durchwaten muß, so oft er zum Göttergerichte geht; denn er begibt sich dahin zu Fuß, die übrigen Asen aber zu Pferde.

Kors, Korscha, der Slavische Bachus, Gott der Gesundheitsfülle, des Wohllebens und der Sinnenlust, vorzüglich von den Altrussen in Kiew verehrt. Er war abgebildet nackend, dick, aufgedunsen, um den Kopf einen Kranz von Hopfenlaub, auf einem umgestürzten Fasse sitzend. Bier und Meth wurden ihm zum Trankopfer gebracht. Die Wurzel des Namens scheint das Slavische Kortschak (Krug, Schale) zu seyn; also ein Kruggott, daher auch die Schenkwirthe Kortschemnikj heißen. Popow hält diesen Gott irrig für den Aeskulap der Griechen, oder für den Gott der Gesundheit, weshalb er auch den Namen Korscha von dem Russischen kortschit (krtschit), sich krümmen oder in Zuckungen seyn, ableitet. Der eigentliche Heil- und Gesundheitsgott der Russen war Znitsch.

Kosmogonie, d. i. Weltentstehung. S. Alfadur.

Kotauež, ein Berg in Mähren, unweit des Schlosses Stramberg, eine Stunde ostwärts von Neutitschein. Sowohl die Oertlichkeit selbst, als verschiedene Denkmähler und Sagen beurkunden die Wichtigkeit dieser Stätte im Mährischen Heidenthume. Fünf oder sechs Klafter vom Gipfel des Berges gegen Mittag findet man zwei, in Felsen gehauene Höhlen, von welchen die eine kreisförmig je höher je schmäler in die Höhe sich windet, die andere aber mehr ungleich und winkelhaft ist; jede dieser Höhlen kann ganz bequem an fünfzig Menschen fassen. Auf dem Berge selbst ragen hie und da Mauerstücke aus der Erde hervor, die man um so gewisser für Ueberbleibsel eines heidnischen Tempels ansehen kann, als hiebei im Jahre 1660 bei Grundlegung der Kirche zum heil. Kreuz verschiedenes Opfergeräthe, als Kesseln, Hackmesser u. d. gl. ausgegraben wurden. Auch wurde hier, wie auf dem Berge Radhost die Sommerwende von den Landleuten durch mehrere Tage mit Schmausen, Tanzen und Spielen gefeiert, was wohl auf heidnische Opferfeierlichkeiten zurückgehen mag. Die an diesen Berg geknüpften Sagen erinnern an die Harpyen der Griechen und Römer. Denn noch jetzt geben die Stramberger die von ihren Vorältern ererbte Kunde, wie ehedem aus den Berghöhlen Geister zum Vorschein kamen, welche Feldfrüchte und Herden verdarben, sich in den Häusern der Anwohner einfanden, und die Speisen auf eine so eckelhafte Art verunreinigten, daß sie nicht mehr zu genießen waren. Daraus sey denn in der ganzen Umgegend Theurung und Hungersnoth entstanden, und diese Schreckenswesen hätten nicht eher verbannt werden können, als bis auf dem Berge das Kreuz mit dem Heilande errichtet wurde.

Krak oder Kraki, ein Beiname des Dänenkönigs Rolf (s. d. A.).

Krakau an der Weichsel, dem Polnischen Landesflusse, besaß im Alterthume religiöse Wichtigkeit. Die Stadt liegt mit ihrer Burg und Kirche auf dem Berge Wawel, von dessen vielen Höhlen und Schlupfwinkeln die Sage ging, daß ein gräulicher Drache darin gehauset, und Menschen und Vieh beschädiget habe. Von Krakau ging auch zuerst das Christenthum in Polen aus.

Kraki. S. Rolf.

Králomoc (ſtarker König). So hieß bei den Böhmen der Jupiter.

Kráſopanj (ſchöne Frau), auch Zýzlila genannt, hieß die Liebesgöttin der alten Mährer, denen ſie unter dieſer Benennung ausſchließlich eigen, und volksthümlich war; denn bei andern Slaviſchen Nationen führte die Göttin der Liebe auch andere Namen (Siwa, Lada, Dzidzielja). Kráſopanj war in Altmähren die vornehmſte Göttin, und wurde auch von unſern Voräldern dieſer Würde gemäß verehrt. Sie hatte in der Hauptſtadt Brünn auf dem Berge, und auf eben der Stelle, wo jetzt die Dom- oder Peterskirche ſteht, einen prächtigen Tempel, der aus viereckigen, oben künſtlich ausgehauenen Steinen erbaut, und im Innern mit Gold und Edelſteinen auf das koſtbarſte verziert war. In dieſem Tempel ſtand die Göttin auf einem, von zwei weißen Tauben und zwei Schwänen gezogenen Wagen; ſie war ganz nackt, und in der reitzendſten Körperform gebildet, die Augen voll ſüß lockender Liebe; aus den zauberiſch lächelnden, halb geöffneten Lippen ragte eine Roſenknoſpe, die Haare floßen nachläſſig den Rücken entlang bis an die Knie, und das Haupt zierte ein mit Purpurroſen durchflochtener Myrthenkranz; weißer als Schnee glänzte im Jugendſchimmer ihr Leib. Aus einer Oeffnung in der linken Bruſt, durch die man bis zum Herzen ſehen konnte, ſchoß ein Feuerſtrahl hervor. In der rechten Hand hielt ſie drei goldene Aepfel, in der Linken eine Weltkugel, auf welcher Sonne, Mond, Sterne, Meere u. ſ. w. abgebildet waren. Gleich hinter der Göttin ſtanden drei nackte Jungfrauen, ebenfalls mit frei herabhängenden Haaren, einander mit dem Rücken zugewendet; eine gab der andern mit der Linken einen goldenen Apfel, den dieſe mit der Rechten nahm, ſo daß dadurch alle drei in einander verſchlungen waren. Daß dieſe drei Mädchengeſtalten die Mähriſchen Charitinnen oder Grazien vorſtellten, bedarf kaum einer Erinnerung. Auch in Olmütz, wo die gegenwärtig geſchloſſene Blaſiuskirche ſteht, hatte Kráſopanj einen Tempel. Bei jedem dieſer Mähriſchen Venustempeln befand ſich ein Mäd-

chenstift; in der größeren Stiftung zu Brünn wurden hundert, in jener zu Olmütz aber nur fünfzig der vornehmsten Landestöchter erzogen.

Kráſyna oder Kráſatina, eine Böhmische Göttin, nur aus dem besondern Hausgötzendienste des Herzogs Rezamyſl bekannt.

Kremara gehörte zu den mindern Polnischen Göttern, unter deren Schutz die Hausthiere standen. Er besorgte vorzüglich die Schweine, und ihm ward als Trankopfer Bier auf den brennenden Herd gegossen.

Kreuzgericht. S. Ordalien.

Kricco, der Beschützer der Feldfrüchte bei den Wenden und Pommern. Einige halten ihn für den Preußischen Fruchtgott Curho.

Krodo, auch Sater genannt, Gott der Zeit, der Jahreszeiten und Regent der Luft bei den alten Teutschen; wahrscheinlich eben dasselbe, was der Saturnus der Römer, was selbst die Benennung Sater zu bestättigen scheint. Er ward als ein alter, kahlköpfiger, bärtiger Mann vorgestellt, der in der Rechten ein Gefäß mit Blumen, in der Linken ein Rad hielt, und auf einem Fische mit bloßen Füssen stand; offenbar Beziehungen auf den Umlauf und das schnelle Entschlüpfen der Zeit. Ihm war der Sonnabend (Satertag) heilig, auch sollen ihm Menschen geschlachtet worden seyn. Seine Gemahlin war Siwa, genannt die Schönhaarige, Göttin des Genusses.

Krok, der zweite Herzog der Böhmen; ein weiser, gerechter Herrscher, und der Sage nach auch Zauberer und Priester, der den Göttern der Berge, Wälder und Wasser auf Anhöhen opferte, die Zukunft durchschaute, und seine drei Töchter, Kaſcha, Tetka und Libuſſa in der Zauberkunst wohl unterrichtete.

Kroſyna, eine Böhmische Göttin, die von der Herzogin Libmila verehrt ward, und wohl einerlei ist mit der Mährischen Hauptgöttin Kráſopanj.

Kröten. S. Kobolde.

Krukis war nebst Kremara der Schutzgott der Schweine bei den Polen und Schlesiern. Wie es kam, daß er besonders von den Schmieden angerufen wurde, ist unbekannt.

Krutzmann (Großmann), Gott der Körperstärke bei den alten Elsaßern. Sein Bildniß stand bis 1525 im Dom zu Straßburg. In der Rechten hielt er eine große Keule, und auf dem linken Arme hing eine Löwenhaut.

Kupalo, die Göttin der Früchte bei den Russen. Ihr Fest wurde zu Anfang der Aernte am 24. Juni gefeiert. Knaben und Mädchen versammelten sich an diesem Tage mit Blumenkränzen auf dem Haupte, und mit Gürteln um den Leib, die von einem gewissen Kraute, oder auch von Blumen gemacht waren. Sie zündeten Feuer an, tanzten Hand in Hand um dasselbe, und sprangen darüber. Auch das Vieh, welches man vor Bezauberung schützen wollte, ließ man über das Feuer springen. Selbst jetzt noch finden sich einige Spuren dieses Festes in verschiedenen Spielen; und die heilige Agrippine, deren Fest auf eben diesen Tag fällt, wird hier und da von dem Landvolke nach dieser heidnischen Gottheit Kupalnizza genannt. In Popows Slavonischer Mythologie wird Kupalo als männliche Gottheit angeführt.

Kurwaiczin Eraiczin, ein Polnischer Gott, unter dessen Obhut sich die Lämmer befanden.

Kwaser. S. Quaser.

Kybala, eine Böhmische Hausgöttin, von der sonst nichts bekannt ist.

Kyfhäuser, ein Berg im Thüringischen, unweit der Stadt Kelbra, in dessen zerstörtem Schlosse Rothenburg die berühmte Bildsäule des Püsterich gefunden wurde. Im Kyfhäuser schläft Frie-

drich der Rothbart, sitzend am steinernen Tische. Zweimal ist sein Bart um den Tisch und durch denselben gewachsen; wenn er das drittemal herumgeht, dann wird das Teutsche Volk in großer Noth seyn, dann werden die Raben nicht mehr um den Berg fliegen, Friedrich wird herausgehen in seinen goldenen Waffen und sein Volk siegreich erretten. Aehnliche Sagen von Helden, die als künftige Retter ihres Volkes in hohlen Bergen auf den gefahrvollen Zeitpunkt harren, wo man auch oft ihre Pferde wiehern, ihre Waffen schmieden hört, sind überhaupt sehr allgemein, und auch unter den Slaven verbreitet.

L.

Lada oder Lado, die Göttin der Liebe und Schönheit bei den Russen. Sie gleicht fast in allem der Venus, und wurde vorzüglich zu Kiew verehrt. Ihre Söhne waren Lel (Amor, Liebe), Did (Gegenliebe), und Polel (Ehe); auch wurden ihr von allen, die sich verheiratheten, Opfer gebracht, um einen glücklichen Ehestand zu erbitten. Das Fest der Lada und des Did wird als Volksgebrauch noch jetzt alljährlich am Donnerstage vor Pfingsten begangen. Jungfrauen versammeln sich, jede knüpft ein Band an einen Birkenstrauß, der ins Wasser geworfen wird. Was nun dem Bande einer jeden widerfährt, daraus schließt sie auf ihr künftiges Heirathsschicksal.

Ladoň. So hieß bei den Böhmen und Mährern einer von den mindern Götzen, den Stranfky für einerlei mit dem Römischen Mars erklärt.

Laga, nach der Skandinavischen Mythologie Göttin der Gewässer, und Hüterin der Bäder in Söquabäck, einem Pallaste, über welchen die kalten Gewässer rauschen. Täglich besucht sie Odin, und trinkt mit ihr aus goldenen Pokalen. Wahrscheinlich ist hier eine Beziehung auf die Abendsonne, wenn sie in den Ocean hinab-

sukt. Eben diese Göttin führt auch den Namen Saga (Sage, Erzählung), und wird für die Göttin der Geschichte und des Nachruhms gehalten. Den Namen Laga wollen einige von dem Griechischen λογος (Rede) ableiten.

Lahra, eine Göttin in der Gegend von Gröningen; der heil. Bonifaz zerstörte ihr Bild; sonst ist nichts von ihr bekannt.

Lasdonk wurde bei den Polen als besonderer Schutzgott der Haselnüsse verehrt.

Latobius, der Name eines Gottes, der in Kärnthen verehrt wurde, von dem aber nichts mehreres bekannt ist.

Laufeya, nach der Skandinavischen Mythologie die Gattin des Riesen Farbaute, und Mutter des bösartigen Loke.

Lawkpatim scheint ein Polnischer Feld- oder Ackergott gewesen zu seyn, da man ihn gewöhnlich vor dem Pflügen anrief.

Led, Leda, der Russische Kriegsgott. Sein Bild war gewaffnet mit Harnisch und Helm, Schwert an der Seite, Speer und Schild in der Hand. Ledas Gegensatz war Koliada oder Kaleda der Gott des Friedens. Da des letztern Fest im Mitterwinter gefeiert wurde, so hält Mone beide auch für Jahresgötter, und meint, die aufsteigende Hälfte des Jahres vom Mitterwinter bis zur Sommermitte heiße Kaleda, die absteigende Hälfte vom Sommer zum Winter, Leda. Der Name Led bedeutet im Teutschen Eis.

Leding. S. Fenris.

Leiffthur oder Leiptr, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Lel und Polel gehörten zu den niedern Gottheiten der Böhmen und Mährer, und sollen mit den Griechisch-Römischen Castor

und Pollux einerlei gewesen seyn. Stranßky macht aus Lel den Genius, aus Polel den Liber oder Bachus.

Lel, Lela oder Lelo, im Russischen Glauben der Gott der Liebe, Sohn der Liebesgöttin Lada, Bruder des Did oder der Gegenliebe, und des Polel, d. i. der Ehe.

Lerad, nach der Skandinavischen Mythologie der göttliche Baum in Walhalla, von dessen Laub und Zweigen die Ziege Hejdrun und der Hirsch Aejkthyrner ihre Nahrung erhalten.

Leschje (Lesnje). So hießen im Russischen Glauben bösartige Waldgeister, die als Gegensatz der Hausgeister (Domowie Duchy) angesehen, und in vielem mit den Satyren der Römer verglichen werden können. Sie waren zwiegestaltet, von oben menschlich, jedoch mit Hörnern, hohen Ohren und Ziegenbart, abwärts aber den Böcken gleich. Ihre Größe konnten sie nach Willkühr verändern; gingen sie im Grase, so waren sie nicht höher als dieses, liefen sie aber im Walde, so ragten sie über die Bäume hervor. Wälder waren ihr vorzüglicher Aufenthalt, und ihnen besonders geweiht; wer sie da beleidigte, mußte es schwer, oft mit dem Leben büßen. Wanderern, die der Weg durch ihre Wälder führte, oder auch andern im Walde beschäftigten Menschen jagten sie oft durch ein fürchterliches Geschrei den größten Schrecken ein, oder verführten sie durch bekannte Stimmen auf Irrwege, bis die Nacht kam, wo sie dieselben in ihre Höhlen lockten, und dort zu Tode kitzelten.

Letfete. S. Asenpferde.

Lethra (jetzt Leire), die Götterstadt der alten Dänen, auf der Insel Seeland gelegen. Ihr Name war verschieden (Hleidra, Hleidargardur, Lethraborg, Ledrun u. s. w.) so wie die Sage über ihren Ursprung, da sie nach Einigen von Skjölder (Skjold), Odins Sohn, nach Andern vom Könige Rolf Kraki (s. d. Art.) erbaut seyn soll. Sie war nicht nur der Dänische Opferplatz, sondern auch die Todtenstadt der Könige, von deren Grabhügeln zum Theil noch

jetzt Spuren und Denkmähler vorhanden sind. Der Name Lethra oder Hledra stammt entweder von dem altnordischen Hlod (Opferstätte) oder von dem Gotte Lodur (s. d. Art.), dessen die große Voluspa bei der Schöpfungsgeschichte als eines Mitgliedes der Nordischen Götterdreiheit erwähnt. Von Lodur oder Loder soll nach Münters Vermuthung der mystische Name der Erde, Hlodyna, als weibliche Form, abgeleitet seyn. Vergl. Frigga, Hertha.

Libussa, die jüngste von den drei Töchtern Krok's, des zweiten Herzogs der Böhmen. Sie war der Sage nach die größte Zauberin und Wahrsagerin ihrer Zeit, hatte zehn Jungfrauen zur Begleitung, und erhielt, als die drei Schwestern nach ihres Vaters Tod um die Regierung loosten, das günstige Loos, und mit diesem die Herrschaft über die Böhmen. Libussa regierte bereits in das zwölfte Jahr, als sie durch ein gerechtes Urtheil, wodurch sie ein streitiges Stück Feld einem armen Landmanne zuerkannte, den Haß eines Vornehmen auf sich lud, der dann laut seine Unzufriedenheit mit der weiblichen Regierung äußerte, und den ganzen Adel bewog, auf Libussens Vermählung mit irgend einem Häuptlinge zu dringen. Als ihr die Aeltesten diesen Vorschlag gethan, beschied sie dieselben auf den folgenden Tag, vorgebend, sie müßte in einer so wichtigen Angelegenheit erst die Götter befragen. Am folgenden Morgen kamen die Vornehmsten und eine Menge Volkes zusammen, voll Ungeduld, Libussens Entschluß zu vernehmen. Diese erschien in der Versammlung, hielt zuerst eine Rede über ihre mütterliche Regierung, und erklärte dann, die Götter hätten ihr einen Gemahl und den Böhmen einen Fürsten bestimmt. Zehn Abgeordnete sollten sich auf den Weg machen, und ihrem (Libussens) weißem Reitpferde nachfolgen, es würde sie zu einem Manne führen, der auf einem eisernen Tische Mahlzeit hielte, und Przemysl hieße; diesen sollten sie mit dem Purpur bekleiden, ihn auf das Pferd setzen, und zu ihr nach Wischehrad bringen. Das Pferd wurde am 3. Mai losgelassen, und lief nordwärts zehn tausend — nach Andern fünfzig tausend Schritte bis zu dem Dorfe Stadicz, wo es vor einem pflügenden Landmanne stehen blieb, sein Haupt neigte, und auf die vordern Füsse niederfiel.

Sogleich gingen die Abgesandten hin, und begrüßten ihn als Libussens Bräutigam und künftigen Herzog der Böhmen. Als der erstaunte Pflüger ihren Antrag gehört und angenommen hatte, kehrte er seinen Pflug um, und legte Brod und Käse auf die Pflugschar, um seine letzte ländliche Mahlzeit zu halten. Dies war der eiserne Tisch von dem Libussa gesprochen, und der die Gesandten über den glücklichen Erfolg ihrer Sendung um so weniger zweifelhaft ließ, als der Ackersmann auf die Frage um seinen Namen die Antwort gab, er heiße Přemýsl (Přzemeyssleziey, d. i. nachdenkend, vorsergend). Přzemysl wurde nun mit dem fürstlichen Gewande bekleidet, auf das wahlkundige Pferd gesetzt, und nach Wischehrad gebracht, wo gleich darauf seine Vermählung mit Libussen gefeiert, und er als Herzog der Böhmen ausgerufen wurde. Er und seine Gemahlin gründeten Prag, und viele andere Burgen. Libussa entdeckte auch fast alle Bergwerke des Landes, ließ ein goldenes Götzenbild, Zelu genannt, gießen, und brachte ihm Opfer von abgeschnittenen Nägeln und Haaren, die sie auf Kohlen verbrannte. — Nach Libussens Tode wollten ihre Freundinnen und Dienerinnen nicht unter der Herrschaft der Männer stehen; besonders wurden von Wlasta oder Wlastislawa (berühmte Königin) alle Jungfrauen des Landes so sehr gegen die Männer aufgereizt, daß es zwischen beiden Geschlechtern zum Kriege kam. Die Jungfrauen, die nach Art der Griechischen Amazonen ein eigenes Weiberreich zu gründen bemüht waren, bauten die Burg Diewin (Mädchenburg), und kämpften sieben Jahre lang mit aller Grausamkeit gegen die Männer. Außer Wlasta sind namentlich noch folgende sieben Anführerinnen der Mädchen bekannt: Mladka, Hodka, Rabka, Swatawa, Wradka, Radka und Czastawa. Zuletzt wurden sie in ihre Burg Diewin eingeschlossen, nach einer großen Schlacht, worin Wlasta fiel, erstürmt, entehrt, in die Burggräben geworfen, und den Vögeln zur Speise überlassen; die Burg aber wurde verbrannt. So ging Přzemysls Traum in Erfüllung, worin ihm eine Jungfrau einen Becher, mit Blut gefüllt, zum Tranke darreichte. Sein Sohn Nezamysl (der Dumpfsinnige) bekam Wlastas Schwert, und nach Přzemysls Tode das Herzogthum.

Lichtelfen. S. Elfen.

Lichtglauben. Schon die Schöpfungssage der Skandinavier, wie durch das Licht und die Wärme von Muspelheim alle Schöpfungskraft thätig, und der Weltriese Ymer erschaffen wurde, beurkundet den Lichtglauben dieser Völker, der sich dadurch noch mehr erweis't, daß ihr oberster Gott Odin ursprünglich Symbol der Sonne war, und daß fast in allen Werken der Götter die Idee des Lichtes als ihrer eigentlichen Schöpfungskraft sichtbar hervortritt. Daher denn auch ihre Lichtalfen, die glänzender als die Sonne sind, daher die Götterwohnung Gladsheim, die schon dem Namen nach einen Ort des Glanzes und der Freude bedeutet. Doch nicht nur die Skandinavier, sondern auch die südlicheren Germanen, die nach Cäsars Bericht die Sonne, den Mond und das Feuer verehrten, auch die Slaven, bei denen die Hauptgötter Swantewit, Perun u. a. m. Lichtgötter waren, ja beinahe alle Völker des Heidenthums können als Lichtdiener, und der Lichtglauben überhaupt als die Seele jeder Religion betrachtet werden; da es in der Natur des Menschen liegt, Licht und Klarheit als Merkmahl und Ausfluß der Göttlichkeit, Finsterniß und Dunkelheit hingegen als Attribut und Eigenschaft des bösen Princips, der Verworfenheit und Verdammniß zu denken. Man darf nur was immer für ein Religionssystem etwas genauer prüfen, so wird sich die Richtigkeit dieser Ansicht von selbst ergeben.

Lichtgötter (im Wendischen Glauben). Die Wendischen Götter theilten sich nach einer doppelten Rücksicht ein; zuerst in zwei große Klassen, wie alle Slavischen, nemlich in weiße (lichte) und schwarze, woran sich später der Begriff von guten und bösen Gottheiten anknüpfte, und wodurch besondere Untergötter, gütige, Gilbog oder Dobrebog, und unfreundliche, Zlebog oder Slehobog, gebildet wurden. Nach der zweiten Abtheilung waren die Götter Rathggeber (Razi) und Zauberer (Zirnitra); welche Eigenschaften folgerecht auch als Gegensätze angenommen werden können. Alle Götter waren dieser doppelten Zwiefachheit (Dualismus) unter-

worfen, so daß der höchste Gott die vier Gegensätze im gleichen Maaße in sich vereinigte, wodurch er für die irdische Welt ein unthätiges Wesen wurde, und daher nach dem Volksglauben nur im Himmel und für denselben war, aber auf die Planetenwelt keinen unmittelbaren Einfluß hatte. In den andern Göttern wurden immer einer oder mehrere der Gegensätze als überwiegend gedacht, dadurch wurden sie thätige Wesen mit unmittelbarem Einfluß, und Götter der irdischen Welt. Je größer die Gottheiten, desto mehr jener vier Gegensätze waren in ihrer Person wirksam, desto näher standen sie dem Einen Gott, der Alles in sich, aber unwirksam (d. i. mit keiner unmittelbaren Einwirkung auf die irdische Welt) enthielt. Die kleinen Götter hingegen und die Geister hatten von den vier Eigenschaften immer nur eine in ihrer Person thätig; sie waren keine dualistischen Wesen, sondern jeder Gegensatz hatte sich in ihnen vereinzelnt:

Bog, der Eine Gott

Gilbog (Dobrebog, Belbog) Zlebog (Zernebog)

Razi. Zirnitra. Razi. Zirnitra.

Jeder Abtheilung oder Reihe der Götterordnungen stand Ein Gott vor, der den Namen der ganzen Abtheilung trug, und nach welchem alle zugehörigen Gottheiten beigenannt wurden. So gab es einen obersten Belbog (Gilbog), und Zernebog, und alle Götter, die unter ihnen standen, trugen diese Namen mit, z. B. Podaga Belbog, Karewit Gilbog, Remisa Zernebog, um anzuzeigen, zu welcher Abtheilung sie vorzüglich gehörten. Waren sie in zwei Abtheilungen zugleich, so hatten sie auch deren Namen, wie Prove Belbog Zernebog; je mehr Namen daher, desto höher die Rangordnung. Zu den Lichtgöttern gehörte vorzüglich Swantewit, der ohne Zweifel jener Eine große Gott gewesen, von welchem die Uebrigen alle gewissermassen nur Ausflüsse waren. Von den Weltgottheiten aber waren Lichtgötter: Radegast, dessen Wesen in die zwei Götter Schwayxtix und Perkunust zerfällt; dann die Sonnengötter Podaga und Prove; ferner Rugiäwith, Pore-

wit und Porenut, die in Rhetra nur als gütige Gottheiten unter den Namen Rugiwit, Karewit und Hirowit verehrt wurden; dann Juthrbog, und von den weiblichen Gottheiten vorzüglich Siwa. Die Lichtgötter wurden menschlich gebildet, und ihre schädlichen Wirkungen nur durch ein beigegebenes thierisches Angesicht bezeichnet. Die Schwarzgötter aber sind ganz thierisch, stehen daher viel tiefer als die Lichtgötter, und bilden eine Unterordnung wie Mensch und Thier, um die Verwandschaft und den Unterschied auszudrücken. Zu den Schwarzgöttern gehörten vorzüglich die Götter Pya und Flins, der hundesgestaltige Mita, der böse Gott Remisa sammt der Göttin Hela, dann auch die Waldgottheiten oder Berstucke und die Hausgeister oder Gasto, von welchen blos der Czernebog Marowit namentlich bekannt ist.

Lidskjalf. S. Hlidskjalf.

Lif und Lifthrasir. So heißen nach der Skandinavischen Mythologie die zwei Menschen (Mann und Weib), die sich bei dem Weltuntergange während des Surturbrandes unter einem Hügel verborgen halten, und vom Thaue leben. Von ihnen stammen alle folgende Menschengeschlechter, welche die neue, nach Ragnarokr aus dem Meere emporgestiegene Erde bewohnen werden. S. Ragnarokr.

Ligicz, ein Polnischer Götze, der als Versöhner und Ruhestifter angeführt wird.

Liguffonen oder Liguschonen waren bei den heidnischen Preußen Priester geringerer Grade, eine Art von Novizen. Sie lobten die Todten am Scheiterhaufen, trösteten die Hinterlassenen, hatten Offenbarungen und Todtenorakel.

Lindwurm, ein erdichtetes Ungeheuer, das in den alten Rittergeschichten eine wichtige Rolle spielt, und als eine große, vierfüssige, geflügelte Schlange, oder als eine Art Drache beschrieben wird, mit welchem es wohl sehr oft, wenigstens in der Teutschen Heldensage, eins und dasselbe ist. Es gibt wenige Gegenden, die nicht

Ueberlieferungen von solchen Lindwürmern aufzuweisen hätten, wie z. B. Unterwalden von dem Drachen, den der verbannte Winkelried im Moor bei Weiler erschlug; wie vom Drachen bei Burgdorf, der den jüngern Herzogs-Sohn Bertram verschlungen, und von dem ältern, Sintram, getödtet, ihn wieder ledig lassen mußte; wie vom Lindwurm am Brunnen zu Frankenstein u. s. w. Umfang des Werkes und Rücksicht auf das Vaterland gestatten hier blos folgende Sagen von den Lindwürmern Mährens aufzunehmen:

Unter dem zweiten, im Hofraume befindlichen Thore des Brünner Rathhauses hängt die ausgestopfte Haut eines Lindwurms, der nach der Ueberlieferung bei Erbauung der Stadt Trautenau durch Herrn Albrecht Trautenberger entdeckt wurde. Zwei Knechte nemlich, die im Walde nach einem Steinbruche suchten, vernahmen plötzlich das unaufhörliche ängstliche Geschrei eines Raben. Sie gingen dem Geschreie nach, und kamen zu einer ungeheuern Höhle, worin sie den krächzenden Vogel ängstlich auf- und abwärts fliegen sahen, zugleich aber den schrecklichen Lindwurm erblickten, der, zwischen Aesern und Gerippen der Mittagsruhe pflegend, mit seinem giftigen Hauche die ganze Höhle verpestete, und Ursache an der Angst des gleichsam festgebannten Raben war. Die Knechte kehrten schnell zurück, und berichteten das Gesehene ihrem Herrn, dem Ritter Albrecht. Dieser begab sich sogleich mit seinem Gefolge an die bezeichnete Stelle, ließ von starken Bäumen eine Falle bauen, und selbe mit einem lebendigen Kalbe von der Höhe des Drachenfelsens vor die Oeffnung der Höhle herablassen. Das Ungeheuer schoß auf das Kalb, und verschlang es, ward aber zugleich in die Falle eingeklemmt, so daß nur der Kopf und Schweif etwas frei blieben. Sein Gebrüll war fürchterlich, sein Rasen so schrecklich, daß man fürchtete, es werde die Falle zertrümmern. Man baute daher ein zweites Fangwerk, und ließ es auf den Lindwurm herunter, so daß ihm nun auch der Kopf gänzlich eingezwängt wurde. Unverzüglich wurde nun rings Feuer angezündet, daß der Drache ersticken mußte (deßhalb soll auch die Haut so schwarz und wie geräuchert seyn). Das Fleisch ließ Herr Albrecht in die Erde verscharren, die Haut aber ausstopfen, und in

dem Thurme seiner alten Burg aufhängen. Als bald darauf der Böhmenherzog Udalrich die Wladiken und Surpanen Mährens zum Hoflager nach Brünn berief, beschloß Herr Albrecht und die Trautenauer Bürgerschaft, der er als Burggraf vorstand, das ausgestopfte Unthier mitzunehmen, und dem Herzog zu verehren, der an eben diesem Tage das Markgrafthum Mähren seinem Sohne Brzetislaw abtrat. Sie stellten den Lindwurm auf öffentlichem Markte zu Brünn aus, auf daß Jung und Alt ihn anstaune; dann ritten sie dem Fürsten entgegen, um ihm ihr Geschenk anzubiethen. Dieser nahm es huldvoll an, und ließ das Ungethüm in der Halle des Brünner Rathhauses an drei Ketten aufhängen; den Trautenauern aber gab er den Drachen in ihr Insiegel *).

In alter Zeit wurde ein mächtiger Räuber, Namens Obessik, der sich nur auf den Schwur, seines Blutes zu schonen, ergeben hatte, zum Hungertode verurtheilt, und sonach mit einem einzigen Brode und einem Kruge Wassers hinuntergelassen in den fürchterlichen Abgrund Mazocha (s. d. Art.). Als er da verzweiflungsvoll die Stunden des ersten Verdammungstages bis zur Dämmerung zugebracht, vernahm er auf einmal über sich ein seltsames Rauschen, und wie er aufblickte, sah er einen geflügelten Drachen in immer engern Kreisen sich auf den Boden des Abgrunds niederlassen. Obessik verkroch sich, und von Todesangst getrieben, schleuderte er ein Messer, das man ihm gelassen, in die ungeschuppte Blöße des Ungeheuers. Zwar drang schwarzes Blut aus der Wunde, doch der

*) Daß sich diese Sage keineswegs historisch rechtfertigen lasse, auch weder Udalrich noch Brzetislaw Mähren unter dem Namen eines Markgrafthums besessen habe, beweiset Dobner in seiner von Dr. Monse herausgegebenen Abhandlung: Kritische Untersuchung, wann das Land Mähren ein Markgrafthum geworden. Olmütz 1781. Jene ausgestopfte Haut ist höchst wahrscheinlich die Haut eines Krokodiles; wenigstens muß man sie der Gestalt nach dafür annehmen.

Drache schleppte sich zu einem Steine, den er ableckte, worauf das Blut von selbst stockte, und die Wunde zuheilte. Der Lindwurm ruhte nun etwas aus, erhob sich aber nach einiger Zeit wieder, und flog dann langsam zum Abgrund hinaus. Obesslik bereute es, sich nicht auf des Ungethüms beschuppten Rücken gesetzt, und so sich aus seiner Gruft gerettet zu haben. Den andern Tag kam wieder zu derselben Stunde das Unthier, pflegte der Ruhe, und flog davon, bevor Obesslik aus Zagheit seinen Entschluß ausführen konnte. Als aber Abends der Drache wieder kam, überwand Obesslik alle Furcht, schwang sich auf seinen Rücken, und flog mit ihm zum Abgrund hinaus. Auf einer Wiese ließ er sich unvermerkt herab, der Drache aber schwebte fort, im Walde Beute zu suchen. Obesslik, der sich als Geächteter nirgends zeigen durfte, griff wieder zu seinem alten Handwerke, und raubte in den Bergen des Hradischer Kreises; aber nicht lange, so ward er ergriffen und zu Olmütz enthauptet.

In der Zeit des aufschimmerden Christenthums setzte ein ungeheurer Lindwurm ganz Mähren in Schrecken, verwüstete Fluren, zerriß Thiere und Menschen; und wer sich wagte in Kampf gegen das Ungeheuer, ward eine Beute des Todes. Da bath ein zum Tode verurtheilter Mörder, ihn mit dem Drachen kämpfen, und dies für die Vollziehung der Todesstrafe gelten zu lassen. Man nahm sein Anerbiethen freudig an, ihm nicht nur Leben und Freiheit, sondern auch reichen Lohn versprechend. Der Verurtheilte zog nun dem gräulichen Wurm entgegen, ein großes Schlachtschwert an der Seite, ein mit ungelöschtem Kalk gefülltes Kalbsfell auf dem Rücken, und einen ihn ganz bedeckenden spiegelblanken Schild am Arme. Bald ward er des Unthieres ansichtig, das, auf sumpfiger Wiese sich sonnend, unfern seiner großen Höhle zusammengerollt lag. Des neuen Gegners muthiger Tritt weckte es aus seiner Ruhe. Auf dem blendenden Schilde wies ihm die Sonne sein eigenes grauses Bild. Es nahte grimmig; der Kämpfer wich immer weiter zurück, warf dann dem Drachen das Fell in den Weg, und bestieg schnell eine hohe Tanne, den Ausgang zu erwarten. Gierig verschluckte der Wurm das mit ungelöschtem Kalke gefüllte Kalbfell, und nur kurz war der

Grimm, womit er die Tanne umzuwühlen, sie mit Zähnen, Schweif und Klauen zu fällen drohte. Denn ein brennender Durst erfüllte ihn mit unerträglicher Gluth; er eilte zum Bache und trank. Jetzt aber löschte sich der Kalk in seinen Eingeweiden, und gab ihm den schmerzlichsten Tod. Der Sieger nahm die Haut des Drachen, und zog damit, hoch zu Rosse, vom jubelnden Volke begrüßt, mit Siegeskränzen geschmückt, in eben dem Olmütz ein, wohin er vor wenigen Tagen als Verbrecher geschleppt wurde, um unter den Händen des Henkers zu enden. Der Mund des unstäten Volkes hat die beiden letzten Sagen im Laufe der Zeit verwirrt, und auch diesen Ueberwinder, weil auch er ein Verbrecher war (doch nur seinen Feind in Zornesglut getödtet), Obesflik genannt. Das im fünfzehnten und sechzehnten Jahrhunderte in Mähren gewaltige Haus der Obesflike von Lipultowitz erkennt diesen Sieger als seinen Ahnherrn, und führt zum Andenken seiner That auf dem Helm und im Wappenschilde einen grünen Lindwurm im blauen Felde.

Was die Abstammung des Wortes Lindwurm betrifft, so kommt selbes nach Adelung von dem noch im Schwedischen üblichen linda sich winden, wickeln her, weil sich diese Art Schlange, nach der Vorstellung von ihr, verschiedentlich zu krümmen und zu winden pflegte.

Liösalfar (Lichtelfen). S. Elfen.

Listvör. S. Vigvör.

Ljada, ein Polnischer Götze, der mit dem Mars der Römer einerlei seyn soll. Ihm wurden Siegeslieder gesungen, und Menschen geopfert.

Lodur (Loder). So heißt in der Skandinavischen Mythologie einer von den drei Göttern, die nach der großen Voluspa das erste Menschenpaar schufen. Die andern zwei waren Odin und

Häner. Lodur ist höchst wahrscheinlich einerlei mit Loke, der auch Loptr heißt, aus welch letzterem Namen vielleicht durch einen Schreibfehler Lodr oder Lodur entstand. Vergl. Loke, Häner, Alfadur.

Lofn (Löbna, Löffe), nach der Skandinavischen Mythologie eine milde und gute Göttin, die von Allvater oder Frigg die Erlaubniß erhielt, zwei Liebende mit einander zu verbinden, was auch immer für Hindernisse im Wege seyn sollten. Sie versöhnt auch entzweite Gatten, und ist überhaupt die Göttin ehelicher Liebe und Eintracht. Von ihr — sagt die Edda — kommt das Wort Lob, weil sie von den Menschen sehr gelobt und gerühmt wird. Nach Nyerup bedeutet das alte Wort Loff so viel als Liebe, woraus man sieht, daß diese Göttin eine bloße Allegorie ist.

Loge, nach der Skandinavischen Mythologie der Gott des Feuers oder das Feuer selbst; ein Sohn des Urriesen Fornjordur, Bruder des Aeger, oder des Oceans, und des Kare oder der Luft. Eigentlich ist dieser Loge mit dem bösen Loke (s. d. A.) einerlei, nur daß er, wie es bei Aeger der Fall ist, als Elementargott mit einer Elementargöttin, und als mythischer Gott mit einer mythischen vermählt erscheint. Denn als personificirtes Feuer hat er die Glöd (Gluth) zur Gattin, mit der er die Töchter Eisa und Einmyria (Kohlen und Asche) zeugte; als mythischer Gott ist er mit Sigyna und Angerbode vermählt; als Elementargott ist er ein Sohn Fornjordurs oder der Elementarerde, als der mythische, böse Loke aber ist er ein Sprößling des Riesen Farbaute. Und so verbinden sich diese Elementargötter auf der einen Seite mit den guten, auf der andern mit den bösartigen mythischen Wesen; durch Aeger den Gott des Wassers reihen sich jene, durch Loge, den Gott des Feuers, diese an. Vergl. den folg. Art.

Loke oder Lopt, der böse Gott im Skandinavischen Glauben, der, wie die Edda sagt, zwar unter die Asen gezählt wird, den aber Andere den Verläumder und Afterredner der Asen, und eine

Schande für Götter und Menschen nennen. Bosheit, List und Verläumdungssucht sind seine Haupteigenschaften; er ist das böse Princip, der Urheber alles Uebels, der Stammvater aller physischen und moralischen Ungeheuer der Erde. Mit einer schönen Gestalt verbindet er die bösartigste Gesinnung und die schädlichsten Launen. Gar oft brachte er die Asen in große Verlegenheit, aber eben so oft diente er ihnen durch seine List und Verschmitztheit. Sein Vater war der Riese Farbaute, seine Mutter hieß Laufeya, die Brüder Bilejster und Helblindi. Mit seiner Gattin Sygina zeugte er den Sohn Nar oder Narve, auch Narir, hatte aber nebst diesem noch mehrere Kinder. Mit der Riesin Angerbode (Unglücksbothin) zeugte er drei Ungeheuer, den Fenriswolf, die Jormungand- oder Midgardsschlange und die Todesgöttin Hela. Weil aber die Götter wußten, was für Unglück sie von dieser bösen Zucht zu erwarten hätten, so schleuderte Allvater die Schlange in das Weltmeer, wo sie so groß wurde, daß sie den ganzen Erdball umschlingt; Hela warf er nach Niflheim, und gab ihr die Herrschaft über neun Welten; den Wolf aber erzogen die Asen bei sich, und niemand als Tyr besaß den Muth, ihn täglich zu füttern. In den Eddischen Mythen erscheint Loki sehr oft als Gefährte Odins und Thors auf ihren abentheuerlichen Reisen. So geschah es in der Gesellschaft Odins und Häners, daß er unter dem Namen Lopter oder Lodr Antheil an der Schöpfung der ersten Menschen nahm; und in eben dieser Gesellschaft kommt er auch im Anfange der Nordischen Sage von den Nibelungen vor (Vergl. Odin, Häner, Nibelungenlied). Bei dem Gastmahle, das der Meeresgott Aeger den Asen gab, tödtete er Aegers Diener Fimafenger blos darum, weil er sich über die Lobsprüche ärgerte, die jenem wegen seiner Geschicklichkeit von den Göttern zu Theil wurden. Die Götter, darüber erzürnt, schlugen mit den Schilden zusammen, verfolgten den fliehenden Loke bis an einen Wald, und kehrten dann wieder zum Mahle zurück. Loke folgte ihnen von ferne, kam endlich in den Speisesaal, und erlaubte sich, jedem der anwesenden Götter seine Schwächen und Fehler in den beißendsten Ausdrücken vorzuwerfen, und sie insgesammt auf das empfindlichste zu beleidigen; unge-

achtet er zuvor mit ihnen in solcher Freundschaft stand, daß Odin mit ihm sogar den Todesbruderbund eingegangen war. Die Ursache seiner Aenderung und nachmaligen bösen Sinnesart war, daß er das gebratene Herz eines bösen Weibes gegessen. Einst schnitt er der Gattin Thors, der schöngelockten Siff, die Haare ab, wurde aber von Thor ergriffen, und mit dem Tode bedroht, wenn er nicht seiner Gemahlin goldene Haare zu verschaffen wüßte, die wie natürliche wachsen könnten. Loke nahm seine Zuflucht zu einigen Zwergen in Schwarzalfheim, welche nicht nur die goldenen Haare für Siff, sondern auch das Schiff Skidbladner, und Odins Speer Gungner verfertigten. Als er diese herrlichen Dinge von den Zwergen erhalten, wettete er mit einem andern Zwerge, Namens Brok, um seinen Kopf, daß dessen Bruder Sindri nicht im Stande sey, solche Kostbarkeiten zu verfertigen. Loke verlor die Wette, da Sindri's Kunststücke, nemlich Freyrs goldborstiger Eber Gullinborste, Odins Ring Draupner und Thors Hammer Mjölner, nach dem Urtheile der Götter weit vorzüglicher waren. Loke bath nun dem Sieger Lösegeld für seinen Kopf, allein dieser bestand auf der strengsten Leistung. „So nimm mich denn hin" sagte Loke, war aber in demselben Augenblicke meilenweit entfernt, weil er Schuhe hatte, womit er in der Luft und im Meere schreiten konnte. Da bath der Zwerg den Gott Thor, den Flüchtling zu greifen, und zur Stelle zu schaffen. Thor that es, und Brok wollte nun Loke's Kopf abhauen, allein dieser erwiederte, daß nur der Kopf sein sey, nicht aber der Hals. Der Zwerg nahm hierauf ein Messer, um Löcher in Lokes Lippen zu stechen, und ihm mit einem Riemen den Mund zusammen zu nähen; allein das Messer wollte nicht schneiden. Da wünschte sich Brok seines Bruders Ahle herbei, und in dem Augenblicke, als er sie nannte, war sie auch da; mit dieser nähte er nun Lokes Lippen zusammen. Wie Loke in der Folge wieder den freien Gebrauch seines Mundes und seiner Lippen erhielt, wird in der Edda nicht aufgeklärt. Als Thor nach Jotunheim zum Riesen Utgardsloke zog, befand sich nebst seinem Diener Thialfi auch Loke in seiner Gesellschaft. Utgardsloke forderte von den Ankömmlingen, daß jeder von ihnen Proben in irgend einer Kunst oder Wissenschaft ab-

legen, und sich darin mit einem von seinen Leuten messen sollte. Loke behauptete, er besitze die Geschicklichkeit, am schnellsten zu essen. Utgardsloke ließ nun einen von den Seinigen, der Loge hieß, hervortreten, um sich mit Loke zu messen. Man setzte einen Trog voll Fleisch auf den Boden. Loke nahm seinen Platz an einem, Loge am andern Ende. Beide aßen aus allen Kräften, und begegneten sich in der Mitte des Troges. Loke hatte alles Fleisch von den Knochen gegessen; Loge hingegen das Fleisch, die Knochen und den Trog obendrein. Alle kamen darin überein, daß Loke das Spiel verloren habe; allein es zeigte sich auch, daß der Alles verzehrende Loge das Feuer selbst gewesen sey. Durch Loke hätten einst die Götter Sonne und Mond sammt der Liebesgöttin Freya, ja selbst die Göttin der Unsterblichkeit Iduna mit ihren verjüngenden Aepfeln verloren (Vergl. hierüber die Artt. Sleipner, Iduna); allein die größte seiner Uebelthaten war doch jene, durch welche er den Tod des guten Balder herbeiführte, und es noch dahin brachte, daß Balder bis zum Weltuntergange im Schattenreiche bleiben muß (Vergl. d. Art. Balder). Eine solche Gräuelthat schwuren aber auch die Götter an dem Urheber auf das schrecklichste zu rächen. Loke floh daher der Götter Rache, und verbarg sich auf einem Berge, wo er sich ein Haus mit vier Thüren baute, um nach allen Seiten sehen zu können. Am Tage verwandelte er sich oft in einen Lachs, und hielt sich in dem sogenannten Farangerfall auf, glaubend, daß die Asen nicht leicht ein Mittel finden würden, ihn mitten im Falle zu fangen. Einst, als er in seinem Hause vor einem Feuer saß, und einiges Garn zusammen flocht, so wie man seitdem Fischernetze strickt, erblickte er die Asen von ferne nahen. Odin hatte nemlich von seinem Sitze Hlidskjalf bemerkt, wo sich Loke aufhalte. Dieser sprang nun sogleich als Lachs in den Fluß, nachdem er zuvor das Netz in das Feuer geworfen. Als die Asen zu Lokes Haus kamen, ging der Weiseste von ihnen, Quaser, zuerst hinein, und wie er die Asche des verbrannten Garns im Feuer sah, merkte er, daß dieß eine Einrichtung zum Fischfange sey. Die Asen nahmen daher Hanf, und machten ein Netz auf dieselbe Art, wie sie in der Asche sehen konnten, daß es Loke gemacht habe, gingen dann zum Flusse und

warfen es in den Farangerfall, um damit den verwandelten Loke zu fangen. Thor hielt das Garn an der einen Seite, und alle übrigen Asen zogen an der andern. Loke schlüpfte in seiner Lachsgestalt fort, und legte sich zwischen zwei Steine, doch merkten die Asen, daß etwas Lebendiges vorhanden wäre. Sie warfen das Netz zum zweitenmal aus, und banden zugleich ein großes Gewicht daran, daß unmöglich unten etwas entwischen konnte. Loke zog dem Garne voran, und da er sah, daß der Auslauf des Flusses in das Meer nahe war, sprang er über das Netz in den Sturz zurück. Die Asen gingen daher wieder hinauf zum Wasserfall, theilten sich in zwei Haufen, und Thor watete mitten im Flusse nach dem Meere zu. Loke hatte nun die Wahl, entweder mit Lebensgefahr in das Meer zu ziehen, oder wieder über das Garn zurück zu springen. Er that das letztere mit vieler Behändigkeit, ward aber dennoch von Thor ergriffen, der ihn erst am Schwanze recht fassen konnte; daher ist der Lachs nach hinten zu spitz. Jetzt war keine Gnade mehr für Loke zu hoffen. Die Götter brachten ihn in eine Höhle, und richteten drei Felsenstücke in die Höhe, durch die sie Löcher schlugen. Dann nahmen sie Lokes Söhne Vale und Narve, verwandelten den erstern in einen Wolf, und ließen ihn seinen Bruder zerreißen. Mit den Därmen des Zerrissenen banden sie Loke über die drei Felsenspitzen, so daß eine unter seinen Schultern, die andere unter den Lenden, und die dritte unter den Kniekehlen stand; worauf sich die ihn fesselnden Därme seines Sohnes in eiserne Ketten verwandelten. Die Göttin Skade, deren Vater Thiasse wegen der geraubten Iduna (s. d. Art.) durch Lokes Veranlassung von den Asen erschlagen wurde, und die ihm deshalb ewige Rache geschworen, hängte eine giftige Schlange über ihn auf, von welcher das Gift in sein Angesicht hinabtröpfelt. Doch sitzt seine Gattin Sigyn bei ihm, und bemüht sich, das Gift mit einer Schale aufzufangen. Wenn aber das Gefäß voll wird, und sie es hinwegtragen muß, tropft unterdessen das Gift in Lokes Gesicht, wobei er sich so gräßlich windet, daß die ganze Erde zittert und bebt. Dies ist die Ursache des Erdbebens. So muß nun Loke liegen bis zum Untergange der Welt. Dann aber wird er frei, vereinigt sich mit dem Fenriswolf, der Mid-

gardschlange, dem Riesen Hrymer und allen Hrymthussen oder Eisriesen, und streitet gemeinschaftlich mit den Muspelsöhnen unter Surturs Anführung gegen die Asen. Er und Heimdal erlegen einander zu gleicher Zeit. — Nicht ungegründet ist Thorlacius Meinung, daß Loke, der in der Edda eine so wichtige Rolle spielt, aus drei Gesichtspunkten zu betrachten sey; nemlich als Mensch, als mythologischer Gott, und als Naturgott. Als Mensch gehört er zu dem Geschlechte der Jöten oder Jetten, also zu dem frühesten Völkerstamme des Nordens. Dadurch, daß er sich dann in das Geleite der eingewanderten Asen begibt, und mit ihnen Freuden und Leiden theilt, erhält er mythische Bedeutsamkeit, in welcher er das Princip des Bösen darstellt. Als Naturgott ist er das Feuer; darum wird er auch die Hauptursache des Unterganges der Götter und der ganzen Welt, die einst durch Feuer vergehen soll. Diese Personifikazion des Feuers bestätiget nicht nur der Name Loke oder Loge, der wie das Dänische Wort Lue eine Flamme bedeutet, sondern es zeigt sich dieselbe auch aus der oben erwähnten Mythe, wo Loge, der den Loke im Essen übertrifft, niemand anderer als das Feuer selbst ist. Freilich ist es sonderbar, daß hiebei eine und dieselbe mythische Person in zwei gegen einander handelnde Wesen aufgelöst erscheint; allein, da es in jenem Mythus offenbar nur auf ein symbolisch-deutungsvolles Ende hinausläuft, so darf es uns nicht befremden, zu diesem Zwecke die Doppelnatur eines symbolischen Individuums getrennt wirken zu sehen.

Lollus, Lällus oder Lullus, ein Götze in der Gegend von Schweinfurth, dessen ehernes Bild in einem eingezäumten Haine stand. Er war in Jünglingsgestalt, fast ganz nackt, nur um die Lenden hatte er eine Bedeckung; sein Haar war kraus, und um den Hals hing über die Brust ein Kranz von Mohn. Mit dem Daumen und Zeigefinger der rechten Hand faßte er seine Zunge, mit der Linken hielt er einen Becher Wein, in welchem Kornähren waren. Das Volk opferte ihm zu gewissen Zeiten Kornähren und Trauben. Er scheint daher ein Fruchtgott gewesen zu seyn.

Loos. Sowohl bei Teutschen als Slaven war Loos und Loos-

werfen ein Hauptbestandtheil des Götterdienstes. Die Germanen des Tacitus beobachteten hiebei folgenden, auch von den spätern Teutschen mit geringen Veränderungen angenommenen Gebrauch. Man schnitt eine Ruthe von einem Fruchtbaume ab, zertheilte sie in Zweige, und unterschied diese mit gewissen Zeichen. Diese Hölzlein wurden dann aufs Gerathewohl auf ein weißes Kleid hingeworfen; worauf bei öffentlicher Berathschlagung der Priester — bei häuslicher oder privater der Hausvater — ein Gebeth an die Götter verrichtete, zum Himmel schaute, jeden Zweig dreimal aufhob, und nach dem Zeichen, welches darauf war, auslegte. War es ungünstig, so unterblieb für denselben Tag die Berathung und das beabsichtigte Geschäft; im entgegengesetzten Falle aber mußte noch die Weissagung (s. d. Art.) hinzukommen. Die Skandinavischen Völker hatten wahrscheinlich dieselbe Art des Looses, denn die Stelle der Zweige vertraten bei ihnen die Runenstäbe (s. Runen). Bei manchen Teutschen der spätern christlichen Zeit wurde das Loos nicht nur nach alter Weise mit Zweigen, sondern auch durch Aufschlagen der Psalter und Evangelienbücher erforscht, welches man die Loose der Heiligen nannte. Bei den Slaven waren die verschiedenen Arten des Looses wie bei den Teutschen größtentheils auf Rhabdomantie (Weissagung durch Stäbe) gegründet.

Löwe. S. Adler.

Luibegeld. Unter diesem Namen kommen im Polnischen Heidenthume Göttinnen vor, welche nach der Sage allen Dinkel- oder Spelzsamen in einer Eichelschale oder Hülse nach Polen brachten.

Luna, der Mond, wurde nach Cäsars und Tacitus Berichten von den Germanen göttlich verehrt. Ob man sich unter dieser Römischen Benennung den Nordischen Mani (s. d. Art.) oder eine andere Mondesgottheit denke, ist im Grunde einerlei; denn die erste Idee jener Verehrung liegt doch immer in dem wohlthätigen Einflusse des Mondesgestirnes auf die Erdenwelt. Daher sagt Cäsar, daß die Germanen nur jene Gottheiten verehrten, deren Einfluß ihnen sichtbar wohlthätig wäre, als: Sol (Sonne), Luna (Mond)

und Vulkanus (Feuer); offenbar ein Naturdienst, dem überhaupt die Völker in ihrer Kindheit zugethan waren.

Lyna. S. Hlyn.

Lyngve. S. Fenris.

M.

Macocha (spr. Mazocha: Stiefmutter). So heißt eine der merkwürdigsten unterirdischen Höhlen in Mähren, in dem östnördlich von Brünn gelegenen Gebirge. Nach Schwoy's Topographie von Mähren ist die obere Oeffnung im Durchschnitte 53 Klafter lang und 35 Klafter breit, die Tiefe aber bis auf den Grund beträgt 162 Klafter. Die Seitenwände sind sehr ungleich, mit vielen hervorragenden lockern Felsenstücken, die das Befahren dieses Abgrundes sehr gefährlich machen. Unten ist der Boden uneben, mit allerlei Gras bewachsen, und von einem aus mehreren Quellen entstandenen Bache durchflossen, der eine Stunde davon (denn so weit fließt er unter der Erde) zu Tage kommt, Punka heißt, und dann in die Zwitta fällt. Es gibt da Fischottern, Frösche, Schnecken, Nachteulen, und eine Menge der mannigfaltigsten Insekten. Auch ziehen sich in der Tiefe von den Seiten des Grundes mehrere Höhlen nach verschiedenen Richtungen fort. Der Name Macocha (Stiefmutter) soll von einer Stiefmutter herrühren, die ihren kleinen Stiefsohn in diesen Abgrund stürzte, dann aber, da ein zufällig lauschender Jäger die Unthat verrieth, von dem ergrimmten Landvolke selbst hinabgeworfen wurde. Auch weiß die Mährische Volkssage von Lindwürmern (s. Art. Lindwurm), die sich in diesem Erdschlunde aufhielten; wie denn überhaupt an seltsam gestaltete Oertlichkeiten die meisten Sagen geknüpft sind.

Magni (Stärke), ein Sohn des Skandinavischen Gottes

Thor und der Riesin Jarnsaxa. Schon als Kind von drei Jahren war er im Stande, den von Thor erschlagenen Riesen Hrugner, den keiner der Götter zu bewegen vermochte, von der Stelle zu bringen. Er und sein Bruder Modi (Lebens- oder Triebkraft) bleiben auch nach der Götterdämmerung (s. d. Art.) übrig, erben des Vaters Hammer Mjölner, und nehmen überhaupt Theil an der neuen Einrichtung und Ordnung des Weltalls.

Mahr. S. Alp.

Maidlberg oder Magdberg (Mähr. Djewéj hrad), ein hoher Berg mit Burgruinen in Mähren, eine Stunde von Nikolsburg. Der Name sowohl als die Beschaffenheit des Berges lassen die heidnische Wichtigkeit dieser Stätte vermuthen. Sicher wurde hier die Liebesgöttin Kráſopanj (s. d. Art.) verehrt, und durch diese die Benennung des Berges veranlaßt. Mit weniger Wahrscheinlichkeit wird folgende Sage als Namensgrund angegeben: Bertha, die Gattin des sehr mißgestalteten Burgherrn Hartneid, hatte mit einem Vetter des letztern im Ehebruche Drillingstöchter erzeugt. Hartneid ließ die Mutter tödten, und entfernte sich von der Burg; die Erziehung der drei Mädchen dem Zufalle und einem alten Mönche überlassend. In wilder Ungebundenheit wuchsen die drei Verlassenen auf, und obgleich schön an Körper, waren sie doch häßlich an Seele; Tücke und Bosheit waren die Hauptzüge ihres Charakters. Als sie zu Jungfrauen herangereift waren, und nach dem Willen ihres Namensvaters in die Welt gehen sollten, kam die älteste, Lucretia, nach Wien, an den Hof des Herzogs von Oestreich; die zweite, Gertrude, trat bei der Markgräfin von Mähren als Hoffräulein ein; und die dritte Walpurga, wurde am Hofe des Königs von Böhmen unterbracht. Nach zwei Jahren mußten alle drei auf Hartneids Befehl wieder nach Hause kehren. Jetzt theilten sie sich die Schicksale und Abendtheuer mit, die jede während der Zeit der Trennung zu bestehen hatte. Zuerst erzählte Lucretia; sie rühmte sich, den Herzog von Oestreich zur Untreue an seiner Gemahlin verleitet, und ihn dann, weil seine Liebe abgenommen, durch ihren neuen Buhlen,

des Herzogs Edelknaben, ermordet zu haben; der Edelknabe aber, von Genuß und Gewissensbissen erschöpft, hätte dann selbst den Tod in den Wellen gesucht und gefunden. Hierauf erzählte Gertrude, wie sie nicht von Geschlechtsliebe, sondern nur von Habsucht und Eitelkeit getrieben, den Markgrafen und viele Edle zu fesseln und dahin zu bringen wußte, daß sie ungeheure Summen an sie verschwendeten, ohne dadurch zu ihrem Zwecke zu gelangen. Das ganze Land sey verarmt, und viele von ihren Anbetern, um Alles gebracht, hätten sich selbst dem Tode geliefert. Endlich nahm Walpurga das Wort. Diese hatte sich unwissend mit ihrem wahren Vater, Hartneids Vetter, in ein Liebesverhältniß eingelassen. Einst sagte sie ihm ihren Familienamen, und er, von natürlicher Scheu ergriffen, entfloh, ohne sich zu entdecken. Aus Rache gegen den Flüchtling und das ganze Männergeschlecht, schloß sie mit Satan einen Bund, ließ den ungetreuen Liebhaber (ihren Vater) martervoll sterben, und verwandelte ihre sonstigen Verehrer am Böhmischen Hofe in Hirsche, Bären, Wölfe u. s. w. Kaum hatte Walpurga ihre Erzählung geendet, als sie ihren Schwestern versprechen mußte, sie auch in der bevorstehenden Walpurgisnacht (s. d. Art.) in die Hexenversammlung zu führen, und ihre Aufnahme in den Satanshund zu bewirken. Als nun der bestimmte Tag angebrochen war, und Walpurga alle Vorbereitungen zu dem schauerlichen Hexenfeste getroffen hatte, schlichen sich in der Nacht die drei Schwestern zum Burgpförtchen hinaus, und nicht ferne davon, gleich unter dem Schloßberge fing Walpurga ihre Beschwörung an. Allein denselben Augenblick, als sie die Zauberformeln aussprach, erzitterte furchtbar die Erde, ein seltsamer Schein beleuchtete die Gegend, und die drei Mädchen erstarrten zu leblosen Steinen. Selbst das kleine Hündchen Lucretiens, das seiner Gebieterin nachgelaufen war, wurde verwandelt. Noch jetzt sieht man die Steingestalten an der nordöstlichen Seite des Schloßberges, und von Geschlecht zu Geschlecht pflanzt sich die Sage von den drei verwünschten Jungfrauen fort.

Makosch oder Mokosch, bei den Russen der Schutzgott der kleinern Hausthiere, der Schafe und Ziegen.

Makosla. Unter diesem Namen sollen die Böhmen und Mährer den Regen, oder vielmehr eine Gottheit desselben verehrt haben.

Mälar-Wäner- und Wettersee. Ungemein groß war im Schwedischen Alterthume die religiöse Wichtigkeit dieser drei Seen. Am Mälarsee war der Landstrich, den Odin vom Schwedenkönig Gylfe verlangte, und wo er die nach seinem eigentlichen Namen Sigge benannte Stadt Sigtun (Sigges Wohnung) baute. Dadurch erhob sich auch für spätere Zeiten die Halbinsel Upland zwischen der Dala-elf und dem Mälarsee zum Hauptsitze des Schwedischen Heidenthums. Auch wird die Heiligkeit des Mälarsees durch die Sage von seiner Entstehung (s. Art. Gefion) noch mehr bestätiget. Nicht minder wichtig in dieser Beziehung waren der Wäner- und Wettersee. Beide hatten wahrscheinlich durch ihre Naturwunder die Aufmerksamkeit der Priester und des Volkes auf sich gezogen. Beide sind durch den Berg Billingen getrennt, der voll Versteinerungen ist, beide hängen durch unterirdische Verbindungen mit dem Meere zusammen. Der Wäner steigt und fällt nach dem Volksglauben alle 7 Jahre; 24 Flüsse strömen hinein, die einzige Gota-elf heraus. — Noch bedeutsamer erscheint der Wettersee, der schon den Namen von Geistern (Vettur) hat. Darin ist eine Insel, Wisingsey, worauf zwei Kirchen stehen. Unter der einen ist eine tiefe Höhle, von der die Sage geht, daß darin der Zauberer Gilbert gebunden liege, weil er sich gegen seinen Lehrer Catill Runske empörte, und dieser ihm zur Strafe Runenstäbe an Hände und Füsse gezaubert habe, wodurch sich Gilbert nicht mehr rühren könne. Das Hinabsteigen in die Höhle war streng verbothen, weil viele darin erstickt sind. Vielleicht ist hier eine verunstaltete Sage von dem gebundenen Loke (s. d. Art.), so wie eine Spur von einer alten Priesterschaft auf Wisings-ey, und zugleich eine Erinnerung an die Zauberkraft der Runen. Das mysteriöse Ansehen des Wettersees wird durch seine Eigenthümlichkeiten noch mehr erhöhet. Der Wettersee gefriert vor dem Februar nicht zu; sein Eis ist wegen beständiger Wirbeln und Strömungen sehr unsicher, so daß schon viele darauf verunglückt sind; der Eisbruch kündigt sich zu

Wikings-ey durch unterirdisches Krachen an. Sein Wasser wird nie getrübt, ist immer hellgrün; oft steigt ein schweifender Nebel daraus auf, den die Leute für ein Meerweib halten; die Fischer aber glauben, es sey manchmal ein nacktes Weib, dessen Haare bis ins Wasser reichen, manchmal ein Schiff, in dem eine Menge vielfärbiger Geister säße. Irrlichter sind häufig am Ufer und auf dem Wasser, und verführen die Schiffer; so auch wandeln um Ebberts Höhle viele Gespenster in Gestalt von Weibern und Pferden umher. Der Wettersee steigt und fällt; jenes bedeutet Theurung, dieses Fruchtbarkeit. So ist auch nicht weit vom See die Hungerquelle; sie tritt vor der Hungersnoth aus, und vor dem Ueberfluß hat sie wenig oder gar kein Wasser; weder Regen noch Wolkenbruch haben Einfluß auf ihr Wachsen. Offenbar ist an diesen Sagen vieles Falsche; aber dennoch enthalten sie den Volksglauben, auf den hier alles ankommt, und der es beweis't, daß nach der National-Idee im Wetter die Wassergeister wohnten, und dieser See im heidnischen Gottesdienste eine unläugbare Wichtigkeit hatte.

Manegarmur. S. Hate.

Mani, Mone (Mond), nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Gestirngottes Mundilfare, und Bruder der Sol oder Sunna (Sonne). Beide Geschwister wurden von den Göttern an den Himmel versetzt, damit Mani den Gang des Mondes, Sol aber den, von den Göttern aus Muspelheims Funken geschaffenen Sonnenwagen lenke. Mani schaltet auch über Nye und Nä oder Nyi und Nithi (s. d. Art.), d. i. über Neu- und Viertelmond, und alles, was sich auf den Mond bezieht, steht in seiner Gewalt. Hate oder Manegarmur, ein Riese in Wolfsgestalt, verfolgt ihn unablässig, um ihn zu verschlingen, was auch beim Weltuntergange (s. d. Art.) geschieht. Auf diesen Glauben wahrscheinlich bezieht sich die altteutsche Sitte, bei einer Mondesfinsterniß zu rufen: Ueberwind, Mond!

Mann oder Mannus, der vergötterte Sohn des ältesten,

aus der Erde entsprossenen Germanischen Gottes und Stammvaters Thuisto oder Teut. Mann soll nach Tacitus drei Söhne gehabt haben, nach deren Namen die Anwohner des Meeres Ingäven, die Mittelteutschen Herminen und die übrigen Istäven genannt wurden. Mone bemerkt, von Thuisto sey der ganze südliche Theil des Teutschen Stammes benannt; im Alterthume wahrscheinlich Teuton oder Tiuton, nach der Völkerwanderung Thiudiskon und Theodiskon, jetzt aber Teutsche. Es liegt, fährt er fort, in diesem Namen der Nebenbegriff einer vormenschlichen oder göttlichen Abkunft; denn erst von Mann kommt der Begriff Mensch, welches Wort vor und in der Völkerwanderung Mannisko, nach derselben Mennisko und Menneske, späterhin Menschen lautete. Teutsch und Mensch sind also ursprünglich Beiwörter: jenes bezeichnet das, was vom Teut, dieses was von Mann herkommt, also die Leute, die von ihnen abstammen. Teut, sagt Friedr. Heinr. von der Hagen, ist zugleich die Sonne und der Vater, sowohl überhaupt, als insbesondere des Volkes, und namentlich der Teutonen; eben so ist Teuts Sohn Mann zugleich der Mond, und der Mann im Monde, hierauf der Vater der Mannen und Menschen überhaupt, endlich durch seinen Sohn Hermin der besondere Stammvater der Hermionen, Hermunduren, Germanen und Alemannen. Vergl. Art. Teut.

Mannheim, eine von den neun Welten im Nordischen Glauben, zum Wohnplatze der Menschen bestimmt. In der Ynglinga-Saga, als einem geschichtlichen Werke, ist dieses Mannheim durch Schweden erklärt.

Mardöl. S Freya.

Markopete, eine Art von Elfen bei den alten Preußen. Sie sind Mittelwesen zwischen den Untergöttern und Menschen, und beinahe dasselbe, was die Schwarzelfen oder Zwerge der Teutschen, von denen sie auch, wie vieles im Preußischen Heidenthume, herrühren mögen.

Markopolen. S. Markopete. Kobolde.

Marowit gehörte bei den Wenden zu den bösartigen Hausgeistern, die den Namen Gasto (s. d. Art.) führten. Er hatte einen Löwenkopf, abgestumpfte Arme mit Schuppen und Federn bekleidet, und einen blumigen Rock. Mone hält ihn für den Wendischen drückenden Alp. Er heißt auch Czernebog Marowit, wobei aber der Zusatz Czernebog blos zur Bezeichnung seiner Bösartigkeit dient; denn alle böse Wesen gehörten bei den Wenden zur Fahne des Czernebog (s. d. Art.).

Mars wurde nach dem Berichte des Tacitus bei den Germanen vorzüglich verehrt. Beim Schwanken einer Schlacht wurden ihm Mann und Roß gelobt, und nach erfochtenem Siege, dem Gelübde gemäß, die Gefangenen geopfert. Ihm wurden auch die Danksagungen dargebracht, wenn ein neues Bundesvolk erworben, oder ein abgefallenes wieder in das gemeinsame Vaterland aufgenommen wurde. Ohne Zweifel ist es der Nordische Odin oder Wodan, dem Tacitus nach Römischer Ansicht den Namen Mars gab. Auch bei den Galliern war Mars ein Hauptgott, und ist ebenderselbe, den sie unter dem Namen Esus oder Hesus (s. d. Art.) verehrten. Unter mehreren Gallischen Beinamen dieses Gottes kommt der Beiname Camulus am häufigsten vor, den einige von dem Etruriſchen Camillus, andere von dem Celtischen Cammarn (Kampf) herleiten wollen.

Marssowá Hora (lies: Marschowá H.), d. i. Marsgebirg, heißt eine Kette von Bergen, die in Mähren, in der Nähe des so merkwürdigen uralten Schlosses Buchlau und der Burgruinen von Cymburg sich erheben. Hier soll der Sage nach Mars verehrt worden seyn. Wahrscheinlich wurde diese Römische Benennung erst später auf einen Slavischen Nationalgott übergetragen, oder der Name des Slavischen Götzen hatte mit dem Namen des Römischen Kriegsgottes Aehnlichkeit, und wurde dann mit diesem verwechselt.

Marženа oder Maržanna, eine vorzügliche Slavische Göt-

tin, die bei den Böhmen und Mährern die Bedeutung der Diana, bei den Polen aber jene der Ceres hatte. Marzanna ist nach Mones Meinung einerlei mit der Slavischen Hauptgöttin Siwa (s. d. A.), hängt durch diese mit den Wendischen Göttinnen Dzidzielja und Dziewanna (s. d. Artt.) zusammen, und bildet mit ihnen eine weibliche Götterdreiheit, in welcher Dzidzielja die ernährende, Dziewanna die Geburt- befördernde, und Marzanna die wirklich gebärende Gottheit vorstellt, so daß man daraus auf eine Personifikazion der drei weiblichen Planetenkräfte, Venus, Mond und Erde zu schließen berechtigt wäre. Auch mit der Böhmischen Todesgöttin Morana (s. d. Art.) ist das Wesen der Marzanna verschmolzen, wie auch Diana als Hekate zugleich die Nacht- oder Todesgöttin ist. Aus diesem ergibt sich die vielseitige Bedeutung der Marzanna, nach welcher sie nicht nur die Frucht- und Geburts- sondern auch sogar die Todesgöttin ist. Das Widersprechende hierin löset sich bald, wenn man bedenkt, daß der Mensch selbst, und alles um ihn, von Erde kommt und zu Erde wird, in der Erde also Geburt, Fruchtbarkeit und Tod sich vereinen.

Matergabia, eine Polnische Hausgöttin, welcher von der Hausfrau der erste Laib Brod, der aus der Multe genommen und gebacken war, geopfert wurde. Dieses erste Brod, Taswirzis genannt, durfte niemand als der Hausvater und seine Frau genießen.

Meerfrauen und Meermänner. Auch diese geisterartige Wesen spielten im Volksglauben der Vorzeit eine wichtige Rolle. Nach einer alten Sage zogen einst zwei Fischer in Norwegen einen Meermann aus den Fluthen herauf, bemächtigten sich seiner, und führten ihn zum König Hjorlef. Er sprach aber kein Wort, als bis er wieder in sein eigenthümliches Element zurückgeschickt war. Da ließ er prophetische Töne hören, und auf die Frage, was für einen Mann das beste wäre, antwortete er noch aus der Tiefe:

Kalt Wasser den Augen,
Doch Fleisch den Zähnen,
Leinwand dem Leibe.

Laß mich wieder zur See;
Ziehe mich Keiner
In Zeiten hernach
Hinauf auf's Schiff
Aus Meeres Boden.

Eine Meerfrau von ungemeiner Schönheit soll der Sage nach einem Dänischen Landmanne auf Samsöe erschienen seyn. Sie sagte die Geburt des Königs Christian IV. vorher, und fügte noch manche Ermahnungen zu einem bessern Leben, und zur Busse hinzu. Auch in Schottland herrscht dieser Glaube, und besonders häufig sind derlei Sagen auf der Insel Man. So erzählt man, daß einst Fischer ein solches Meerfräulein fingen, das bis an den Unterleib der schönsten Frau glich, von da aber in einen großen Fischschwanz mit ausgebreiteten Floßfedern ausging. Es wollte weder essen, noch sprechen. Aus Furcht, daß dem Lande durch ihren Tod ein großes Unglück widerfahren möchte, beschloß man, die dritte Nacht die Thür offen zu lassen, um ihr Gelegenheit zur Flucht zu geben. Mit unglaublicher Geschwindigkeit eilte sie an das Ufer, und stürzte sich ins Wasser. Sogleich umringten sie ihre Gespielinnen, und fragten, was sie unter den Erdenbewohnern gesehen hätte: „Nichts wunderbares", war die Antwort, „als daß sie so dumm waren, das Wasser wegzugießen, worin sie Eier gekocht hatten." Oefters verliebte sich auch ein Meermädchen in einen irdischen Jüngling, und zog ihn zu sich in ihre Korallenburg hinab. Wohl mögen diese so allgemein verbreiteten Vorstellungen ihre Entstehung blos dem Aberglauben, der Täuschung einer ungebildeten, aber doch lebhaften Phantasie, und zum Theil auch den Darstellungen erzählender, im Schimmer des Wunderbaren sich gefallender Dichter zu verdanken haben.

Megingjarder. So heißt der Kraftgürtel des Skandinavischen Gottes Thor; spannt er ihn um, so wächst seine Kraft um die Hälfte. Nach Mone's Auslegung ist dieser Gürtel der ganze Kreis der Ekliptik.

Melbropum. S. Rimfaxi.

Melusine. Die aus der Mährchenwelt so bekannte schöne Melusine war nach Einigen ein Meerfräulein, nach Andern stammte sie durch ihren Vater von einem Könige von Albanien und einer Fee ab, noch Andere machen sie zu einer Nymphe; die Meisten aber bezeichnen sie als eine mächtige Fee, die sich mit einem Fürsten aus dem Hause Lusignan vermählt hatte. Sie war wie die meisten Feen jener Zeit gezwungen, gewisse Tage des Monats Fischgestalt anzunehmen; alsdann wandte sie alle Sorge an, von keinem Menschen, am wenigsten aber von ihrem Gemahle gesehen zu werden. Aber eines Tages trat ihr Gemahl, der doch gern wissen wollte, was Melusine, so eingeschlossen, vornehme, unvermuthet in das Zimmer, und erblickte sie, halb Weib, halb Fisch, in einem großen Wassergefäße. Melusine stieß einen lauten Schrei aus, und verschwand sogleich. So oft seitdem ein Glied des Hauses Lusignan von einem Unfall bedroht wird, oder ein König von Frankreich auf außerordentliche Weise sterben soll; erscheint sie in Trauerkleidern auf dem großen Thurme des Schlosses Lusignan, das sie hat bauen lassen, und läßt dort Seufzer und Wehklagen hören.

Menja. S. Fenja.

Merkurius war nach dem Berichte des Tacitus ein Hauptgott der Germanen, dem sie die größte Verehrung erwiesen, und ganz allein Menschenopfer brachten. Welche Teutsche Gottheit mit diesem Römischen Namen eigentlich gemeint sey, ist schwer zu bestimmen. Durch das Zeugniß des Paulus Warnefrid wissen wir zwar, daß er Teutsch Wodan geheißen, und allgemein verehrt worden sey; allein um so unerklärlicher ist es, wie die Idee des Römischen Merkurius mit der ganz heterogenen des Teutschen Wodan verwechselt werden konnte. Eben so allgemein war die Verehrung des Merkurius bei den Galliern, und Cäsar sagt, daß er von ihnen als Erfinder aller Künste, als Führer auf Wegen und Straßen, und als Gewaltherr über Geld und Handel verehrt worden sey. Aus dieser Triade folgert Mone, daß Merkurius im Gallischen Glauben als der allgemeine — oder Weltgeist, dann als der Seelenführer, und end-

lich als das Getriebe der lebendigen Welt aufgefaßt war. Gewiß ist es, daß der Gallische Name des Merkurius Teutates gewesen, und er durch Menschenopfer versöhnt worden sey.

Mernt oder Merot war der Pluto oder Höllengott der alten Böhmen und Mährer.

Miche oder Mike hieß der oberste Priester des Wendischen Gottes Prowe (s. d. Art.).

Midaard. Die Erde — heißt es in der Edda — ist kugelrund, und außerhalb von dem Weltmeere umgeben. Längs den Küsten gaben die Götter den Riesen ihre Wohnungen, machten, um die Menschen gegen ihre Anfälle zu schützen, inwendig rund um die Erde eine Verschanzung aus Ymers Augenbraunen, und nannten die so verschanzte Erde Midgard. Midgard ist also zum eigentlichen Aufenthaltsorte für Menschen, so wie Asgard für die Götter, und Jötunheim für die Riesen oder Jetten bestimmt.

Midgardsschlange. S. Jormungand.

Miechutele und Srutis, zwei Farbengötter, die von den Litthauern angerufen wurden, wenn sie in den Wäldern Farbenkräuter für ihre Wolle suchten. Man könnte sie als Gefolge des Gottes Waizganthos ansehen.

Mimer heißt in der Skandinavischen Mythologie der Besitzer des Brunnen, aus welchem Weisheit und Verstand geschöpft werden können. Dieser Brunnen befindet sich an jener Wurzel der Esche Ygdrasil, die sich bis in das Gebieth der Eisriesen erstreckt. Mimer ist ein Muster der Weisheit, weil er jeden Morgen aus der Weisheitsquelle trinkt. Einst kam Odin dahin, und verlangte einen Trunk daraus; allein er erhielt diese Erlaubniß nicht eher, als bis er dafür ein Auge zum Pfande gesetzt hatte. Odin trank, ward weise, sah in die Zukunft, blieb aber einäugig. In Snerro's Heims-

kringla hat der Mythus von Mimer keine Aehnlichkeit mit der in der Edda befindlichen Darſtellung. Nach Snorro hatten die Aſen früher den Häner als Geißel den Vanen gegeben. Höner, von den Vanen zum Oberhaupte erwählt, benahm ſich ſehr unklug, ſo daß die Aſen genöthigt waren, ihm den weiſen Mimer nachzuſchicken, der ihn mit ſeiner Einſicht leiten ſollte. Häner mochte vielleicht noch immer nicht das Gehörige geleiſtet haben; daher hielten ſich die Vanen an ſeinen Rathgeber Mimer, tödteten dieſen, und ſchickten ſein Haupt den Aſen zurück. Odin nahm es, balſamirte es ein, ſang Zauberſprüche darüber, und brachte es dadurch ſo weit, daß es mit ihm reden, und ihm die verborgenſten Dinge ſagen konnte.

Miſiſlaw, ein vergötterter König im Wendiſchen Glauben, den auch die Mährer als Witislaw (ſ. d. Art.) verehrten, und der überhaupt ein allgemeiner Slaviſcher Stammheld geweſen ſeyn mag. Er gehörte nach dem Wendiſchen Götterſyſtem ſowohl zur Klaſſe der Rathgeber oder Razi (ſ. d. Art.), als auch zu jener der Zauberer oder Zirnitra (ſ. d. Art.), war daher gut und bös, und hatte ſomit einen ausgezeichneten Rang, ja war wohl gar der Swantewit ſelbſt, oder doch mit dieſem in der innigſten Verbindung. Seine kriegeriſche Geſtalt, und ſein in vier Lichtſtrahlen ausgehender Hauch beweiſen, daß er in der Reihe der Lichtweſen auf einer hohen Stufe geſtanden haben muß.

Miſt, eine von den Valkyren (ſ. d. Art.).

Mita, ein böſer Gott im Wendiſchen Glauben, deſſen Geſtalt die eines liegenden Hundes war. Dieß läßt vermuthen, daß er Teutſcher Abkunft und mit dem Teutſchen Höllenhunde Garm (ſ. d. A.) wohl einerlei war.

Mitodin oder Mitothin (mit Odin), in der Skandinaviſchen Sage ein Gaukler oder Zauberer, der nach Saxo's Bericht während der Abweſenheit des wahren, göttlich verehrten, aus Gram über die Untreue ſeiner Gattin Frigga landesflüchtigen Odin

sich selbst für einen Gott ausgab, und die Einrichtung traf, daß man nicht allen Göttern zusammen, sondern einem jeden insbesondere opfern sollte. Als aber der wahre Odin nach Friggas Tode zurück kam, mußte jener die Flucht ergreifen, und wurde in Fünen erdrosselt. Er, Fro, und Vaganoff sollen alle drei zusammen verehrt und abgebildet worden seyn. Mitodin in der Mitte, mit Strahlen um das Haupt, Fro zur Rechten mit einer Mütze, beide mit aufgehobener Linken, Vaganoff zur Linken, mit einem Schwerte in der Hand und einem Federbusche auf dem Haupte. Offenbar bezieht sich diese Abbildung auf die Skandinavische Götterdreiheit Fro, Thor und Wodan, die in dem großen Tempel zu Upsala (s. d. A.) verehrt wurden; obschon nicht ersichtlich wird, wie Thor mit dem Mitodin, Wodan mit Vaganoff verwechselt wurden. Die Benennung Mitodin ist kein eigener Name, sondern bezeichnet nur denjenigen, der sich für Odin ausgab, mit Odin herrschte und göttliche Ehre genoß, und für welchen wohl die Benennung Nebenodin passender wäre. Als die Götter in Byzanz den in Rußland um die Fürstentochter Rinda werbenden Odin wegen seines unwürdigen Betragens verbannt, und an seine Stelle den Oller oder Uller (s. d. A.) gewählt hatten, wurde auch diesem der Name Mitodin beigelegt. Vergl. Odin.

Mjölner (Zermalmer), nach der Skandinavischen Mythologie Thors berühmter Hammer, vor welchem Riesen und Zauberer zittern; ein Meisterstück des Zwerges Sindri (s. d. Art.). Thor konnte mit dieser Waffe alles zertrümmern, und warf er damit nach etwas, so traf er es sicher; dabei kehrte der Hammer nach dem Wurfe von selbst wieder zurück, und konnte auch nach Belieben des Besitzers so klein werden, daß er sich bequem in die Tasche schieben ließ. Der einzige Fehler daran war ein zu kurzer Schaft, welches dadurch geschah, daß während des Schmiedens der Blasbalgzieher die Hand vom Blasbalge hob, um eine Bremse aus dem Gesichte zu jagen, wodurch der Blasbalg einen Augenblick stehen blieb, und der Hammer jenen Fehler bekam. Eine hemmende Eigenheit war es auch, daß selbst Thor den Schaft nicht fassen konnte, wenn er nicht zuvor seine Eisenhandschuhe angezogen hatte. Da Thor der eigentliche Don-

nergott im Nordischen Glauben war, so mag wohl der alles zermalmende Hammer nichts anderes als den physischen Donner (Blitz) in seinen Wirkungen bedeuten.

Mladka. S. Libussa.

Modeina und Ragaina, zwei Polnische Waldgötter, in deren Obhut Haine und Waldungen standen.

Modgudur (Götterfeindin), nach der Skandinavischen Mythologie eine Jungfrau, welche die Höllenbrücke über den Fluß Gjall bewacht. Alle Todten müssen über diese Brücke in die Wohnungen der Unterwelt ziehen.

Modi (Lebenskraft), ein Sohn des Skandinavischen Gottes Thor und Bruder des Magni (s. d. Art.).

Modla, ein Berg in Mähren, unweit des Schlosses Buchlau im Hradischer Kreise. Der Name heißt auf Teutsch Götze, Abgott, und läßt auf heidnischen Gottesdienst schließen; was auch durch die hier befindlichen Ruinen, die man für Ueberreste eines heidnischen Tempels hält, und durch die häufigen Wallfahrten zu der hier erbauten Kirche der heil. Barbara bestätiget wird. Denn bei Verbreitung der Christuslehre war es Klugheitsregel, die Wichtigkeit vorzüglicher heidnischer Opferstätten auf das Christenthum zu übertragen, und auf der Stelle heidnischer Tempel, und oft aus diesen selbst christliche Kirchen zu bauen.

Mödsognir oder Montsogner. S. Durin.

Mojemonat, der Wonnemonat oder Mai bei den alten Teutschen.

Monate. Die Teutschen benannten ihre Monate theils nach gewissen Göttern, theils nach gottesdienstlichen Gebräuchen, theils auch nach den jahrszeitlichen Veränderungen in der Natur. Der Jänner

hieß bei den Skandinaviern Thorsmonat vom Gotte Thor; Karl der Große gab ihm den Namen Wintermonat. Den Februar nannten die Norder Goyemonat von der Schwedischen Göttin Go oder Göya (s. d. Art.); Karl der Große gab ihm den noch jetzt üblichen Namen Hornung, d. i. Kothmonat (vom altteutschen Hor, Koth, Schmutz), weil es in diesem Monate wegen des Thauwetters gewöhnlich kothig ist. Der März hieß Blidemonat; Karl der Große nannte ihn Lenzmonat. Der April erhielt von der Feyer des Gottes Easter oder Ostar (s. d. Art.) den Namen Ostarmonat; und da gerade in diese Zeit das christliche Pascha fiel, so wurde auch dieses Fest Ostarn oder Ostern, und der April Ostermonat im christlichen Sinne des Wortes genannt. Der Mai hieß fast allgemein Mojemonat (Wonnemonat). Der Juni war bei den Skandinaviern nach der Göttin Freya — Freyamonat benannt; Karl der Große nannte ihn Brachmonat. Den Monat Juli nannte man Rödmonat, vielleicht von irgend einer Gottheit; Karl der Große nannte ihn Heumonat. Der Monat August hieß Weird- oder Weidemonat, d. i. Unkrautmonat, weil das Unkraut zu dieser Zeit über Hand nimmt; Karl der Große gab ihm den Namen Aerntemonat. Der September hieß Haligmonat, der heilige Monat, von den Opfern in der Herbstnachgleiche; Karl der Große nannte ihn Herbstmonat. Den Oktober nannte man Winterfyllith (Winter-Vollmond); Karl der Große hieß ihn Weinmonat. Der November hatte den Namen Blotamonat, d. i. Blut- oder Opfermonat, weil man die Opferthiere, welche auf die Winterwende geschlachtet wurden, zu dieser Zeit den Göttern gelobte; von Karl dem Großen ward er Windmonat genannt, und kommt noch sonst unter der Benennung Wintermonat vor. Der Dezember erhielt von dem Juelfeste (s. d. Art.) den Namen Juelmonat, Karl der Große nannte ihn Heilmonat; später ward die Benennung Christmonat gewöhnlicher. — Bei den Angelsachsen hieß der erste Monat Giuli oder äftera Geola, d. i. nach Giuli; und hatte seinen Namen von dem Juelfeste, welches im vorhergehenden Monate (Dezember) gefeiert wurde. Der zweite hieß Solmonat, von den Kuchen, welche man zu dieser Zeit opferte.

Der dritte wurde Rhedmonat genannt, von einer Göttin Rheda, welche darin ihre Opfer hatte. Diese Rheda ist vielleicht eben dieselbe Göttin, von welcher bei andern Teutschen der Monat Juli den Namen Rödmonat hatte. Der vierte Monat hieß Eosturmonat von einer Göttin Eostre, obgleich andere den Namen Eastre oder Ostar einer männlichen Gottheit geben. Der Monat Mai hieß Tri-milchi, weil im Mai die Kühe dreimal gemolken wurden. Dann folgten der erste und zweite Lida; dieser Name bedeutet eigentlich soviel als gelinder Monat, und wurde deshalb dem Juni und Juli gegeben, weil sie für Land- und Seefahrt die besten sind. Die Namen der übrigen Monate sind die schon oben angegebenen. Das Wort Monat selbst ist von der altteutschen Benennung des Mondes, Mane oder Mone, genommen.

Mond. Die ältesten Teutschen, die nach Cäsars und Tacitus Berichten blos die Gestirne und Elemente verehrten, betheten nebst Sonne, Feuer und Erde auch vorzüglich den Mond an. Später stellte man ihn unter dem Namen Mani als eine freundliche Frauensperson vor, die einen kurzen Rock und in der Rechten das Bild des Mondes hatte; den Kopf bedeckte eine Kappe von einem Thierkopfe, woran die langen Ohren sichtbar waren, und an den Füssen befanden sich Schnabelschuhe. Wohl dürfte hier die Benennung Mani von dem Skandinavischen Mondeslenker Mani (s. d. Art.), die weibliche Gestalt aber aus der Griechisch-Römischen Mythologie entlehnt seyn. Von Mani, d. i. dem Monde als Gottheit wurde der zweite Wochentag Manitag oder Montag genannt.

Montag war bei den meisten Slaven, vorzüglich den Pommern und Wenden, der heilige Wochentag. Die Sonntagsfeier kam erst mit dem Christenthume auf.

Moor-Jungfern. Auf der Rhöne, (einem merkwürdigen Gebirge, theils zu dem Fürstenthume Eisenach, theils zum Königreiche Bayern gehörig) ist ein Sumpf, genannt das rothe Moor. Nach der Volkssage stand daselbst vor Zeiten ein Dorf, Namens Pop-

penrode, das ist nunmehr versunken. Auf der Moorfläche schweben bei Nacht Lichtchen, das sind Moor-Jungfern. An einem andern Orte daselbst liegt auch das schwarze Moor, schon in alten Urkunden so genannt, und die Sage weiß auch hier von einem versunkenen Dorfe, von welchem noch ein Steinpflaster übrig ist, Namens: die steinerne Brücke.

Moosleute sind im Teutschen Aberglauben Männlein und Weiblein, die auf der Heide oder im Gehölze an dunkeln Oertern hausen, auf grünem Moos liegen, und um und um mit Moos bekleidet sind. Diese Moosleute sind es, auf welche der wilde Jäger (s. Art. wüthendes Heer) wie auf ein Wild vorzüglich Jagd machen soll.

Morana oder Morena (unschwer erinnert man sich hier an das Lateinische morior, mori), die Göttin des Todes bei den alten Böhmen. Sie singt und schläfert den Menschen zum Tode ein, der in Bezug auf den Schlaf die schwarze Nacht (noc černá) genannt wird. Die Seele ist nach Böhmischem Glauben im Blute, und fliegt beim Sterben als Vogel aus dem Munde, setzt sich dann auf die nahen Bäume, und verscheucht durch ihr unstätes Herumirren die andern Vögel und Thiere, bis der Leib verbrannt ist, wornach sie endlich zur Ruhe gelangt. Morana ist mit Marzena einerlei, und kann als Gegensatz der Frühlings-Göttin Wesna folgerecht auch den Herbst oder Winter bedeuten, so wie überhaupt die Ideen dieser Jahrszeiten mit jener des Todes in dem Böhmischen Heidenthume nahe verbunden erscheinen. In dem Namen dieser Göttin liegt nicht blos der Begriff des Todes, sondern auch des Dunkeln, Schwarzen, Schmutzigen, wie wir es an der Erde sehen. So aufgefaßt, und in ihrer Identität mit Marzena ist sie Erde, Geburt und Tod zugleich, wodurch die empirische Wahrheit, daß der Mensch und was ihn ernährt von Erde kommt und zu Erde wird, wie zu einem religiösen Axiom erhoben sich darstellt. Wie Morana dem Frühling entgegensteht, so wird andrerseits ihr Fest hier und da noch bis jetzt im Frühling gefeiert, besonders in Schlesien und in

der südlichen Lausitz. Es ist das Todtenfest, wobei das Bild des Todes mit allerlei sinnvollen Gebräuchen hinausgetragen, und in das Wasser geworfen wird. Bei dieser fröhlichen Feier ist sie eigentlich das Wesen der Marzena, die aufthauende, frei gewordene Erde, und der Tod ist der Winter, der im Wasser untergehen muß, zur Strafe, daß er es früher zu Eis erstarret, und damit auch die Erde gefesselt hat. In Mähren hatte, und hat zum Theil noch jetzt diese Sitte am fünften Sonntag Quadragesimä (in andern Ländern am Sonntag Lätare) Statt, der auch deshalb in der Volkssprache der Todtensonntag genannt wird. Eine weibliche, an einer Stange befestigte Puppe, den Tod oder die Marzena vorstellend, wird von kleinen Mädchen unter mancherlei lächerlichen Verwünschungen und Gesängen in einen Fluß oder Sumpf geworfen, oder auch an einen Baum gehängt. Darauf tragen sie einen grünenden Zweig, der mit gefärbten Eierschalen, Bändern, Flittergold u. s. w. geziert ist, wie zum Triumph des besiegten Todes, durch das Dorf und in die nahe gelegenen Oerter, bitten die Insassen um kleine Geschenke, und singen dabei eine, schon vor Jahrhunderten übliche Weise, die so beginnt:

Smrt nesem z města,
Léto do města ꝛc. ꝛc.
Den Tod tragen wir aus der Stadt,
Den Sommer in die Stadt.

Stredowsky glaubt wohl irrig, daß diese Volksfeier zum Andenken der am Sonntag Lätare im Jahre 965 vollzogenen Taufe des Polnischen Herzogs Miecislaus eingeführt wurde, gleichsam als sey durch das Christenthum der ewige Tod oder die Verdammniß vernichtet worden; sie ist vielmehr ein Fest, dessen Ursprung in das früheste Heidenthum fällt, und das offenbar zu den Jahresfesten gehört.

Morskoj Czar (Meerfürst), der oberste Wassergott im Russischen Glauben, von dem sonst nichts als dieser Name bekannt ist.

Mumim. S. Hugin.

Mummel-See. So heißt der Sage nach ein See, der im Schwarzwalde, nicht weit von Baden, auf einem hohen Berge liegt, und unergründlich tief ist. Wenn man Erbsen, Steinchen u. dgl. in ungerader Zahl in ein Tuch bindet, und hinein hängt, so kommen sie in gerader Zahl heraus, und umgekehrt, war die Zahl gerad, so wird sie ungerad. Wirft man einen oder mehrere Steine hinunter, so trübt sich der heiterste Himmel, und es entsteht ein schreckliches Ungewitter, mit Schlossen und Sturmwind. — Als einst mehrere Hirten ihr Vieh bei dem See hüteten, stieg ein brauner Stier aus demselben heraus, und gesellte sich zu den übrigen Rindern; bald kam aber ein kleines Männlein nach, und trieb den Stier wieder in den See zurück. — Ein Herzog von Würtemberg ließ den See befahren, um dessen Tiefe zu ergründen. Als aber die Messenden schon neun Zwirnnetz hinuntergelassen, und immer noch keinen Boden gefunden hatten, so fing das Floß gegen die Natur des Holzes zu sinken an, so daß sie von ihrem Vorhaben ablassen, und auf ihre Rettung bedacht seyn mußten.

Mundilfare (Achsebeweger), nach der Skandinavischen Mythologie ein Gestirngott, der zwei so schöne Kinder hatte, daß er den Sohn Mani (Mond), und die Tochter Sol oder Sunna (Sonne) nannte. Ueber diesen Hochmuth aufgebracht, nahmen die Götter die beiden Geschwister, und versetzten sie an den Himmel, damit sie abwechselnd den Erdkreis umwandeln, und die Jahreszeiten bezeichnen. S. Alfadur, Mani, Sol.

Muspel, Muspelheim (Feuerwelt), nach der Skandinavischen Mythologie die südliche Welt, die durch Alfadurs Macht in dem urchaotischen Ginungagap aus den abgesonderten warmen — so wie die nördliche Welt Niflheim (Nebelwelt) aus den abgesonderten kalten Theilen entstand. Muspelheim ist licht und heiß, und so voll brennender Strahlen, daß niemand, der nicht hingehört, die Hitze aushalten kann. Der Beherrscher dieser Welt ist Surtur,

der Schwarze. Er hat ein flammendes Schwert, und sitzt an der Gränze, sein Reich zu bewachen. Bei dem Untergange der Welt (s. Ragnarokr) dringt er in das Götterreich ein, besiegt die Asen in einer entscheidenden Schlacht, und läßt dann die ganze Welt durch Feuer vernichten. Das heiße, lichte Muspelheim ist der Gegensatz des eiskalten, umnebelten Niflheim. Durch die aus Muspelheim nach Niflheim hinübergeflogenen Funken wurden die Eiszapfen befruchtet, und so das erste lebendige Geschöpf, der Riese Ymer, erzeugt.

Muspelleute oder Muspelsöhne, nach der Skandinavischen Mythologie die Bewohner von Muspelheim, die am Ende der Welt unter Surtur's Anführung gegen die Asen streiten, und sie besiegen.

Myrkheim, eine von den neun Welten im Skandinavischen Glauben, zum Wohnorte der Zwerge bestimmt. S. Welten.

Mythologie

der

alten Teutschen u. Slaven,

in Verbindung

mit dem

Wissenswürdigsten aus dem Gebiethe

der

Sage und des Aberglaubens.

Nach alphabetischer Folge der Artikel

herausgegeben

von

Anton Tkány,
Professor der Humanitäts-Classen am k. k. Gymnasium in Znaim.

Znaim, 1827.
Gedruckt bei Martin Hofmann.

Zweite Abtheilung

von

N bis Z.

N.

Naal oder Nal, auch Laufeya genannt, nach der Skandinavischen Mythologie die Gattin des Riesen Farbaute, und Mutter des bösen Loke.

Nabka. S. Libussa.

Nacht. S. Nat. Juelfest.

Naglfar (Naulfar). So heißt nach der Skandinavischen Mythologie das Unglücksschiff, in welchem die Muspelsöhne am Ende der Welt zum Kampfe mit den Asen herbeisegeln. Es ist das größte von allen Schiffen der Welt, und aus den Nägeln verstorbener Menschen gebaut. Wenn daher einem Verstorbenen die Nägel nicht abgeschnitten werden, so wird dadurch der Bau dieses Fahrzeuges befördert, dessen Vollendung weder Götter noch Menschen wünschen können. Naglfar heißt auch der erste von den drei Männern der Nat (s. d. Art.).

Nanna, nach der Skandinavischen Mythologie die Tochter Nefs (auch Gevar genannt) und die Gemahlin Balders, dem sie den Gott Forsette gebar. Bei dem Leichenbegängnisse ihres Gatten brach ihr vor Leid das Herz, und sie wurde mit ihm auf demselben Scheiterhaufen verbrannt. Da Balder Symbol der Güte

ist, so könnte man seine Gemahlin Nanna als eine Personifizirung weiblicher Tugend und Treue erklären.

Nar, Narve oder Narir, ein Sohn des Skandinavischen Gottes Loke und der Sigina. Die Götter ließen ihn von seinem, in einen Wolf verwandelten Bruder Vali zerreißen, um mit seinen Gedärmen den Loke an drei Felsenspitzen zu binden. S. Loke.

Nastrond (Ufer der Leichen), nach der Skandinavischen Mythologie der schreckliche Ort, wohin nach Allvaters Weltgericht die Lasterhaften, vorzüglich die Mörder, die Ehebrecher und Meineidigen, zu ewigen Qualen verdammt werden. Dort ist ein großes, abscheuliches Gebäude, dessen Thüren gegen Norden sehen. Es ist mit Schlangen gedeckt, deren Köpfe nach dem Innern des Hauses gewendet sind, und beständig Gift speien, so daß ganze Giftströme sich über den Boden ergießen, worin die Verdammten unter den entsetzlichsten Martern waten müssen.

Nat oder Nott (Nacht), nach der Skandinavischen Mythologie eine Tochter des Riesen Niörve oder Norve, schwarz und finster wie ihr Geschlecht. Sie hatte drei Männer; mit dem ersten, Naglfar, zeugte sie den Audur (Stoff, Vorrath), dem zweiten, Anar (Formkraft, Bildungstrieb), gebar sie die Jörd (Erde), mit dem dritten, dem Göttersprößling Dellingur oder Dällingr (Dämmerung, Licht), zeugte sie den Sohn Dagur (Tag), der licht und glänzend war, wie seines Vaters Geschlecht. Allvater setzte Nat sammt ihrem Sohne Dagur an den Himmel, und gab ihnen Roß und Wagen, damit sie jeden natürlichen Tag die Erde umfahren. Nat fährt voran mit ihrem Pferde Rymfaxi (Reif- oder Dunkelmähne), und bethaut die Erde jeden Morgen mit dem von seinem Gebisse herabtriefenden Schaume; Dagurs Roß aber heißt Skynfaxi (Schein- oder Glanzmähne), und erleuchtet mit seiner Mähne Luft und Erde. Die Allegorie dieser Mythe ergibt sich von selbst.

Naut, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Nebelkappe. S. Nibelungenlied.

Necken. S. Nöcken.

Nef. S. Gevar.

Nehalennia, eine altteutsche Göttin, die in Belgien, auf der Insel Walchern, und am Niederrheine wahrscheinlich als Göttin des Handels und der Schiffahrt verehrt wurde, sonst aber auch für die Göttin des Mondes und der Fruchtbarkeit gehalten wird. Sie wurde gewöhnlich sitzend, manchmal auch stehend abgebildet, in der einen Hand ein Körbchen mit Obst, in der andern ein Gefäß mit Fischen haltend; ihr zur Rechten ein Hund. Auf den im Jahre 1647 auf der Küste von Walchern entdeckten sechzehn Altären mit ihrem Bild und Namen kommen auch als Verzierungen Reben und Trauben, Vordertheil eines Schiffes, Genien und fremde Pflanzen vor. Den Namen leiten Einige von dem altceltischen Worte Neha (Nymphe) und Halle (Tempel oder Waaren-Niederlage) ab.

Nehoda oder Pochwist (Nebel, Trübheit) wurde von den Böhmen und Mährern verehrt; vermuthlich, um die ungünstigen Einflüsse einer trüben, nebeligen Witterung abzuwenden.

Remisa, ein böser Wendischer Gott, in die Klasse der Schwarzgötter (s. d. Art.) gehörig, und zu Arkona verehrt. Er ward abgebildet als ein bekleideter Mann mit vier Strahlen um das Haupt, einem Flügel darauf, und einer Taube mit ausgebreiteten Flügeln auf dem Unterleibe. Seine Bedeutung ist unbekannt.

Nestelknüpfen hieß im Teutschen Aberglauben eine Art Zauberei, wodurch man jemanden durch Knüpfung von Nesteln (Schnüren oder schmalen Riemen) zum Beischlafe untüchtig machen wollte. Gewöhnlich machte man zu diesem Behufe drei Knoten unter Hersagung gewisser Zauberformeln bei einem Leichensteine, oder an andern geweihten Oertern. Eben so hatten diejenigen eigene Gebräuche zu beobachten, welche von der Wirkung des Nestelknüpfens er-

los'r seyn wollten. Diese magische Sitte verliert sich in das grauesste Alterthum.

Nibelungenlied. So heißt ein altteutsches Heldengedicht, welches in den Sagenkreis des Heldenbuches gehört, und mit der Nordischen Sage und Mythologie in vielfachem Zusammenhange steht. Wahrscheinlich ist es ein und derselbe mythische Stoff, aus welchem zuerst im Norden die Sage von den Niflungen, und später in Teutschland das Nibelungenlied entstand. Die Benennung des Gedichtes rührt von einem darin vorkommenden Heldengeschlechte, den Nibelungen oder Niflungen her; welcher Name wohl auf den ältesten mythischen Ideen von einem Nordischen Nebellande beruhen mag. Um das in einander greifende Gewebe und die Basis beider Dichtungen, sowohl der Nordischen als Teutschen, beurtheilen zu können, wird hier eine kurze Skizze der erstern dem Inhalte des eigentlichen Nibelungenliedes vorausgeschickt, dann aber auch von der Deutung, Kritik und Literatur des Gedichtes selbst, das Nöthigste beigebracht.

Niflungen-Sage.

Als die Asen die ganze Welt durchzogen, um das Thun und Treiben der Menschen kennen zu lernen *), kamen Odin, Loke und Häner an einen Fluß, und bemerkten eben, wie eine Fischotter im Wassersturze einen Lachs auffing, und ihn mit verschlossenen Augen verzehrte. Augenblicklich ergriff Loke einen Stein, warf damit die Otter todt, und rühmte sich nun, durch einen einzigen Wurf Otter

*) Erinnert dieß nicht an die besonders in Slavischen Ländern gangbare Sage von den Reisen, die Christus in Gesellschaft des heil. Petrus auf Erden gemacht hat? — Auch der Ovidische Jupiter, der in Menschengestalt unter den Sterblichen wandelt, und sich von ihrer Bösartigkeit (Lykaon) überzeugt, dringt sich hier unwillkührlich dem Gedächtnisse auf.

und Lachs erbeutet zu haben. Die Götter nahmen ihren Fang mit sich, und kamen in ein Dorf, wo sie bei einem Landmanne, Namens Hreidmar, der zugleich ein großer Zauberer war, nächtliche Herberge fanden. Aus der bei den Asen befindlichen Fischotter erkannte Hreidmar den Tod seines Sohnes Otter, der gewöhnlich in Ottergestalt Fische fing, und damit das Haus des Vaters versah. Hreidmar und seine zwei übrigen Söhne, Fofner und Reigin, ergriffen nun die Asen, und forderten als Lösegeld für Otters Leben so viel Gold, als zur Anfüllung und auch äußern Bedeckung des Otterbalges nöthig wäre. Loke ward daher von Odin nach Svartalfheim (dem Lande der schwarzen Elfen oder Zwerge) geschickt, um das Gold aufzutreiben. Hier fing er den in einen Fisch verwandelten Zwerg Andvari, und verlangte von ihm als Lösegeld alles Gold, was er in seinen Felsen hätte. Andvari brachte auch gewissenhaft alles Gold herbei, bath aber dringend, nur einen kleinen Goldring behalten zu dürfen, weil er mit dessen Hülfe wieder so viel Gold erhalten könnte, als er abgeliefert hatte, und so viel er nur immer wünschte. Der Zwerg bath vergebens; auch den Ring mußte er herausgeben, wobei er aber jedem künftigen Besitzer desselben den Tod anfluchte. Loke kam mit dem Golde in Hreidmars Hütte zurück, wo damit der Ottersbalg gefüllt und bedeckt wurde; blos den Ring wollte Odin zurückbehalten, allein auf Hreidmars Andringen mußte er damit ein noch unbedecktes Haar an der Schnauze des Balges bedecken. Dadurch erzürnt, wiederhohlte er den schon von Andvari ausgesprochenen Fluch des Goldes. Von nun an ward das Gold auch Ottersgeld oder der Asen Rothgeld genannt. Der dem Golde anklebende Fluch fing bald zu wirken an. Hreidmar weigerte seinen Söhnen Antheil an der Beute, und ward deshalb von Fofnern erschlagen; der dann auch seinem Bruder Reigin, da er seinen Theil forderte, den Tod drohte, Hreidmars Helm, Aegershelm genannt, der allem Lebendigen fürchterlich war, aufsetzte, sein Schwert Hrotte nahm, und sammt dem erbeuteten Schatze nach der Heide Gnytaheide zog, wo er sich als Lindwurm auf das Gold legte, und es so bewachte. Reigin nahm sein Schwert Reffel, und flüchtete zum König Hjälfrek, dem er in mehrfacher Ei-

genschaft, vorzüglich aber als Schmid diente. Hier übernahm er den jungen Sigurd, den Sohn des hochberühmten Volsungs Sigmund, zur Erziehung, die ihm auch so sehr gelang, daß Sigurd noch berühmter als sein großer Vater, und überhaupt der wackerste aller Heerkönige an Sinn und Kraft wurde. Diesen reizte nun Reigin zur Rache gegen Fofnern; indem er ihn ermunterte, den Lindwurm zu tödten, und sich des Goldes zu bemächtigen. Zu diesem Ende schmiedete er ihm aus den Stücken von Siegmunds Schwert ein anderes, genannt Gramur, welches so scharf war, daß Sigurd damit Reigins Ambos spaltete, und eine vom Strome gegen die Schneide getriebene Wollflocke zerschnitt. Hierauf zogen Sigurd und Reigin nach Gnytaheide, wo Sigurd auf dem Wege, den Fofner gewöhnlich zum Bache nahm, eine Grube machte, und sich darin so lang verborgen hielt, bis der Lindwurm herangekrochen war, dem er dann das Schwert durch den Bauch stieß. Reigin von aller Furcht befreit, sann nun selbst tückisch darauf, wie er sich des Goldes bemächtigen könnte; jammerte verstellt über den Tod seines Bruders, und forderte von Sigurd zur Versöhnung, daß er Fofners Herz am Feuer brate; er selbst aber trank Fofners Blut, und legte sich schlafen. Sigurd röstete das Herz, kostete davon, und verstand sogleich die Sprache der Vögel. Zwei Schwalben warnten ihn vor Reigins Tücke, und riethen ihm, ihn zu tödten. Sigurd that es, lud dann das Gold auf sein Pferd, das Grani hieß, und wollte dieses am Zügel führen. Das Roß wich aber nicht von der Stelle, als bis auch Sigurd sich hinaufgeschwungen; wo es dann rasch dahin flog, obgleich des Goldes so viel war, daß es kaum drei gewöhnliche Pferde weggeschleppt hätten. Sigurd ritt nun seine Strasse, bis er zu den Hindaralpen kam, wo er ein Haus fand, in welchem ein Mädchen in Helm und Panzer schlief. Er hieb den Panzer herab; da erwachte die Heldin, und gab sich auf seine Fragen als eine Valkyrie (s. d. Art.) und des mächtigen Atli Schwester, Namens Brynhilldur, zu erkennen. Bei ihr verweilte Sigurd längere Zeit, verlobte sich mit ihr durch feierliche Schwüre, und begab sich dann auf weitere Fahrten. So kam er zu einem Könige, der Gjuki hieß, des Königs Gemahlin nannte sich Grimhilldur; sie hatten drei

Söhne, Gunnar, Högni, Guttormur, und eine Tochter, Gudrunur. Alle Sprößlinge dieses Stammes wurden nach des Vaters Namen Gjukingar, sonst aber auch Niflungar genannt. Nachdem Sigurd lange Zeit der Gastfreundschaft des Königs genossen hatte; stieg in der Königin der Wunsch auf, ihre Tochter mit Sigurd vermählt zu sehen. Sie gab ihm daher einen Trank, der ihm seine Verlobte Brynhilldur vergessen, die Königstochter Gudrunur aber so lieb und theuer machte, daß er sie zur Gemahlin wählte. In der Folge ritt Sigurd mit seinen Schwägern Gunnar und Högni zu Atli, Budlas Sohn und Brynhilldurs Bruder, und verlangte die letztere (seine frühere Verlobte) für Gunnar zur Gemahlin. Brynhilldur weilte noch immer auf den Hindaralpen, und ihre Wohnung war rings von flammendem Feuer (Nord. Vaffurlogi) umschlossen. Da gelobte sie, nur den zum Manne zu haben, der durch die Flammen zu reiten wagte. Aber weder Gunnars Pferd Göte, noch Högnis Roß wollten durch das Feuer setzen; dieß zu thun war nur Sigurd's Grani im Stande. Da aber Grani keinen Andern als seinen Herrn aufsitzen ließ, so wechselte Sigurd mit Gunnar Gestalt und Namen, bestieg sein Roß, und setzte muthig durch die Flammen. Brynhilldur mußte nun ihr Wort lösen, und feierte mit Sigurd in Gunnars Gestalt die Hochzeit. Abends, als sie zu Bette gingen, legte Sigurd sein Schwert Gramur zwischen sich und die Braut, vorgebend, daß er sein Beilager auf diese Art feiern müsse, weil ihm sonst nach des Schicksals Schluß die Brautnacht zur Todesnacht würde. Am Morgen gab er der Braut den Goldring, den Loke dem Zwerge Andvari genommen hatte, und erhielt von ihr einen andern zum Pfande. Hierauf kehrte er zu seinen wartenden Schwägern zurück, nahm so wie Gunnar wieder die natürliche Gestalt an, und ritt mit Högni heim zum Könige Gjuki, wo nach einiger Zeit auch Gunnar mit Brynhilldur zum Besuche eintraf. Eines Tages gingen Brynhilldur und Gudrunur zum Bache, ihr Haar zu waschen. Da entspann sich zwischen beiden ein Streit über den Vorzug ihrer Männer, wobei es sich dann aufklärte, daß nicht Gunnar, sondern Sigurd durch die Flammen ritt, und neben Brynhilldur im Bette lag; wie es auch der verhängnißvolle Ring

Andvari's, der sich noch immer an Brynhilddurs Finger befand, unwiderleglich bewies. Brynhilddur, durch diese Entdeckung ergrimmt, suchte Gunnar und Högni zu bereden, Sigurd zu tödten; da aber diese mit ihm Stallbrüderschaft (s. d. Art.) getrunken, so trugen sie den Mord ihrem Bruder Guttorm auf. Guttorm durchbohrte den gewaltigen Sigurd im Schlafe; als aber dieser die Wunde erhalten, warf er noch sein Schwert Gramur nach dem Mörder, und es theilte ihn mitten von einander. Auch Sigurds dreijähriger Sohn Sigmundur wurde getödtet, die Tochter Svanhilddur aber verschont. Die rachegesättigte Brynhilddur erstach sich selbst, und ward mit Sigurd verbrannt, dessen Wittwe Gudrunur in der Folge den Bruder Brynhilddurs, den mächtigen König Atli zum Gemahl erhielt. Die Brüder Gunnar und Högni nahmen Fofners Erbe, d. i. das hinterlassene Gold Sigurds sammt dem Ringe Andvarinaut, und herrschten ruhig über ihre Lande. Da gelüstete den König Atli nach Sigurds Golde, und, Böses brütend, lud er seine Schwäger Gunnar und Högni zu sich. Diese nahmen zwar die Einladung an, verbargen aber vor ihrer Abreise das Gold im Rheinstrome, das seit dieser Zeit nimmer gefunden ward. Atli hatte unterdessen ein großes Heer zusammengezogen, und als die Brüder Gunnar und Högni in Begleitung weniger Freunde und Verwandten angekommen waren, wurden sie überfallen, und nach tapferer Gegenwehr gefangen genommen. Dem heldenmüthigen Högni ließ Atli das Herz lebendig herausschneiden, und Gunnar ward in einen Schlangenhof geworfen. Durch Gudrun erhielt er heimlich eine Harfe, die er, da ihm die Hände gebunden waren, mit den Zehen so bezaubernd zu spielen wußte, daß alle Schlangen einschliefen; mit Ausnahme einer einzigen Natter, die sich ihm durch die Brust durchbiß, und an seiner Leber hing, bis er todt war. Da Gunnar und Högni Niflungar hießen, so ward nach ihnen das Gold Niflungen-Schatz oder Erbe, auch Niflungen-Zwist und Rhein-Erz genannt. Um ihre gefallenen Brüder zu rächen, tödtete Gudrun zwei ihrer mit Atli erzeugten Söhne, und ließ aus ihren Schädeln kostbar verzierte Trinkgeschirre verfertigen, in welchen sie bei dem Todtenfeste der Niflungen ihrem Gemahl Meth, mit dem Blute der Kinder gemischt,

darreichte, und ihm auch ihre Herzen gebraten als Speise vorsetzte. Nachdem der König gegessen und getrunken, fragte er nach den abwesenden Knaben. Gudrun gestand die Gräuelthat, und gerieth darüber mit ihrem Gemahl in den heftigsten Zank; doch blieb es dießmal noch bei bloßen Worten. Als aber des Nachts der König und alle Hofleute von dem reichlich genossenen Meth im tiefen Schlafe lagen; durchstach Gudrun, von Högni's Sohn unterstützt, ihren Gemahl, zündete den Pallast an, mit welchem auch alle darin befindlichen Menschen verbrannten, und sprang dann selbst in die See. Allein die Wellen trugen sie an die Küste des Landes, das König Jönakur beherrschte, der sie nach kurzer Zeit zur Gemahlin nahm, und mit ihr drei Söhne, Saurli, Hamdir und Erpur zeugte. Diese hatten als ächte Niflungen-Sprößlinge so wie Gunnar, Högni und andere Niflungen rabenschwarzes Haar. Auch Svanhilldur, Sigurds und Gudruns Tochter, befand sich am Hofe ihres Stiefvaters Jönakur, und ward allgemein als die schönste und lieblichste Jungfrau gepriesen. Um sie ließ König Jormunrekur durch seinen Sohn Randver und den Gesandten Bicki werben. Svanhilldur ward beiden übergeben. Auf dem Heimwege suchte der tückische Bicki in Randvers Brust Liebe zur künftigen Stiefmutter zu erregen, sprechend, es zieme sich besser, daß die Junge dem Jungen zu Theil werde. Als sie aber zu Hause angekommen waren, klagte Bicki Randvern bei Jormunrekur der Buhlerei mit Svanhilldur an; worauf der ergrimmte König seinen Sohn sogleich zur Richtstätte führen ließ. Randver sandte seinem Vater einen gerupften Falken, zum Zeichen, daß er ohne Sohn, und das Reich ohne Stütze seyn werde, wie der Falke ohne Federn. Dadurch erschüttert, wollte Jormunrekur seinen Sohn begnadigen, allein auf Bickis Dringen war die Hinrichtung bereits geschehen. Nun reitzte Bicki den König zur Rache gegen Svanhilldur, ihm vorstellend, daß nur diese an dem Tode seines Sohnes und an allem übrigen Unheil Schuld wäre. Da ließ Jormunrekur, als er eben mit seinem Gefolge von der Jagd kam, und Svanhilldur am Ufer ihr Haar wusch, seine Ritter über sie reiten, und sie von den Hufen der Rosse zertreten. Gudrun erfuhr mit Schrecken das Ende ihrer Tochter, und feuerte ihre Söhne an,

den Tod der Schwester zu rächen. Sie versah sie mit so starken Helmen und Panzern, daß kein Eisen an ihnen haften blieb, und gab ihnen den Rath, den König Jormunrekur im Schlafe zu überfallen; Hamdir sollte ihm die Hände, Saurli die Füsse, und Erpur den Kopf abhauen. Als sich nun die Brüder auf der Reise zu Jormunrekur befanden, ward Erpur von den zwei andern befragt, was er wohl thun würde, wenn ihnen Jormunrekur aufstieße; er antwortete, er würde ihnen so viel helfen, als die Hand dem Fusse. Dieß schien ihnen sehr wenig, und sie erschlugen Erpur, besonders auch darum, weil ihm die Mutter bei jeder Gelegenheit vor ihnen den Vorzug gab. Bald darauf stolperte Saurli, und stützte sich mit den Händen; da sah er ein, daß die Füsse der Hände bedürften, und daß es besser wäre, wenn Erpur noch lebte. Endlich kamen sie des Nachts bei Jormunrekur an, gingen in sein Schlafgemach, und hieben dem Schlafenden Hände und Füsse ab. Der König erwachte, und rief nach seinen Leuten. Jetzt erkannten es die Brüder, wie nothwendig Erpur gewesen wäre, um dem Könige den Kopf abzuhauen. Jormunrekurs Leute griffen nun die Mörder an; allein keine Waffen konnten durch ihre Helme und Panzer dringen. Da rief der König, man möchte sie mit Steinen zu Tode werfen; was auch endlich geschah. Mit Saurli's und Hamdir's Fall war alles Geschlecht und alle Nachkommenschaft der Gjukingar oder Niflungar vernichtet; und die Steine heißen deshalb in Nordischer Mythe Hamdir's und Saurli's Verderben.

Nibelungenlied.

Im Burgundenlande herrschten nach ihrem Vater Dankwart drei königliche Brüder, Gunter, Gernot und Giselher; ihre Mutter hieß Ute, ihre reitzende Schwester Chriemhild. Diese träumte einst, wie sie einen wilden Falken auferzogen, den ihr zwei Adler vor ihren Augen erwürgten; und Mutter Ute deutete den Traum dahin, daß der Falke einen edlen Mann, einst Chriemhilds Gemahl, bedeute, den ihr ein Mißgeschik entreißen würde. Um diesem Leide zu entgehen, hütete sich Chriemhild vor Männerliebe, aber umsonst.

Der Mann, der ihre Liebe gewann, und um ihre Hand warb, war Siegfried, Sigmunds und Sigelinds, des Herrscherpaares in Niederlanden, hochberühmter Sohn. Siegfried war der größte Held seiner Zeit. Schon in früher Jugend erschlug er einen Lindwurm, badete sich in dessen Blute, und erhielt dadurch eine unverwundbare Hornhaut, nur zwischen den Schultern, wo zufällig ein Lindenblatt haften blieb, verletzbar. Einst kam er ohne alle Begleitung zu einem Berge, wo des Königs Nibelungs Söhne, Nibelung und Schilbung den von ihrem Vater ererbten ungeheuern Schatz oder Hort zu theilen im Begriffe waren. Sie bathen Siegfrieden, die Theilung vorzunehmen, und bothen ihm dafür ihres Vaters Schwert Balmung zum Lohne. Siegfried konnte die Zornigen nicht befriedigen, und erschlug sie mit Hülfe Balmungs sammt den sieben hundert Rittern und zwölf Riesen, die zu ihrer Vertheidigung herbeigeeilt waren. Dann bezwang er den mit einer siebenknäufigen Geißel bewaffneten Zwerg Alberich, des Nibelungenhortes Wächter, und errang von ihm die Tarn- oder Nebelkappe, die jenen, der sie trug, unsichtbar machte, und ihm zwölf Männer Stärke gab. So wurde Siegfried Herr des Nibelungenlandes und des großen Nibelungenschatzes, den der von ihm besiegte und in Eid genommene Zwerg Alberich wieder in jenem hohlen Berge verwahren, und treulich bewachen mußte. Mit Siegfried ward nun nach ihres Herzens Wunsche Chriemhild verlobt; doch mußte dafür der Bräutigam seinem künftigen Schwager Gunther feierlichst geloben, auch ihm zur Erlangung seiner auserkornen Braut Brunhild behülflich zu seyn. Brunhild, eine Jungfrau von außerordentlicher Schönheit und Körperkraft, herrschte weit jenseits des Meeres über Isenland, und wollte ihre Liebe nur jenem gönnen, der sie im Speer-Werfen, Stein-Schleudern und Springen überträfe; wer aber im Wettkampfe mit ihr den Kürzern zog, dem ward das Haupt abgeschlagen. Gunther machte sich nun auf die Brautfahrt; ihn begleiteten nebst Siegfried noch seine Verwandten Hagen von Troneg und dessen Bruder Dankwart der Kühne. Sie bestiegen ein Schifflein, fuhren den Rhein hinab, wobei Siegfried das Ruder führte, und langten in zwölf Tagen bei Brunhilds Burg Isenstein an.

Nachdem sich Gunther Brunhilden vorgestellt, und um ihre Hand geworben hatte, ward sogleich zum Wettkampfe geschritten. Sicher hätte Gunther unterliegen müssen, wenn nicht Siegfried in seiner Tarnkappe unsichtbar den Kampfplatz betreten, und an der Seite Gunthers, der blos die Geberden eines Kämpfenden nachahmte, und beim Springen von dem unsichtbaren Siegfried mitgetragen wurde, den Sieg errungen hätte. Brunhild war nun Gunthers Braut, und sollte gleich mit ihm nach Burgundenland ziehen; aber sie bath um Aufschub, bis sich alle ihre Freunde und Verwandten bei ihr versammelt, und Abschied genommen hätten. Gunther und Hagen schöpften deshalb Verdacht, und Siegfried machte sich sogleich mit seinem Schifflein insgeheim und ganz allein auf die Reise in sein erkämpftes Nibelungenland, überwand zuerst an seiner Burg den ihn nicht erkennenden riesigen Pfortner, und seinen leibeigenen Zwerg Alberich, und führte dann über tausend Nibelungen-Ritter zum Schutze Gunthers und der Gefährten in Brunhilds Land. Jetzt erst zog Brunhild mit ihrem Bräutigam und einem ungeheuern Gefolge von Männern und Frauen nach Burgundenland, wo die Doppelhochzeit, Brunhilds mit Gunther, und Chriemhilds mit Siegfried, auf das festlichste begangen wurde. Während sich alles der Freude hingab, weinte Brunhild, daß ihres Gemahls Schwester Chriemhild blos an einen Dienstmann, denn für einen solchen hielt sie Siegfrieden, verheirathet wäre. Gunther konnte sie nur dadurch beruhigen, daß er ihr Siegfrieds Rang mit dem Versprechen kund gab, ihr einst die Geschichte dieser Heirath zu erzählen. Abends, als man in's traute Kämmerlein gekommen war, weigerte Brunhild jede Zärtlichkeit, bis ihr Gunther die versprochene Heirathsgeschichte erzählt hätte. Gunther brauchte Gewalt, wurde aber von der hünenartigen Braut bezwungen, mit ihrem Gürtel an Händ und Füssen gebunden, und auf einen Nagel an die Wand gehängt, wo er die ganze Nacht jämmerlich zubringen mußte; erst am lichten Morgen erlöf'te ihn Brunhild aus seiner peinvollen Lage. Der bestürzte Gunther vertraute sich abermals Siegfrieden, der ihm zu helfen versprach. Als nemlich die Schlafstunde herangerückt war, nahm Siegfried seine Tarnkappe, und ging unsichtbar mit Gunther in dessen Ehekämmerlein. Hier bezwang er mit

großer Anstrengung Brunhilden, die wieder mit Gunther zu ringen wähnte, nahm ihr einen Ring und ihren Gürtel, und ließ dann seinen Platz durch Gunther einnehmen. Jetzt bewies sich dieser als Mann, Brunhild aber verlor dadurch ihre Hünenstärke auf immer, und ward so schwach wie ein anderes Weib. Spät erst entdeckte Siegfried dies Geheimniß der fragenden Chriemhild, und übergab ihr den erbeuteten Ring sammt dem Gürtel. Nach den Hochzeitsfeierlichkeiten zog Siegfried mit seiner Gemahlin und einem großen Gefolge heim nach Niederlanden, wo ihn seine Aeltern mit großer Freude empfingen, und ihm bald darauf die Regierung übergaben. Siegfried herrschte als der mächtigste und reichste König bereits zehn Jahre, als ihm Chriemhild einen Knaben gabar, der den Namen seines Oheims, Gunther, erhielt, so wie gegenseitig im Burgundenlande Gunthers und Brunhilds Sohn, Siegfried genannt ward. Brunhild, die Siegfrieden noch immer für einen ehemaligen Vasall Gunthers hielt, äußerte einst ihr Befremden über die wenige Aufmerksamkeit Siegfrieds, der es schon durch so viele Jahre unterließe, sie an ihrem Hofe zu besuchen; und Gunther mußte auf ihr Andringen Siegfrieden sammt Chriemhild auf einen freundschaftlichen Besuch laden. Die Eingeladenen leisteten ungeachtet des weiten Weges der Einladung Folge, kamen in Begleitung des alten Königs Siegmund glücklich zu Worms, der Residenz Gunthers an, und wurden mit aller Pracht und Herrlichkeit empfangen. Eilf Tage waren bereits mit Gastgelagen, Turnieren und andern Festlichkeiten verflossen, als sich zwischen Brunhild und Chriemhild ein Zank über den Vorzug ihrer Männer entspann, indem jene Siegfrieden nur für einen Dienstmann Gunthers erklärte, diese aber seinen Vorrang vor Gunther behauptete. Der Streit endigte damit, daß, als bei dem Zuge in die Kirche die Königinnen noch um den Vortritt zankten, Chriemhild Brunhilden entdeckte, nicht Gunther, sondern Siegfried habe sie in jener Nacht bezwungen, und ihr das Mägdthum genommen; was sie zugleich durch Vorzeigung des Ringes und Gürtels bewies. Brunhild, dadurch auf das tiefste gekränkt, klagte es ihrem Gemahl, der Siegfrieden zur Rede stellte, von ihm aber in Gegenwart vieler Ritter die eidliche Versicherung erhielt, Chriemhilden nie-

mals so etwas gesagt zu haben. Dennoch brütete Brunhild Rache, und Hagen von Troneg, so wie Gernot und Otwin, des Königs Vasall, verschworen sich ungeachtet der Weigerung Giselhers zu Siegfrieds Tode, worein endlich auch Gunther willigte, obgleich er Anfangs den Mord nicht zulassen wollte. Unter dem Vorwande, Siegfrieden überall schützen und vor Verwundung sichern zu wollen, wußte Hagen von Chriemhilden herauszulocken, daß Siegfried nur zwischen den Schultern, wo ehemals das Lindenblatt haften blieb, verwundbar sey, und gründete darauf seinen Verrath. Es ward eine Jagd veranstaltet, wobei sich vorzüglich Siegfried auszeichnete, dem die allzusorgsame Chriemhild ohne sein Wissen auf jenen Theil des Gewandes, der die verwundbare Stelle bedeckte, mit feiner Seide ein Kreuz ausnähte, damit Hagen seiner um so besser wahren könnte. Nach geendigter Jagd dürstete Siegfried sehr, und Hagen, der tückisch den Wein entfernt hatte, rieth, zu einem in der Nähe befindlichen Brunnen zu gehen, wohin ihn Gunther und die übrigen Ritter begleiten wollten; zugleich ward ausgemacht, Hagen und Siegfried sollten im Wettlaufe die Quelle erreichen. Siegfried war weit früher am Brunnen, wartete aber aus Achtung, bis erst König Gunther getrunken hatte, legte dann Schwert, Schild und Köcher ab, lehnte seinen Speer an die Linde, und trank. Da ergriff Hagen Siegfrieds Speer, und stieß ihn durch das bezeichnete Kreuz an dem Gewande des Trinkenden, daß das Blut stromweis der Wunde entquoll. Siegfried sprang auf, ergriff, da Hagen früher Schwert und Bogen entfernt hatte, seinen Schild, erreichte noch den Mörder, und schlug ihn mit dem Schilde zu Boden; sank dann aber selbst nieder, und gab, nachdem er noch Weib und Kind Gunthers Obsorge empfohlen hatte, seinen Geist auf. Sein Leichnam wurde auf dem Schilde fortgetragen, und von Hagen vor Chriemhilds Thür gelegt, die im Heraustreten vor Schmerz und Schrecken zu Boden sank. Zwar suchte Gunther Chriemhilden glauben zu machen, unbekannte Meuchelmörder hätten ihren Gemahl getödtet, allein Chriemhild wußte wohl, daß es Hagen gethan, und schwur ihm ewige Rache. Siegfried wurde mit unerhörtem Jammer und Klagen zu Worms am Münster begraben; worauf sein Vater Siegmund heim nach Nieder-

landen zog, Chriemhild aber auf Giselhers Zureden bei ihren Verwandten in Worms blieb. Giselher war es auch, der zwischen ihr und Gunthern eine Versöhnung zu Stande brachte, von welcher jedoch Hagen auf immer ausgeschlossen blieb. Bald darauf bewogen, auch auf Hagen's Anrathen, die Brüder Chriemhilden, Siegfrieds großen Nibelungenschatz, der ihr als Morgengabe heimgefallen war, nach Worms bringen zu lassen. Giselher und Gernot zogen in Begleitung von acht tausend Rittern nach Nibelungenland, um den Schatz zu hohlen, der ihnen auch von dem Wächter Alberich für Siegfrieds Wittwe unweigerlich ausgefolgt wurde. Ungeheure Lasten von Gold und Edelgestein, dabei auch ein Wünschrüthlein, wurden nun zu Schiffe gebracht, und auf dem Rheine gegen Worms geführt, wo Thürme und Kammern damit angefüllt wurden *). Chriemhild spendete von dem Schatze reichlich den Armen, machte auch häufig glänzende Geschenke, und erwarb sich dadurch die Liebe und das Wohlwollen Aller. Da rieth Hagen den Brüdern, Chriemhilden den Schatz zu nehmen, und als diese den Vorschlag nicht billigten, ging er selbst hin, und nahm ihr gewaltsam alle Schlüssel zu den mit Gold gefüllten Thürmen und Kammern. Die Brüder zürnten darüber, und Gernot rieth sogar, zur Vermeidung alles Zwistes den ganzen Schatz in den Rhein zu versenken. Da suchte Chriemhild bei Giselhern Schutz, den er ihr auch zusicherte, sobald er nur von einer Reise, die er mit Gunther und Gernot nothwendig unternehmen müßte, zurückgekehrt wäre. Chriemhilds Brüder zogen nun fort; Hagen blieb aber absichtlich zu Hause, bemächtigte sich des Nibelungenschatzes, und ließ ihn in den Rhein versenken, die Absicht hegend, des Goldes einst selbst zu genießen. Wohl klagte Chriemhild den heimgekehrten Brüdern die Unthat Hagens; allein dieser wußte sich bald wieder die Gunst der Zürnenden zu verschaffen, und es ward zwischen Gunther, Gernot, Giselher und Hagen durch einen

*) Der Schatz war so groß, daß zwölf ganze (vierräderige) Wagen nöthig waren, um ihn in vier Tagen und Nächten, je dreimal fahrend, vom Berge fort zuschaffen.

feierlichen Eid ausgemacht, so lange einer von ihnen lebte, niemanden zu verrathen, wo der Nibelungenschatz verborgen läge. Dadurch wollten sie es unmöglich machen, daß der Schatz an jemand andern gelange. Dreizehn Jahre trauerte Chriemhild, ihres Mannes und Gutes beraubt, als Etzel, der mächtige Hunenkönig, durch seinen Vasallen, den Markgrafen Rüdeger von Bechlarn, um sie werben ließ. Zwar sträubte sie sich Anfangs gegen den Antrag; allein die Hoffnung, als eine so mächtige Königin einst Siegfrieds Tod rächen zu können, bewog sie endlich, ihn anzunehmen. Sieben Jahre war sie bereits mit Etzel vermählt, als sie ihm einen Sohn gebar, welcher, ungeachtet der Vater heidnisch war, getauft ward, und den Namen Ortlieb erhielt. Etzels Liebe wuchs dadurch noch mehr, und Chriemhild, stets auf Rache gegen die Mörder ihres Siegfrieds sinnend, benützte sie, um den König zu bewegen, ihre Brüder und Verwandte an seinen Hof nach Hunenland zu laden. Etzel schickte seine zwei Hoffiedler (Spielmänner) Werbel und Schwemmel mit der Einladung nach Worms, die von Chriemhilds Brüdern angenommen wurde, ungeachtet sich der schuldbewußte und mißtrauische Hagen dagegen gesträubt hatte. Gunther, Gernot, Giselher und Hagen mit einem Gefolge von zwei tausend sechzig Rittern und neun tausend Knechten machten sich nun auf die Reise in Etzels Land. In der Schar der Ritter befanden sich tausend Nibelungenhelden, und der tapfere Volker, der wegen seines Saitenspieles allgemein der Spielmann oder Fiedler genannt ward. Am zwölften Tage kam der ganze Zug am Donauflusse an, der ausgetreten war. Hagen suchte nach den Fährleuten, und sah bei dieser Gelegenheit einige Frauen an einer Quelle baden, die bei seinem Anblicke schnell entflohen. Er nahm ihre Kleider; sogleich erschien eine von den Badenden, Namens Hadebruch, bath um die Kleider, und versprach dafür zu prophezeien, wie es dem Zuge auf der Reise und in Etzels Lande ergehen würde. Als Hagen die Kleider ausgeliefert hatte, begann eine andere von den Niren, Namens Sigelind, die Prophezeiung, und verkündete, daß Alle im Hunenlande umkommen müßten, bis auf des Königs Kapellan, der allein wohlbehalten nach Haus zurückkommen würde. Unmuthig ob dieser Rede fragte Hagen nach

einem Fährmanne, und Sigelinde wies ihm ein Haus, hoch oben am Flusse, worin sich ein Schiffer befände; rieth ihm aber zugleich, sich bei diesem sehr wilden Fährmanne für dessen verwiesenen Bruder Amelrich auszugeben, weil er ihn sonst nicht überführen würde. Hagen that, wie ihm gebothen, und schon schickte sich der Fährmann an, ihm Folge zu leisten, als er sah, daß er einen Fremden, und nicht seinen Bruder Amelrich vor sich hätte. Jetzt weigerte sich der Schiffer, Hagens Bitte, selbst für großen Lohn, zu erfüllen. Beide, schon im Kahne, geriethen in den heftigsten Streit, so daß der Fährmann Hagen mit einer Ruderstange schlug, dieser aber dem Fährmanne den Kopf abhieb, den Leichnam über Bord warf, und sich dann mit dem blutigen Kahne mühsam durch die Strömungen zu Gunther und dem ganzen Zuge durcharbeitete. Beim Anblicke des blutbefleckten Kahnes äußerte Gunther die Vermuthung, daß Hagen den Fährmann wohl erschlagen habe; allein dieser entschuldigte sich, und läugnete die That. Nun war man in Sorgen, wie man ohne Fährmann über den Fluß kommen sollte; da both sich Hagen an, er selbst wolle Alle hinüber führen, und leistete in Zeit eines Tages, was er versprochen. Um aber die Prophezeiung der Donauniren zur Lüge zu machen, warf er auf der Fahrt den Kapellan in den Fluß; doch dieser schwamm wohlbehalten bis an das Ufer zurück, und machte dadurch die traurige Weissagung nur desto gewisser. Wie Alles jenseits des Flusses war, zerschlug Hagen den Kahn, und warf die Stücke in die Fluthen. Auf die Frage, warum er dieß thäte, und wie man nun bei der Rückreise über das Wasser kommen könnte, antwortete er mit der Weissagung der Nixen, daß keiner von ihnen jemals die Heimath erblicken würde; den Kahn aber hätte er deshalb zerschlagen, damit jeder Zaghafte, der sie zu verlassen gedächte, in den Wellen seinen Tod fände. Der Zug ging nun durch Bayern, wo er wegen des von Hagen an dem Fährmanne verübten Mordes von einer Schar Reiter zur Nachtzeit angegriffen wurde, sie aber tapfer zurückschlug. Hierauf kamen die Reisenden in Passau an, wo sie von dem Bischofe Pelegrin, dem Oheime der Königsbrüder, so wie später in Oestreich von dem Markgrafen Rüdeger auf das freundschaftlichste aufgenommen wurden. In Oestreich

ward sogar Rüdegers schöne Tochter mit Giselher verlobt, und Rüdeger selbst schloß sich an den Zug, und geleitete ihn mit seinen Mannen bis nach Hunenland. Hier wurden die Burgunden zuerst von Etzels Vasallen, worunter sich besonders Dietrich von Bern auszeichnete, sehr freundlich empfangen, und dann zu Hofe geführt, wo Chriemhild ihre Brüder zwar innig und herzlich, um so kälter und bitterer aber den Mörder ihres Siegfrieds, Hagen von Troneg, begrüßte. Um ihrer Rache desto gewisser zu seyn, verlangte sie, daß keiner von den Königen und Rittern bewaffnet in den Saal trete; allein diese, von dem biedern Dietrich schon früher gewarnt, leisteten ihrem Begehren keine Folge, und behielten ihre Waffen bei sich. Gleich nach der Helden Ankunft beredete die Königin eine Schar Hunischer Ritter, sie an Hagen, der sich eben mit Volker im Vorhofe befand, zu rächen, und ihn zu tödten; doch schon der bloße Anblick der beiden Helden schreckte die Hunenschar von ihrem Vorhaben ab, und Chriemhilds erster Mordanschlag war vereitelt. Eben so mißlang ihr zweiter Plan, gemäß welchem Hagen im Schlafe getödtet werden sollte; denn da er selbst mit Volker des Nachts am Thore Wache hielt, während die Könige und Ritter im Saale schliefen, so mußten sich die von Chriemhild zum Morde abgeschickten Hunen wieder unverrichteter Sache entfernen. Tags darauf suchte die Königin noch Dietrichen von Bern und Rüdegern zur Rache gegen Hagen zu reitzen, allein vergebens. Besser gelang es ihr mit Etzels Bruder, Blödelin, dem sie große Ländereien und ein schönes Weib versprach, wenn er sie an Hagen rächen würde. Blödelin gelobte es, und hielt sein Wort. An der Spitze von tausend Hunen begab er sich in das Gebäude, wo Chriemhild gleich Anfangs in böser Absicht die Knechte der angekommenen Gäste abgesondert von ihren Rittern beherbergen ließ. Dankwart, Hagens Bruder, saß eben mit den Knechten zu Tische, als Blödelin eintrat, und ihm bedeutete, daß er nun für den, von seinem Bruder an Siegfried begangenen Mord sammt den Knechten sterben müsse; alle möchten sich nun wehren, so gut sie könnten. Dankwart sprang schnell auf, und schlug mit seinem ungeheuern Schwerte dem Redner den Kopf ab. Da stürzten die Hunen über Dankwart, und die unbewaffneten Knech-

te, die sich aber mit Stühlen und den daraus gezogenen Füssen so tapfer wehrten, daß sie die Hunen aus dem Hause trieben; obgleich von ihrer Seite über fünf hundert geblieben waren. Schnell kam die Nachricht davon zu den übrigen Hunischen Rittern, die, an zwei tausend stark, den erstern zu Hülfe kamen, so daß alle neun tausend fremden Knechte mit zwölf Rittern Dankwarts getödtet wurden, und dieser allein sich durchschlug bis an den Saal, wo Etzel mit seinen Gästen, den Burgunden, zu Tafel saß. Dankwart, von Feindesblut triefend, tritt in den Saal, erzählt die erlittene Schmach und den Mord der Knechte, und fordert Hagen und die Burgundischen Königsbrüder zur Hülfe und Rache auf. Alles geräth in Bewegung. Hagen haut sogleich nach Etzels kleinem Sohne Ortlieb, daß der Kopf des Kindes in den Schooß seiner Mutter Chriemhild fällt. Da springt Alles zum Kampfe auf. Dankwart und Volker, der Fiedler, besetzen die Saalthür, und hauen jeden Hunen nieder, der aus — oder ein will. Hagen, der das von Siegfried erbeutete furchtbare Schwert Balmung führt, Gunther, Gernot und Giselher thun Wunder der Tapferkeit. Nur Etzel und Chriemhild, von Dietrich, Rüdeger, und den Knechten der letztern begleitet, werden durch die Großmuth der Burgunden aus dem Saale gelassen; dann aber wüthet der Kampf von neuem. Ströme Blutes fließen; bis endlich das Gemetzel, theils durch der Kämpfenden Ermattung, theils durch die nöthig gewordene Wegräumung von sieben tausend Gefallenen, auf eine kurze Zeit aufhört. Jetzt aber drängen sich Etzels Vasallen, Iring von Dänemark, Irnfried, Hawart, und noch viele tausen Hunische Ritter zum Streite mit den Burgunden; doch alle fallen im Kampfe. So dauerte das Blutvergießen den ganzen Tag (es war der Tag der Sommerwende) bis in die Nacht. Die Unmöglichkeit sich zu retten, da beständig frische Hunenscharen heranrückten, bewog endlich die Burgunden, Etzeln Friedensvorschläge zu machen; allein dieser, seines Kindes und so vieler tausend Ritter beraubt, schlug ihre Anträge aus, und Chriemhild wollte nur dann ihre Brüder verschonen, wenn sie den Mörder Siegfrieds ihrer Rache auslieferten. Dieß ward abgeschlagen, und von neuem zum Kampfe geschritten. Chriemhild ließ nun den Saal an den vier

Ecken anzünden, wodurch die Burgunden unsäglich litten; vorzüglich plagte sie der heftigste Durst, den sie aber mit dem Blute der Gefallenen stillten, und dadurch noch mehr zum Kampfe entflammt wurden. Auch der wackere Markgraf Rüdeger, der die Burgunden an Etzels Hof geleitet hatte, und sich daher zur vorzüglichen Treue gegen sie verpflichtet hielt, mußte ungeachtet seiner Weigerung, auf Etzels und Chriemhilds Bitten, den Kampf mit Hagen und den Königsbrüdern bestehen. Er und Gernot kämpften mit einander und tödteten sich wechselseitig. Rüdegers Fall verbreitete Klage und Jammer bei Freund und Feind. Vorzüglich ward Dietrich von Bern durch seinen Tod erschüttert; er schickte seine Mannen nach dem Blutsaale, um nähere Erkundigung einzuziehen; verbath ihnen jedoch ausdrücklich, sich in ein Gefecht einzulassen. Als aber diese an den Saal kamen, Rüdegers Tod bestätigt fanden, und auf ihre Bitte um seine Leiche die schnöde Antwort erhielten, sie möchten sich dieselbe selbst hohlen: da entbrannte zwischen ihnen und den Burgunden der wüthendste Kampf, nach welchem von den Burgunden blos Gunther und Hagen, von Dietrichs Vasallen aber keiner als der alte tapfere Hildebrand am Leben blieb. Jetzt stürzte Hagen über Hildebrand; dieser wehrte sich zwar tapfer, ward aber verwundet, und rettete sich nur durch schnelle Flucht. Bluttriefend kam er zu Dietrich, und that ihm kund, wie alle seine Mannen gefallen wären. Dietrich, im unmäßigen Schmerze über den Verlust seiner Ritter, wappnet sich schnell, und eilt mit Hildebrand zur Mordstätte hin. Hier fordert er Gunthern und Hagen auf, sich als Gefangene und Geißeln zu ergeben; in welchem Falle er ihnen Leben und Schutz verspräche. Der Antrag wird verworfen, und zum Kampfe geschritten. Dietrich überwindet zuerst den grimmen Hagen, dann den König Gunther, und führt einen nach dem andern gebunden zu Chriemhild, der Königin. Diese, nur Rache brütend, läßt beide in abgesonderte Kerker werfen, begibt sich dann zu Hagen, und verspricht ihm trügerisch Leben und Freiheit, wenn er ihr wieder den großen Nibelungenschatz ausliefere. Hagen wußte wohl, daß, wenn er auch Chriemhilds Begehren erfüllen möchte, sie ihn dennoch tödten, ihren Bruder Gunther aber verschonen würde; daher antwortete er auf ihren Antrag, daß

er geschworen hätte, den Schatz nicht zu verrathen, so lang noch einer von den Königssöhnen am Leben wäre. Chriemhild, von Wuth und Rache getrieben, ließ Gunthern das Haupt abschlagen, und trug es selbst bei den Haaren zu Hagen. Da brach dieser in folgende Worte aus: „Gunther, Gernot und Giselher sind todt; den Schatz weiß nun niemand als Gott und ich allein; der soll dir, Teufelin, wohl immer verhohlen bleiben." Bei dieser Rede ergriff die getäuschte Chriemhild Hagens — einst Siegfrieds Schwert Balmung, und hieb dem frevlen Sprecher den Kopf ab. Etzel, Dietrich und Hildebrand, die zugegen waren, entsetzten sich ob solcher That, und beklagten ungeachtet des großen Leides, das ihnen Hagen angethan, den Fall eines so großen Helden. Hildebrand aber, durch so viele Gräuel in Wuth gesetzt, zog sein Schwert, und zerhieb Chriemhilden in Stücken. So war der ganze Stamm der Nibelungen vernichtet; und der große Nibelungenhort, im Rheine versenkt, ward nimmer gefunden.

Deutung *).

Das Nibelungenlied, in den Bereich des Heldenbuches (s. d. A.) gehörig, hat offenbar eine innere Aehnlichkeit mit den mythischen Ideen des Nordischen Heidenthums; und in Siegfrieds Leben und Tod, so wie in dem blutigen Ende der Nibelungen sehen wir nichts anderes, als das Leben und den Tod des Gottes Balder (s. d. A.) und den Untergang aller Götter in der Götterdämmerung (s. d. A.). Beides ist aber blos jener, unter mancherlei Namen und Gestalten überall vorkommende Urmythus von Leben, Tod und Wiedergeburt; von Schöpfung, Untergang und Wiederkehr der Zeiten und Dinge überhaupt. Durchdenkt man die Nordische Kosmogenie (s. Allsadur, Ragnarokr) und das Nibelungenlied etwas genauer, so erkennt man

*) Ausgezogen aus: Die Nibelungen, ihre Bedeutung für die Gegenwart und für immer. Von Friedr. Heinrich von der Hagen. Breslau 1819.

darin die in der Bibel geoffenbarte, nur durch fremde Zusätze entstellte Schöpfungsgeschichte, die ersten Menschen, das Paradies und seinen Verlust. Der Anfang, da es finster war auf der Tiefe, ist in dem Nordischen Mythus die Nacht- und Nebelwelt von Niflheim; in der Teutschen Dichtung die Nebel- oder Nibelungen-Kappe (Tarnkappe, Helkappe), gleichbedeutend mit dem Weltmantel Nephele, welchen in der Griechischen Mythologie Zeus über die Eiche hängt, und aus welchem Pan hervorgeht: überhaupt der Mantel und das Gewand der Welt und Zeit in so vielen Mythen. Das Urwasser der Schöpfung quillt in den Brunnen und Strömen Niflheims, in den vier Milchflüssen der Kuh Audumbla (s. d. Art.), und in dem Urdarborne unter der Welt-Esche Ygdrasil (s. d. Art.). Es ist das Wasser, aus dem Odin, Häner und Loke durch den todtgeworfenen Otter den Nibelungenhort erlangen; der Rhein, über welchen der Schatz nach Worms kommt, und worin er wieder versinkt; der Strom, an welchem die Nordische Gudrunur und Brunhild beim Vortritt zum Bade sich zanken, und über welchen die Nibelungen nach Hunenland zu ihrem Untergange fahren. Es ist der Becher, aus welchem der Nordische Sigurd Vergessenheit trinkt, das Blut des Lindwurs, in welchem der Teutsche Siegfried sich badet, und der Brunnen unter der Linde, über welchem er trinkend getödtet wird, und so in seinen Ursprung zurücksinkt. Dieses Urwasser ist auch das endende und vertilgende der Sündfluth. Die Riesen, die in Ymers Blute bis auf ein einziges Paar ertrinken, sind das gottlose Menschengeschlecht, das Gott mit Ausnahme der Familie Noah durch die Sündfluth vertilgt. Bei der Götterdämmerung versinkt die Erde in ein Blutmeer; unsre Nibelungen gehen ebenfalls in ihrem eigenen Blute unter, welches sie sogar trinken, und das ihnen zuletzt bis an die Knie steht. Alle, durch die mannigfaltigsten Einflüsse getrübten und verworrenen Mythen seit der Sprachverwirrung enthalten mehr oder minder übereinstimmend die geoffenbarte Geschichte des ersten Menschen. Ueberall sehen wir besonders die Verbindung des bis auf einen einzigen Punkt vollkommenen Menschen am Welt- und Lebensbaume, mit der Todesfrucht, der Schlange, dem Weibe und dem Golde, und seinen Tod dadurch. Der Nordische

Weltbaum Ygdrasil wird stets von der Schlange Nidhögur benagt, so daß er einst fallen muß; die Nornen, jene verhängnißvolle Göttinnen, wohnen darunter; Iduna (s. d. Art.) mit den Aepfeln, durch welche sich die Götter verjüngen, wird von Loke und einem Riesen entführt, und die Götter veralten; nur durch diese Aepfel bringt der Gott Freyr die schöne Gerdur dahin, seine Gemahlin werden zu wollen; drei Weiber vom Riesengeschlechte enden das goldene Zeitalter durch Gold- und Blutdurst. Aber alles dieses steht am vollständigsten in Balders und Siegfrieds Geschichte beisammen. Unser vom Drachenblute bis auf eine verborgene Stelle unverwundbare Siegfried ist nemlich ganz der Nordische Göttersohn Balder. Wie dieser durch das Mistelreis, welches auf der Eiche und Linde wächst, getödtet wird: eben so wird Siegfried durch das Lindenblatt verwundbar, und unter der Linde wird er mit seinem eigenen Speere erstochen, welcher der Lindwurm und die Schlange selber ist; ihr Stachel nemlich, der Pfeil ihrer Giftzunge. In allen ähnlichen Heldensagen anderer Nationen (Achilles bei den Griechen, Krisna bei den Indiern) erscheint diese Unverwundbarkeit bis auf eine heimliche Stelle mehr als Täuschung und Tücke der finstern Natur oder mißgünstiger Götter; es ist aber der faule Fleck alles Menschlichen; der böse Eigenwille, welchen der erste, als Gottes Ebenbild vollkommen geschaffene Mensch in sich selber erzeugte; der Ungehorsam gegen Gott, an dem einzig verbotenem Baume der Erkenntniß, wodurch er sündig und sterblich ward. Ueberall erscheint auch das Weib als Ursache des Uebels oder Untergangs. Nach Saxo ist es ein Weib, Nanna, um welche Balder getödtet wird; Loke lockt in Gestalt eines Weibes Balders Mutter das Geheimniß ab, daß sie blos ein schwaches Mistelreis zum Schutze ihres Sohnes nicht beeidigt habe, und bewirkt dadurch Balders Tod; Chriemhild, also ein Weib, verräth, freilich getäuscht, die verwundbare Stelle Siegfrieds, wie Delila den Simson verräth. Siegfried gewinnt beide Weiber, Brunhild und Chriemhild, und beide sind sein Untergang; mit ihnen und durch sie wird auch der Hort oder große Schatz, also das Gold, allen verderblich. In der Nordischen Sage wirkt dieses Zaubergold durchaus vorwiegend als Unheil, noch über der

Nibelungen Ende hinaus; in dem Nibelungenliede aber sind mehr Brunhild und Chriemhild verderblich, und der Hort versinkt früher. Der Ring aber und Gürtel, welche Siegfried in der Tarnkappe Brunhilden nimmt, als er sie in der Brautnacht für Gunthern bändigt, und wodurch dann Chriemhild das Geheimniß offenbart, ist eigentlich jener verfluchte Ring Andvari's, den Siegfried in der Nordischen Sage Brunhilden bei der ersten Zusammenkunft gegeben hat. Er ist mit dem Gürtel die in sich kreisende Goldschlange selber, die harmonische und furchtbare Verkettung und Umschlingung, wodurch die Welt alles fest in ihren Armen hält; die erdumkreisende Meerschlange Jormungand. Im Nordischen heißt auch der Ring selbst Orm (unser Wurm), von welchem der Sage nach Worms den Namen hat; es stammt von dem Urworte Ur, welches Anfang und Ende, Leben und Tod umschließt. Der Wurm ist aber selber die Todesfrucht an dem Baume, der Tod und Wurm in der Frucht — der Wurm des Wissens und Gewissens. Unser Siegfried unter der Linde mit dem Drachen, den beiden Weibern und dem Golde, und am Strome und Brunnen, ist also allerdings die Ur- und Stammsage des Menschengeschlechtes, von dem Paradiese und Sündenfalle, wie durch die Schlange, durch das Weib und das Gold die Sünde und der Tod in die Welt gekommen. Das Paradies ist zugleich das Land des Todes, der Todeskämpfe und der Auferstehung. Siegfried schifft dahin nach Brunhilden, er erringt sie in der zwölf Riesen Stärke gebenden Tarnkappe, und hohlt sich den Tod. Die Nibelungen hohlen sich dann das verderbliche Gold aus dem Berge, in welchem es Siegfried fand und ließ, fahren dann zu Chriemhilden, und ihre Fahrt über die Donau ist die Fahrt über den Todesstrom. Ihr Charon ist Hagen, der sie alle ganz allein überführt. Er ist der Riese Hrymer (s. d. Art.) mit allen Nifleimern in dem Todesschiffe Naglfari, und eins mit Loke, der bei der Götterdämmerung die Muspelssöhne führt. Hagen, der die Helden daheim zum letzten Kampfe auswählt, ist mit seinem Schwerte selber der eiserne, bittere, unerbittliche Tod, auch im Namen der Stachel, Dorn und Hacken (altteutsch Hagen). Sein stäter Gefährte Volker, der Fiedler, spielt zu dem Todtenreigen auf; er ist der Spielmann Eg-

dir bei der Götterdämmerung, ist Orpheus bei den Argonauten, dessen Saitenspiel die Todtenwelt, Steine und Bäume bewegt. Hagen und Volker wecken die Nibelungen zum letzten Kampfe, wie das Horn Heimdals die Asen aufruft; der vernichtende und weckende Ton, die letzte Posaune. — Aber auch ein Zeit- und Jahresmythus ist in unserm Nibelungenliede unverkennbar, und Siegfried selbst kann hier füglich als Zeit- und Jahresgott gelten. Er bezwingt zwölf Riesen der drei Nibelungen (Nibelung, Schilbung, Alberich) und des Hortes, und ist in der Tarnhaut verborgen, wie fast alle Zeitgötter in den fünf Zusatztagen. Diese Tarnhaut gibt zwölf Männer Stärke, und des Schatzes ist so viel, daß nur zwölf ganze (vierrädrige) Wagen in vier Tagen und Nächten, je dreimal ihn aus dem Berge an die See bringen. Dies ist aber die in allen Mythologien stehende Thierkreis- und Monden-Zahl, und die zu ihnen gehörige Planeten-Zahl (hier als Wochentage-Zahl) führt Alberich, als Hüter des Zeitgoldes in den sieben Knäufen seiner Geißel. Der Zeitmythus verräth sich ferner noch in der Schiffahrt nach Brunhilden: binnen zwölf Tagen wird sie vollbracht; die vier Heiden (Siegfried, Gunther, Hagen und Dankwart) brauchen dazu nach dem ausführlichen Inhalte des Gedichtes jeder dreimal vier Kleider: Siegfried und Gunther sind schneeweiß gekleidet, auf weißen Pferden, Hagen und Dankwart aber rabenschwarz, und auch wohl auf Rappen. Das ist auffallend das Jahr in seinen vier Jahrszeiten, dann Sommer und Winter, Tag und Nacht. — Daß übrigens die Heldensage ihr Gewand von der Geschichte entlehne, ohne deshalb Geschichte zu seyn, ist schon unter dem Artikel Heldenbuch bemerkt worden, und bestätiget sich auch in unserm Nibelungenliede. Denn wir finden darin die Geschichte des Teutschen Volkes in ihren bedeutendsten Zügen von der ältesten Zeit her: die Völkerwanderung durch Etzel (Attila) und die Burgunden; dann die jüngere Heldenzeit unter den Heinrichen und Ottonen in Rüdeger und Pelegrin; und zuletzt die Darstellung und Belebung all dieser uralten Namen, Gestalten und Sagen durch die aus demselben Boden am herrlichsten aufgeblühte Zeit des großen Dichters; ferner die freilich schon vorbereitete Umbildung und Milderung des grauenvollen Mythus, wie er noch im Norden

dämmert, und, der Idee folgend, auch das Gräßliche nicht scheut; das Zurückschieben der Wunder, Zauber und Ungeheuer vom nahen Schauplatze; die Verwandlung der mythischen in menschliche und herzliche Verhältnisse; kurz, die Umstaltung der ganzen großen Geschichte in eine fast durchaus wahrscheinliche, und gleichsam gleichzeitige, Christlich-Teutsche Rittergeschichte. Denn der Geist des Christenthums durchweht das ganze Gedicht. Die Völkerwanderung war ja eigentlich der Uebergang der Teutschen Völker zur christlichen Religion. Gerade die Burgunden und Gothen waren die ersten Teutschen Christen. Attila, die Geißel Gottes, ist mit seinen Hunnen auch in den Nibelungen der wilde heidnische Gegensatz der christlichen Helden, die zuletzt nur durch sich selbst bezwungen werden können. Ueberhaupt ist in dem Gedichte das Christenthum in allen Beziehungen des Lebens wirksam dargestellt: als alltäglicher erster Gedanke zum Segen des Tagwerkes, als Weihe der Vermählung, als festlicher Kirchgang, als Zuflucht der Trauer und Klage, als Empfang (Taufe) des Neugebornen, und Geleit und Trost des Todes; endlich als milde und fromme Stiftung zur gegenwärtigen und künftigen Seligkeit. Ganz Eigenthum des christlichen Dichters ist die Stelle, wo Hagen den Kapellan in die Donau schleudert: obgleich der Priester nicht schwimmen konnte, dennoch kam er glücklich an's Ufer, denn ihm — sagt der Dichter — half Gottes Hand.

Kritik und Literatur.

Auch nur als Dichtung betrachtet, gehört das Nibelungenlied unstreitig unter die vorzüglicheren Produkte des menschlichen Geistes. Tiefe, stolze Lebenskraft, wie kecke Todeslust; schlichte Gediegenheit mit großartiger feiner Sitte und Zartheit; herztiefe Liebe und Treue in allen, auch den stürmischsten Verhältnissen des Lebens; würdige hohe Männlichkeit, wie anmuthiges, holdseliges Frauenthum in tief verschlungenem, großartigen Lebenszusammenhange offenbaren sich hier dem überraschten Leser auf die eigenthümlichste Weise. Dem behandelten Stoffe entspricht auch die äußere metrische Form, nemlich die vierzeilige jambische und trochäische Strophe in Reimpaaren, zum

Theil mit spondäischen und daktylischen Rhytmen gemischt. Die ersten Grundfaden dieses Gedichtes mögen wohl eben so aus einzelnen Liedern und Sagen bestehen, wie die Gesänge Homers und Ossians, und reichen vielleicht bis in das sechste Jahrhundert hinauf. Karl der Große zu Anfange des neunten Jahrhunderts war höchst wahrscheinlich für unser Gedicht eben das, was Pisistratus für Homer, Macpherson für Ossian gewesen, nemlich Sammler und Ordner. Wenigstens sagt sein Lebensbeschreiber Eginhard von ihm: Barbara et antiquissima carmina, quibus veterum regum actus et bella canebantur, scripsit, memoriaeque mandavit. Die dritte und letzte Umarbeitung des Nibelungenliedes in der gegenwärtigen Gestalt, geschah vermuthlich zu Anfang des dreizehnten Jahrhunderts, allein ihr Verfasser ist unbekannt. Johannes von Müller hielt den Wolfram von Eschenbach dafür; Bodmer den Marner; Koch und Adelung den Konrad von Würzburg; Schlegel hat sich für den Oestreicher Heinrich von Ofterdingen, und Zeune für Klingsohr aus Ungarland erklärt. Zwei vollständige Handschriften dieses Gedichtes besitzt die Münchner Bibliothek, eine andere ist in den Händen von Privatpersonen, eine vierte ist in St. Gallen, und eine fünfte hat Bernhard Hundeslagen aufgefunden. Das größte Verdienst um das Nibelungenlied erwarb sich unstreitig Heinrich von der Hagen, der zuerst eine Uebersetzung desselben, und später (Berlin 1810) eine kritische Ausgabe des Urtextes lieferte. In der Folge erschien noch von ihm: Der Nibelungen Lied zum erstenmal in der ältesten Gestalt aus der St. Galler Urschrift mit Vergleichung aller übrigen Handschriften, dritte berichtigte mit Einleitung und Wörterbuch vermehrte Schulausgabe. gr. 8. Breslau 1820.; dann noch eine größere Ausgabe desselben Werkes, mit den Lesarten aller Handschriften unter dem Texte, und Erläuterungen der Sprache, Sage, und Geschichte. gr. 8. Breslau 1820. Ein eigener Geist und Scharfblick äußert sich in seinem oben erwähnten Werkchen: Die Nibelungen, ihre Bedeutung für die Gegenwart und für immer. 8. Breslau 1819. Außerdem haben wir noch eine Bearbeitung von Hinsberg, eine prosaische Uebersetzung von Zeune (Berlin 1814), und eine metrische von Büsching (1815).

Nicken. S. Nöcken.

Nida-Ebene. S. Ida-Ebene.

Nidhöggur, nach der Skandinavischen Mythologie die Schlange, die an der einen von den drei Wurzeln der Esche Ygdrasil (s. d. Art.) fortwährend nagt.

Nidur, nach der Skandinavischen Mythologie ein Fluß in Niflheim, aus welchem man, wie aus dem Lethe der Griechen, Vergessenheit trank.

Niflheim (Nebelwelt), nach der Skandinavischen Mythologie die auf Allvaters Geboth durch Absonderung der kalten Theile in dem chaotischen Ginungagap entstandene nördliche Welt, im Gegensatze der südlichen oder Feuer-Welt Muspelheim (s. d. A.). In Nifleheim herrschten Frost und Eis, und als dieses durch die von Muspelheim ausströmende Hitze zu Tropfen schmolz, wurden selbe durch Allvaters Macht belebt, und es entstand der Weltriese Ymer. In der Mitte von Niflheim ist der Brunnen Hvergelmer, bis zu welchem sich eine von den drei Wurzeln der Esche Ygdrasil erstreckt. Niflheim heißt auch in der Edda die neunte Welt, und wird als diese von der Todesgöttin Hela beherrscht. Vergl. Art. Hela.

Niflhel. S. Hela.

Nija oder Niam, ein Polnischer und Schlesischer Gott, unter dessen Herrschaft die Seelen der Abgeschiedenen standen; er bewahrte sie nach dem Tode des Leibes, und führte sie in ein besseres Land ein. Gnesen war daher durch Nija's Tempel die Seelen- und Todes-Stadt der Polen. Darum, sagt Mone, wurden in der Nähe, nemlich in Posen, die Könige begraben; darum heißt Gnesen ein Nest, weil die Seelen der Abgestorbenen als junge Vögel in die andere Welt kommen, weil sie die Schalen des irdischen Lebens aufgesprengt und abgeworfen, und weil Vogel, Seele und Geist nicht nur in den Nordischen, sondern in allen Religionen so bedeutungs-

volle Bilder sind. Was Gnesen in Polen, das war Rémtsch (Rjemzi) in Schlesien, Rjam's Stadt, wie es selbst der Name bezeugt.

Nikur. S. Nöcken.

Ninwa. Unter diesem Namen sollen die Böhmen und Mähren eine Göttin der Unterwelt, der Proserpina ähnlich, verehrt haben.

Niord, nach der Skandinavischen Mythologie der Gott des Windes, der Schiffahrt, des Handels und des Reichthums; auch Jagd und Fischfang standen in seinem Schutze; seiner Macht gehorchten Meer und Feuer. Er war zwar nur vom Geschlechte der Vanen (s. d. Art.), wurde aber von diesen gegen den Häner den Asen als Geißel überlassen, und blieb dann beständig im Gefolge der Götter. Seine Wohnung heißt Noatun, seine Gemahlin Skade, eine Tochter des Riesen Thiasse (s. d. Art.). Skade wollte auf den Felsen in Thrymheim wohnen, wo ihr Vater gehaus't hatte; Niord hingegen wollte sich in der Nähe des Meeres aufhalten, bis endlich beide übereinkamen, wechselweise neun Nächte (d. i. Tage) in Thrymheim, und drei in Noatun zuzubringen. Ehe Niord mit Skade vermählt war, zeugte er mit seiner Schwester zwei Kinder, den Asen Freyr und die Liebesgöttin Freya. Nach dem Weltuntergange (s. Ragnarokr) kehrt er wieder zu den Vanen zurück. Snorro's Heimskringla zufolge war Niord ein mächtiger König in Schweden, der nach Odin herrschte, und die Opfer der Götter im Gange erhielt. Während seiner Regierung herrschte ungestörter Friede und gute Zeit im Lande; daher glaubten die Schweden, er könnte den Saaten wie den Menschen gebiethen, und erwiesen ihm nach seinem Tode göttliche Ehre. Da er auf dem Krankenlager starb, so ließ er sich zuvor eben so wie Odin mit der Lanzenspitze bezeichnen. Uebrigens wurde er nicht nur in Schweden, sondern auch in Norwegen und auf Island verehrt. S. Skade.

Niorun oder Niörn, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Jugend. Das Wort Niörn soll so viel als

ungewiß bedeuten, was vielleicht auf die Unbeständigkeit und auf das schnelle Dahinschwinden der Jugend zu beziehen wäre.

Niörve oder Norve (finster), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese und Vater der Nat oder Nott (Nacht), somit der Großvater des Dagur (d. i. des Tages).

Nische-Puck, ein Hauszeist oder vielmehr Hausgott im Volksglauben der Dithmarsen (im Holsteinischen), der dem Hausherrn für Speise und Trank in allen Geschäften und Nöthen hilft, und auch Reichthum verschafft. Die ihm dargebrachten Speisen sind nichts anderes als ein Opfer um Segen.

Nisser. S. Kobolde.

Nixen. S. Nöcken.

Noatun, der Wohnsitz des Skandinavischen Gottes Niord.

Nocena. Unter diesem Namen verehrten die alten Böhmen und Mährer den Mond, oder vielmehr eine Göttin des Mondes (Diana).

Nöcken oder Nicken. Diese weiblichen Wesen der Nordischen Mythologie gehören zu dem Geschlechte der Schwarzelfen, und gleichen in vielen Stücken den Griechischen Najaden; nur daß ihre Gestalt nach unten in einen ungeheuern Fischschwanz ausgeht. Wie die Najaden schützen und bewohnen sie Quellen und Flüsse; ziehen aber auch oft die Menschen bei den Füssen in's Wasser, und tödten sie dann. Von diesen Nöcken oder Nicken stammt wohl der in mehreren Teutschen Gegenden bekannte unförmliche Wassergeist Nix (in Dänemark, Schweden und Norwegen Nöck, Isländisch Nikur, im mittlern Latein Neccus), der ebenfalls die Menschen in's Wasser zieht, und den man in Schweden durch etwas Metallisches zu versöhnen sucht. Eben daher lassen sich auch die in der Teutschen Mähr-

chenwelt so bekannten weiblichen Nixen herleiten, welche auch Quellen und Flüsse beschützen, und sich in denselben aufhalten; aber gewöhnlich als Mädchen von der reitzendsten Gestalt geschildert werden. Sie mischen sich gern in die Angelegenheiten der Menschen, und nehmen besonders an den Schicksalen liebender Jünglinge und Mädchen den thätigsten Antheil. Ja oft geschah es, daß sich eine Nixe selbst in einen schönen Jüngling verliebte, und ihn zu sich in ihre Korallenburg unter den Fluthen hinab zog. Ueberhaupt spielen die Nixen in den Volkssagen, die ihnen oft einen schalkhaften, und selbst boshaften Charakter beilegen, eine wichtige Rolle. Die Benennung der Nöcken oder Nicken will Adelung auf das Wort Necken gründen, das bei den ältesten Schweden den Gott des Meeres bezeichnet haben soll.

Nordische Mythologie nennen wir das Heidenthum der alten Skandinavier, d. i. der ältesten Bewohner von Dänemark, Norwegen, Schweden und Island, in sofern uns ihre Götter- und Heldengeschichte durch die nach und nach aufgefundenen Schriften der alten Nordischen Dichter (Skalden) bekannt geworden ist. Die Hauptquelle der Nordischen Mythologie ist die Edda. Unter diesem Namen, der so viel als Aeltermutter, oder nach Andern Poetik, Anweisung zur Dichtkunst bedeutet, besitzen wir zwei Sammlungen Isländischer Dichtungen. Die erste dieser Sammlungen, welche man die ältere oder Sämundische Edda nennt, soll von Sämund Sigfusson, einem gelehrten Isländischen Geistlichen (geboren 1056, gestorben 1133) veranstaltet worden seyn. Diese altrhytmische Edda war seit mehreren Jahrhunderten in Island verborgen und vergessen, bis endlich im Jahre 1643 der Bischof Brynjulf Svendsen zu Skalholt einen Pergamentkoder davon entdeckte. Seit dieser Zeit wurde sie eifriger bearbeitet, und besonders folgende drei Theile derselben bekannt gemacht: Voluspa (die Weissagung der Vole, des Zauberweibes), Havamal (das hohe Lied) und Runecapitule (das runische Kapitel), worin sich Odin seiner Stärke in Zauberliedern rühmt. Mone versuchte eine eigene Anordnung sämmtlicher Lieder der alten Edda, und theilte ihren Inhalt

in drei Arten religiöser Ueberlieferungen; nemlich in die mythologischen, epischen und mysteriösen. Der erste Theil umfaßt die Geschichte der Götter und der Welt, wozu diese Lieder gehören: 1.) Die große Voluspa, d. i. die Weissagung der Vole. Dieses einzige Lied enthält die Grundzüge der ganzen Nordischen Religion, von der Schöpfung der Welt bis zu ihrem Untergange. 2.) Vafthrudnis-Mal, der Wettstreit in der Religionsweisheit zwischen Odin und dem Riesen Vafthrudner, ähnlichen Inhalts wie die Voluspa. 3.) Grimnis-Mal, ein Wettstreit um die Gewalt zwischen Odin und seiner Gemahlin Frigga, worin Odin den Zustand des Himmels, der Erde, und sein eigenes Wesen offenbart. 4.) Alvis-Mal, das Lied vom Zwerge Alvis, der dem Thor erklären muß, wie sich die himmlischen, irdischen und unterirdischen Wesen die Welt vorstellen. 5.) Thryms-Quida oder Hamarsheimt, die Sage vom Thor und Loke, wie sie durch List und Gewalt dem Riesen Thrym den gestohlenen Hammer Mjölner wieder entreißen. 6.) Hymis-Quida, die Sage vom Riesen Hymr, dem Thor und Tyr den großen Kessel abgewonnen, worin Aeger das Bier für die Götter kochen mußte. 7.) Aegis-Drecka oder Loka-senna, das Gastmahl bei Aeger, oder Lokes Zank mit den übrigen Göttern bei Tische. 8.) Harbards-liod, Harbards Lied, der Zank Thors mit dem Fährmanne Harbardr, den er nicht überwältigen kann. 9.) För-Skirnis, Skirners Fahrt, die Brautwerbung desselben um die Riesentochter Gerda für den Gott Freyr. 10.) Fiölsvinns-Mal, das Lied vom Vielwisser (Fiölsvithr), der dem Svipdagr viele Räthsel auflös't, bis Menglöth ihren Geliebten Svipdagr erkennt und aufnimmt. 11.) Hrafnagaldur Odins, der Rabenruf Odins, enthält die Ahnungen von Balders Tod, und die angstvollen Rathschläge der Götter darüber. 12.) Vegtams-Quida, die Sage von Vegtamr (Odin), wie er in der Unterwelt die Vole im Grabe beschwört, und zur Weissagung über Balders Tod zwingt. 13.) Hyndlu-liod, das Lied von der Hyndla, oder die kleine Voluspa, leitet die Geschlechter der Helden von den Göttern ab. In dem ersten Theile der alten Edda sind also drei Grundgedanken enthalten, die Schöpfungsgeschichte, Balders Tod und der

Untergang der Götter nebst dem Uebergang zum Göttergeschlechte. — Der zweite Theil ist der größte und begreift die Heldenlieder, deren Hauptinhalt dem des Teutschen Heldenbuches (s. d. Art.) gleich ist. Auch dieser Theil der Edda enthält drei große Grundgedanken, Sigurds Voraltern, Sigurds Thaten und Tod, und den Untergang des Heldengeschlechts (s. Art. Nibelungenlied), das aber, wie die Götter zu den Helden, so durch Ragnar Lodbrok zu den Menschen übergeht. — Der dritte Theil der alten Edda begreift die Geheimlehre oder die eigentliche Glaubenslehre. Dazu kann man auch die große Voluspa zählen, die an der Spitze des Ganzen steht. Außer ihr gehören aber vorzüglich hieher das Haramal (das hohe Lied), welches Odins Sittenlehre enthält; und das Rigsmal, welches die Wanderung des Rigr (Erich) oder Heimdal, d. h. die Geburt der drei Stände, der Knechte, Freien und Edlen, beschreibt. — Die zweite Sammlung jener altnordischen Dichtungen führt den Namen der jüngern Edda, und wurde von Snorro Sturlason, Legmann auf Island (geboren 1178, erschlagen 1241) veranstaltet. Sie ist eine prosaische Erzählung der Göttergeschichte, worein viele Strophen der alten Edda verwebt sind, so daß diese neuere Sammlung blos für einen Auszug der ältern poetischen Edda gehalten wird. Daß die jüngere Edda keineswegs als damals geglaubtes Religionssystem anzusehen sey, geht schon aus der Zeit ihrer Entstehung hervor; auch sollte sie nach der ausdrücklichen Absicht ihres Verfassers nichts anderes seyn, als der mythologische Theil zu einem Lehrbuche der altnordischen Poesie, worin zugleich Sprachlehre und Verskunst enthalten sind. Der Umfang und die Eintheilung dieses Werkes ist zwar nach den Ausgaben und Uebersetzungen verschieden; doch lassen sich vom Ganzen am füglichsten drei Hauptheile angeben. Der erste Theil, Gylfaginning (Gylfe's Täuschung) ist dramatisch. Die Form nemlich, in welcher dieser Theil bearbeitet ist, besteht darin, daß Gylfe, ein Schwedischer Herrscher, unter dem angenommenen Namen Gangler in einen Pallast der Götterstadt Asgard kommt, wo drei auf einem Throne sitzen, die ihm seine Fragen über die Grundsätze der Nordischen Religion beantworten. Der zweite Theil Bragarädur (Bragas Rede oder Erzählung) ist erzählend. Aeger

(s. d. Art.) wird nemlich von den Göttern in Asgard bewirthet. Braga (s. d. Art.) sitzt neben ihm, und erzählt ihm von den Thaten und Schicksalen der Götter. Der dritte Theil endlich heißt Skalda (Dichtkunst), und ist eine Anweisung zur altnordischen Poesie, worin nicht nur der Unterricht im äußern Vers- und Strophenbau, die Erklärung verschiedener poetischer Namen und Redensarten, sondern auch die skaldische Buchstabenlehre und deren Vergleichung mit der Lateinischen enthalten ist. — Nebst den Quellen der Edda gibt es noch verschiedene mindere Hülfsmittel der Nordischen Mythologie, wohin besonders die Nordischen Sagen und Volkslieder, und unter den erstern vorzüglich die Wilkina- die Niflunga- und die Volsunga-Saga, gehören. Die jüngere Edda, und von der ältern die Voluspa, das Havamal und das Runecapitule, gab Peter Resen, Professor der Ethik und Bürgermeister zu Kopenhagen, im Urterte sammt einer Dänischen und Lateinischen Uebersetzung im Jahre 1665 heraus. Daher heißt sie auch die Resenische Edda (Edda Resenii). Davon erschien im Jahre 1777 zu Stettin eine Teutsche, aber schlecht gerathene Uebersetzung von dem königl. Preußischen Konsistorialrathe Jakob Schimmelmann. Seit dieser Zeit sind mancherlei Bearbeitungen und Uebersetzungen der jüngern Edda erschienen. Nyerup, der sich überhaupt um die Nordische Mythologie große Verdienste erworben hat, lieferte eine Dänische Uebersetzung (Kopenhagen 1808), und später (1816) ein Wörterbuch der Skandinavischen Mythologie, von Sander in's Teutsche übersetzt. Von Rühs besitzen wir eine Teutsche Uebersetzung (Berlin 1812), und zu Leipzig erschien im Jahre 1818: Mythologische Dichtungen und Lieder der Skandinavier, übersetzt von Majer. Etwas langsamer ging es mit der ältern oder Sämundischen Edda. Der erste, von Peter Resen noch nicht herausgegebene Theil wurde durch das von Arnas Magnusen (Magnaeus), Professer der Alterthümer zu Kopenhagen, gestiftete Institut im Jahre 1787 im Originaltert mit einer Lateinischen Uebersetzung und Anmerkungen herausgegeben. Im Jahre 1813 erschien ein zweiter Band dieses Werkes, der dritte wird aber noch immer erwartet. Rask veranstaltete davon eine Handausgabe, die sich besonders in sprachlicher Hinsicht

auszeichnet; und von Afzelius besitzen wir: Collectio carminum veterum Scaldorum Saemundiana dicta, Ex Recens. Rask. curavit Aszelius (Stokholm 1818). Bearbeitungen und Uebersetzungen verschiedener einzelner Gesänge haben unter den Teutschen Denis, Herder, Gräter und Franz Meyer geliefert; so wie Heinrich von der Hagen und die Gebrüder Grimm mehrere, bisher noch ungedruckte Sagen der Edda im Original, und später auch in Teutscher Uebersetzung herausgegeben haben. Endlich hat Mone in seiner Geschichte des Heidenthums im nördlichen Europa (Leipzig 1822) die neueste Bearbeitung und Deutung der Skandinavischen Mythen geliefert. — Ueber die Aechtheit und das Alterthum der Nordischen Mythologie wurde vielfach, und zum Theil mit bitterer Heftigkeit bis auf die neuesten Zeiten gestritten. Als Gegner der Edda traten Schlözer, Adelung; Delius und Rühs auf. Theils behaupten sie, daß das Skandinavische Religionssystem blos verunstaltetes Christenthum sey; theils, daß diese ganze Mythologie nur zum Behufe der Dichtkunst mit Benützung des Christenthums und der Griechisch-Römischen Mythen weit später, vielleicht von Mönchen, zusammengeschrieben worden. Den Angriffen dieser Gelehrten begegneten als standhafte Verfechter des Nordischen Alterthums P. E. Müller, Professor der Theologie zu Kopenhagen (über die Aechtheit der Asalehre. Aus dem Dänischen übersetzt von Sander. Kopenhagen 1811), Friedrich Heinrich von der Hagen, die Gebrüder Grimm, Docen, und andere; die denn auch bei der eigenthümlichen Ausbildung der Eddalehre, noch mehr aber bei den häufig nachgewiesenen historischen Spuren die Oberhand behalten dürften.

Nordre (Nord), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Zwergen, welche den Himmel an seinen vier Ecken unterstützen, und durch ihr abwechselndes Blasen den Wind verursachen. Die drei übrigen Zwerge heißen: Östre (Austre), Vestre, Südre. Vergl. Alfadur.

Nornen. So heißen nach der Skandinavischen Mythologie eigentlich drei jungfräuliche Göttinnen, die den Lauf der Dinge nach

unabänderlichen Gesetzen ordnen, und das Leben und die Schicksale der Menschen unwiderruflich bestimmen. Da ihnen durchaus nichts verborgen ist, so suchen oft selbst die Götter bei ihnen Rath und Belehrung. Mit Recht kann man sie daher Göttinnen der Zeit und des Schicksals nennen, das unerbittlich über Götter und Menschen waltet. Ihre besondern Namen sind: Urd (Vergangen), Verande (Während, Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). Sie wohnen bei dem Urdarborne, d. i. dem Brunnen der Vergangenheit, an welchem die Esche Ygdrasil (s. d. Art.) steht. Unter diesem Baume ist ein prachtvoller Saal, aus welchem sie täglich hervorkommen, Wasser aus dem Brunnen schöpfen, und sowohl damit, als mit dem herumliegenden weißen Lehm jenen Welt- oder Lebensbaum befeuchten, damit seine Zweige weder verdorren noch faulen. Das Wasser ist so heilig, daß alles, was in den Brunnen kommt, weiß wird wie das Häutchen, das zwischen der Eierschale und dem Eiweiß liegt, und Skiall heißt. Von dem Baume aber fällt der Thau auf die Erde, der Honigthau genannt wird, und woron sich die Bienen nähren. Auch werden zwei Vögel im Urdarbrunnen genährt; sie heißen Schwäne, und von ihnen stammen alle Vögel dieser Art ab. Skuld, die jüngste Norne, ist der Voluspa zufolge blos auf einem Schilde oder auf einem Stabe eingegraben, was nach Gräters Meinung so viel bedeutet, als: sie ist noch nicht da, aber sie wird doch erwachen, sie ist zukünftig, die Zukunft selbst. Denn die alten Norder gruben ihre Buchstaben oder Runen (s. d. Art.) gewöhnlich auf hölzerne Stäbe ein, und bedienten sich ihrer zu Zaubereien, Beschwörungen, und vorzüglich um Todte zu erwecken. Die Nornen wurden im ganzen Norden verehrt. Man hatte ihnen sogar kleine Tempel geheiligt, die Anfangs freilich nur Felsengrotten und Höhlen seyn mochten, aber dennoch dem religiösen Zwecke entsprachen. Vorsorgende Väter besuchten diese heiligen Grotten, thaten feierliche Gelübde, und befragten die Orakel der Nornen über das Schicksal ihrer Kinder. Außer diesen drei großen Zeit- und Schicksalsgöttinnen gab es noch eine andere Art Nornen, da diese Benennung bald so allgemein wurde, daß man darunter auch die weiblichen Schutzgeister, und sogar die Zauberinnen und Wahrsagerinnen

verstand, die in dem Leben und den Schicksalen einzelner Menschen auf irgend eine Weise thätig erschienen. Doch führten diese den Namen Nornen nicht mehr so allein und vorzugsweise wie die Hauptnornen, sondern sie wurden gemeiniglich noch durch besondere charakteristische Namen von jenen unterschieden, aus welchen sich ihre Bestimmung leicht erkennen läßt. So werden jene Wesen, welche einzelne Menschen gleich von ihrer Geburt an beschützen, und die in der Edda unter dem Namen Nornen erscheinen, in den Gesängen und historischen Sagen bald Spadysir (weissagende Göttinnen), bald Fylgior (Begleiterinnen), bald Hamingior (Gestaltungen) genannt. Die verschiedenen Unterarten der Nornen sind selbst in der prosaischen Edda gegründet, die ausdrücklich sagt, daß es mehrere Nornen gebe; nemlich diejenigen, die sich bei der Geburt eines jeden Kindes einfinden, um ihm seine Lebenszeit zu bescheren, und diese wären vom Göttergeschlechte; andere dagegen seyen vom Elfengeschlechte, und noch andere vom Zwergengeschlechte. Als Gangler (s. d. A.) sich äußerte, daß die Nornen die Schicksale sehr ungleich austheilten, indem einige Menschen in Pracht und Herrlichkeit, andere in Armuth und Elend leben: antwortete ihm Har (s. d. Art.), daß die guten Nornen Glück, die bösen hingegen Unglück bringen. Nach dieser Antwort gibt es also von den untergeordneten Nornen noch zwei Hauptgattungen, nemlich gute und böse, und unter den letztern mögen wahrscheinlich die vom Zwergengeschlechte verstanden seyn. Aus dem Gesagten ergibt sich folgendes Resultat: Es gibt dreierlei Arten von Nornen. 1.) Die Hauptnornen: Urd, Verande und Skuld. 2.) Die Schutznornen, welche einzelne Menschen beschützen, ihre Handlungen lenken, und schon bei der Geburt ihr künftiges Schicksal vorbereiten, daher sie auch als Geburtsgöttinnen gelten. 3.) Die Zaubernornen, die, alles Göttlichen entäußert, nichts als eine Art von Wahrsagerinnen oder Hexen sind. Jetzt noch etwas von Mone's originellen Ansichten über das Wesen und die Bedeutung der Nornen. Der Urdarbrunnen, sagt er, ist ein Bild des Werdens und der Geburt, und zwar der organischen, zunächst der menschlichen Fortpflanzung. Geburt und Weib sind unzertrennliche Gedanken, daher weibliche Wesen die Wächterinnen und Pfle-

gerinnen des Geburtsbrunnen und der Fortpflanzung. Nornen sind, ihrem Namen nach, Nährweiber: Brunnen und Brust, Wasser und Milch sind im Glauben unsrer Vorältern verwandte Ideen. Aus dem Wasser kommt der Mensch, mit Milch wird er ernährt, im Blute stirbt er nach dem Lehrsatze vom gewaltsamen Tode. Das Feuchte ist es daher, woraus das Leben hervor — und wohin es zurückgeht; wie also die Nornen am Eingange des Lebens stehen, so die Valkyren am Ausgange desselben. Die weiße Farbe, die bei den Nornen so sehr bedeutend ist, mag sich auf die Unschuld des Neugebornen beziehen. Die weiße Eihaut deutet auf die Geburt (das Ei) und die Entwickelungskreise, wodurch die Emanationen erscheinen. Die Schwäne endlich, und der Satz, daß alles im Urdarbrunnen weiß wird, hängt offenbar mit der Nordischen Lehre von der Wiedergeburt (dem ewigen Leben) zusammen. Vergl. Valkyren.

Rossa. S. Hnos.

Rothfeuer, ein Feuer, welches das abergläubische Landvolk in sehr vielen Gegenden Teutschlands bei ansteckenden Krankheiten, Viehseuchen, Vermehrung des Feldungeziefers u. s. w. unter freiem Himmel auf folgende Art anzumachen pflegt: Man nimmt einen trockenen Pfahl aus einem Zaune, wickelt ein Haarseil oder sonst einen Strick darum, und zieht ihn so lange hin und her, bis er Feuer fängt, welches dann durch brennbare Stoffe sorgfältig unterhalten wird. Durch dieses Feuer nun wird das Vieh dreimal mit Gewalt getrieben, um es vor Krankheit zu bewahren; die dadurch erzeugte Asche wird auf die Felder und die Gemüsekräuter gestreut, um sie vor Raupen und anderem Ungeziefer zu sichern; und die Menschen selbst kochen Gemüse dabei, essen es, und glauben dadurch von verschiedenen Krankheiten auf längere Zeit befreit zu seyn. Adelung leitet die Benennung von dem Worte Roth ab, sofern dieses Mühe, Anstrengung, oder auch äußern physischen Zwang bedeutet; da eines Theils die Flamme aus dem Holze mit Anstrengung erzwungen, andern Theils das Vieh mit Gewalt hindurch getrieben

wird. Das Nothfeuer reicht wohl in seinem Ursprunge bis in die ersten Zeiten des Teutschen Heidenthums hinauf, und scheint bei der Begehung der Jahresfeste ein wichtiger Theil des hiezu bestimmten Gottesdienstes gewesen zu seyn. — Eine Art des Nothfeuers ist das bekannte Johannesfeuer (Hansenfeuer), das am Tage Johanns des Täufers (24. Juni) fast in ganz Teutschland, Böhmen, Mähren und auch in andern Ländern gebräuchlich ist. Man versammelt sich dabei sehr zahlreich, singt verschiedenene Volkslieder, tanzt um das Feuer, und springt durch — oder über die Flammen. Dieses Springen hat nach Verschiedenheit der Oertlichkeit verschiedene Bedeutungen: hier glaubt man sich dadurch vor dem Behexen und vor Krankheiten zu schützen; dort geräth der Hanf um so besser, je höher man springt; anderswo verbürgt ein höherer Sprung ein längeres Leben u. s. w. Auch setzte man häufig mit Pferden über das Feuer, oder warf einen Pferdskopf hinein, um dadurch die Hexen zum Erscheinen zu zwingen. Noch kann man zu den Nothfeuern die Osterfeuer rechnen, die am Charsamstag in Oberteutschland gewöhnlich sind, und worin nach der Volksmeinung Judas verbrannt wird. Die Nothfeuer, sagt Mone, sind Gegenstücke zu den heiligen Brunnen, und wie diese im Kleinen den Urdarborn (s. d. Art.) zum Vorbilde haben, so ist das Nothfeuer eine mikrokosmische Surturs-flamme (s. Surtur). Der Weltbrand (s. Ragnarokr) geht aus den sich reibenden Weltkräften hervor, welche die Weltachse entzünden; das Nothfeuer entsteht durch Umwindung und Reibung des Zaunpfahls.

Nothhemd, ein Hemd, welches ehedem nach der Meinung abergläubischer Menschen fest machen, d. i. gegen Stich, Hieb und Schuß sichern sollte. Der Aberglaube ließ es auf folgende Art zubereiten: In der Christnacht müssen zwei unschuldige Mädchen, die noch nicht sieben Jahre alt sind, linnen Garn spinnen, dann weben, und ein Hemd daraus nähen. Auf dem Brusttheile hat es zwei Häupter, eins auf der rechten Seite mit einem langen Barte und einem Helme, eins auf der linken mit einer Krone, wie sie der Teufel trägt. Auf beiden Seiten befindet sich ein Kreuz, und das ganze Hemd ist nur so lang, daß es den Menschen vom Halse an bis

zum halben Leibe bedeckt. Auch Gebärende zogen es an, um sich dadurch ihre Niederkunft zu erleichtern. Contra vero tale indusium, viro tamen mortuo ereptum, a feminis luxuriosis quaeri ferunt, quo indutae non amplius gravescere perhibentur.

Nowgorod. S. Wolkow.

Numejas, der Gesammtname der Polnischen Hausgötter.

Nyi und Nythi oder Nidi (neu und voll), nach der Skandinavischen Mythologie zwei Zwerge, über welche der Mondeslenker Mani (s. d. Art.) herrscht. Die Kinder Bil und Huike sind aus der irdischen Welt ihnen beigegeben, und diese vier Wesen bedeuten im kleinen Mondeswechsel dasselbe, was im größern Tag- und Nachtwechsel, Nat, Dagur, Sol und Mani. Wir schreiben Neumond (sagt Mone), der Begriff Neu hat aber hier keinen Sinn; das Wort ist ein Beweis, wie religiöse Namen im Leben und in der Sprache fortdauern und falsch verstanden werden, wenn ihre wahre Bedeutung nicht mehr bestehen darf. So wurde der Zwerg Ney (Nyi) durch den hier unpassenden Begriff Neu ersetzt.

Nyt, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen. (s. d. A.).

O.

Occopirn, einer von den zwölf altpreußischen Göttern der dritten Ordnung; doch soll er eigentlich mit Perkunos, dem höchsten Gotte Himmels und der Erde, eins gewesen seyn. Nahe mit ihm verbunden ist auch der Lichtgott Schwayrtix, der blos als eine Emanation des Hauptgottes Perkunos zu betrachten ist.

Oden. S. Odin.

Odin oder Othin (Wodan). In der Nordischen Mythologie muß nothwendig ein älteres und neueres Götterſyſtem, insbeſondere aber ein älterer und jüngerer Odin unterſchieden werden. Der ältere Odin war das Symbol und die Gottheit der Sonne, und in dieſer Hinſicht das höchſte Weſen der älteſten Skandinavier, die wohl eben ſo wie andere Völker in ihrer Kindheit zuerſt nur die Geſtirne und Elemente anbethen mochten. Später aber, als ſich Geſchichtliches mit Religiöſem vermengt, als man hiſtoriſche Perſonen unter dem Namen älterer Gottheiten vergöttert, kurz, als ſich das neuere, in der Edda dargeſtellte Götterthum gebildet hatte: mußte nothwendig auch die Idee von Odin nach und nach manche Veränderung erleiden; ſo zwar, daß, obgleich ihm der oberſte Rang, zum Theil auch die Eigenſchaft als Sonnengott, und vieles Allegoriſche von ſeinem vorigen Weſen blieb, er dennoch als eine ganz andere mythiſche Figur, als jüngerer Odin betrachtet werden muß. Dieſer jüngere Odin nun iſt die oberſte Gottheit der alten Nordländer, das Haupt der Aſen, der Gott und Beherrſcher der Schlachten. Er iſt ein Sohn des Bör und der Rieſentochter Beſtla, Bruder des Vile und Ve, und Enkel des von der Kuh Audumbla aus einem Steine hervorgeleckten Bure (ſ. d. Art.). Börs Söhne, Odin, Vile und Ve, erſchlugen den Weltrieſen Ymer (ſ. d. Art.), bildeten aus deſſen Leichnam die ſichtbare Welt, und erſchufen auch das erſte Menſchenpaar Ask und Embla. In Odin, als Vater der Götter und Quelle alles Guten, ſind die Eigenſchaften faſt aller übrigen Götter vereinigt. Er iſt deshalb auch Gott der Weisheit und Klugheit, des Reichthums und des Sieges, der Gott und Vater der Dichtkunſt. Darum führt er auch den Beinamen Liodasmieder (Liedermacher), und ein Gedicht heißt in der altſchwediſchen Sprache Odins-Miod (Odins Meth). Gränzenlos ſcheint daher Odins Macht; aber dennoch iſt ſowohl er als alle übrigen Aſen dem Schickſale, dieſer ewigen, Alles beſiegenden Nothwendigkeit unterworfen, und darum eben wird er am Tage des Weltunterganges vom Wolfe Fenris verſchlungen. Odin hat nur ein Auge; das andere mußte er zum Pfande ſetzen, als ihm der Eigenthümer des Weisheits- und Dichterbrunnen, Mimer, erlaubte, aus dieſem einen

Trunk zu thun. Dafür ward er aber auch so weise, daß er Alles wußte, und in die fernste Zukunft blicken konnte. In Asgard, der Götterstadt, hat er drei Paläste, Gladsheim, Valaskjalf und Valhalla. In dem ersten führt er den Vorsitz in der Versammlung der Diar (s. d. Art.); im zweiten sitzt er auf dem Thronsitze Hlidskjalf, von welchem er die ganze Welt überschaut; und in Valhalla versammelt er die in der Schlacht gefallenen Helden um sich; theils, um dadurch ihre Tapferkeit zu belohnen, theils und vorzüglich aber, um einst beim Weltuntergange desto mehr Kämpfer gegen Surturs Scharen zu haben. Diese Helden, Einheriar genannt, leben in Valhalla ein wahres Heldenleben. Täglich ziehen sie Morgens auf die Kampfbahn (Odinstun) zum Kampfspiele, wo einer den andern zu Boden streckt, aber keiner stirbt. Sobald die Zeit des Mahles herannaht, stehen sie alle frisch und gesund auf, versammeln sich in der Halle, und schmausen an Odins Tafel. Sie nähren sich von Fleisch und Speck des Ebers Sährimner, wozu sie Bier und Meth trinken. Odin selbst aber genießt nichts anderes als Wein; die Speisen, die ihm vorgesetzt werden, gibt er seinen zwei Wölfen Gere und Freke. Auf seinen Schultern sitzen zwei Raben, Hugin (Gedanken, Vernunft) und Munin (Wissen). Diese läßt er täglich die Welt umfliegen, und gegen die Mittagszeit zurückkehren, wo sie ihm dann in's Ohr flüstern, was sie auf der Erde gesehen und gehört haben. Daher heißt er auch Ravnegud (Rabengott). Seine Mundschenkinnen sind die zwei Walkyren Rista und Mista. Sein Roß, Sleipner genannt, hat acht Füsse, ist das beste von allen Pferden, und wurde von Loke, der sich in eine Stutte verwandelt hatte, mit dem Riesenhengste Svadilfar erzeugt. Sein Speer heißt Gungner, und ist so künstlich, daß er von selbst die größten Niederlagen anrichtet. — Odins merkwürdigste Thaten sind folgende:

1.) Er erschlug mit seinen zwei Brüdern Vile und Ve den Ur-Riesen Ymer, und schuf dann mit ihnen aus dessen Leichnam die sichtbare Welt (Vergl. Alfadur).

2.) Mit eben diesen zwei Brüdern, oder nach der Voluspa

mit den zwei Göttern Loder (Lopter, Loke) und Häner erschuf er aus zwei Holzblöckchen das erste Menschenpaar Ask und Embla.

3.) Um einen Trunk aus der Weisheitsquelle zu erhalten, gab er dem Wächter desselben, Mimer, ein Auge zum Pfande, und blieb einäugig. Darum heißt er auch der einäugige Weise.

4.) Als ihm die Vanen das abgeschlagene Haupt des ihnen von den Asen zum Geißel gegebenen Mimer geschickt hatten, balsamirte er es ein, sprach Zauberworte darüber, und erfuhr dann von ihm die verborgensten Dinge.

5.) Da die Asen nach dem aus Quasers Blute bereiteten, und von dem Riesen Suttung sorgfältig verwahrten Dichter- und Weisheitsmeth ungemein lüstern waren; machte sich Odin selbst auf den Weg in das Land der Riesen, um jenes Methes habhaft zu werden. Auf seiner Reise dahin sah er in einer Gegend neun Knechte Heu mähen, und schärfte mit seinem Wetzsteine ihre Sensen. Als die Mäher sahen, daß die Sensen weit besser geworden, feilschten sie um den Schleifstein. Odin sagte, daß er ihm nur um den Preis eines Kopfes feil sey, und warf den Stein in die Luft. Alle liefen hinzu, um ihn aufzufangen; einer fiel in des andern Sense, und alle neun Knechte waren getödtet. Odin ging nun weiter, und kehrte unter dem Namen Bölverk (Uebelthäter) bei dem Riesen Bauge ein, der ein Bruder Suttungs, und der Herr der neun getödteten Knechte war. Bauge beklagte sich sehr, daß er seine neun Knechte verloren hätte, und nun keine Taglöhner zu bekommen wisse. Bölverk erboth sich, die Arbeit der neun Mäher auf sich zu nehmen, wenn er ihm zur Belohnung nur einen einzigen Trunk von Suttungs Meth verschaffen wollte. Bauge versprach, bei seinem Bruder das Möglichste zu thun. Auf diese Versicherung griff Bölverk an die Arbeit, vollendete sie zu Ende des Sommers, und forderte dann seinen Lohn. Beide gingen nun zu Suttung; aber dieser weigerte sich hartnäckig, auch nur einen Tropfen des kostbaren Trankes herzugeben. Auf dem Rückwege rieth daher Bölverk zur List, zog ei-

nen Bohrer, Rati genannt, hervor, und bath den Bauge, damit den Felsen zu durchbohren. Nachdem Bauge längere Zeit gebohrt und hierauf versichert hatte, der Stein wäre schon durchbohrt; blies Bölverk in das Loch, und schloß aus dem Staube, der ihm ins Gesicht flog, daß ihn Bauge zu überlisten dachte. Er hieß ihn also zum zweitenmal bohren. Als er sich dann durch abermaliges Hineinblasen überzeugt hatte, daß der Felsen durchbohrt sey, verwandelte er sich in einen Wurm (oder Schlange), und kroch durch das Loch. Bauge stach zwar mit dem Bohrer nach ihm, aber vergebens. So kam Bölverk in die Höhle, wo die schöne Gunlöda, Suttungs Tochter, den Meth bewachte. In seiner wahren Gestalt gewann er Gunlö. das Liebe, theilte mit ihr durch drei Nächte das Lager, und erhielt dafür die Erlaubniß, drei Züge von dem Meth zu thun. Bei dem ersten Zuge leerte er den ganzen Kessel Odväir, bei dem zweiten das Gefäß Boden, bei dem dritten das Behältniß Son aus, und hatte auf diese Art allen Meth bei sich. Hierauf verwandelte er sich in einen Adler und flog eiligst davon. Suttung, der ihn fliegen sah, nahm sogleich auch die Gestalt eines Adlers an, und verfolgte ihn. Sobald die Asen Odin von weitem kommen sahen, setzten sie auf den Platz der Götterstadt verschiedene Gefäße, in welche er bei seiner Ankunft den geraubten Meth durch den Schnabel fließen ließ. Da ihn aber Suttung so hitzig verfolgte, verlor er aus Angst auch etwas von hinten, was jedermann zu Diensten stand, und woron die Dichterlinge und Reimschmiede kommen. Suttungs Meth aber gab Odin den Asen und allen guten Dichtern. Dieß ist nach dem Ausdrucke der Edda der Ursprung der Dichtkunst, die auch Odins Fang — Fund oder Trank, sonst auch der Asen Trank und Gabe genannt wird (Vergl. Quaser).

6.) Um über das Schicksal seines, von bösen Träumen geängstigten Sohnes Balder (s. d. Art.) nähere Auskunft zu erhalten, ritt er selbst zur Unterwelt, und zwang durch seine Zauberkraft eine Vole (Wahrsagerin, Hexe), ihm auf seine Fragen Antwort zu geben. Der Widerspruch, daß der Oberste der Götter, dem überdies noch seine zwei Raben, der Trunk aus Mimers Born, und Mimers

einbalsamirtes Haupt alle Zukunft entdecken mußten, erst eine Wahrsagerin befragen muß, zeigt hier deutlich den historischen Einfluß späterer Zeit, wo nach Saxo's und Snorro's Bericht der Äse (Asiate) Odin als Mensch und großer Zauberer aufgefaßt war.

7.) Einst kam er unter dem Namen Grimner zu Geirrod, dem Könige des Gotnalandes, und weigerte sich, auf die Frage, wer er eigentlich wäre, nähere Auskunft zu geben. Geirrod schöpfte Verdacht, ließ ihn binden, und zwischen zwei Feuer aufhängen, wo er acht Tage lang bleiben mußte. In dieser Lage gab Odin durch Geirrods Zauberei gezwungen, verschiedenes von seinen Thaten und Abentheuern an, und mußte zuletzt auch gestehen, daß er Odin sey. Nun eilte Geirrod, ihn vom Feuer zu nehmen; stolperte aber, fiel in sein zufällig entblößtes Schwert, und fand so seinen Tod.

8.) Odin machte einst unter dem Namen Gangrathr (Gangklug) eine Reise zu dem weisen Riesen Vafthrudner, um diesen zu einem Wettstreit in Weisheit und Gelehrsamkeit aufzufordern. Nach vielen beiderseits gegebenen und beantworteten Fragen erkennt der Riese an Gangrathrs letzter Frage: was nemlich Odin seinem Sohne Balder ins Ohr sagte, ehe dieser den Scheiterhaufen bestieg, daß er sich mit Odin selbst in Streit eingelassen. Da er die geheimnißvolle Frage nicht beantworten konnte, ward er von Odin getödtet. Mone sagt, daß dieses als Sühne für Balder geschah; Gräter aber bemerkt, daß die Reise zu Vafthrudner eine von den zwei und vierzig Reisen ist, die der vergötterte (also früher menschliche, historische) Odin gethan haben soll, um vermuthlich diejenigen durch List und Gelehrsamkeit zu überwinden, denen er an Macht nicht überlegen war. Dergleichen Wettstreite waren im Norden allgemein, und erinnern zugleich an die theologischen Disputationen der Mönche des vorigen Jahrhunderts, so wie an die noch jetzt üblichen Förmlichkeiten bei jemands Promovirung zum Doktor in irgend einem wissenschaftlichen Zweige.

Bei der Götterdämmerung oder dem Weltuntergange (s. Ra-

gnarokr) zieht Odin, an der Spitze der Einheriar und aller Götter in den Kampf gegen Surtur und die Riesen. Er selbst geht in einer goldenen Sturmhaube und einem glänzenden Harnische mit seinem Speer Gungner gerade auf den Wolf Fenris los; allein der Wolf verschlingt ihn, und das Asengeschlecht wird fast gänzlich vernichtet. — Das historische Aussehen des spätern Odin, wie er in der Edda geschildert wird, und mancherlei Spuren in der Geschichte bewogen die meisten Schriftsteller, nach Maßgabe alter Traditionen Odin als eine wirkliche geschichtliche Person anzunehmen. Odin, erzählt die Sage, hieß früher Sigge, und war der Sohn Friedleifs, eines Asiatischen Fürsten, von dem er das Reich Gudheim mit der Hauptstadt Asgard ererbte. Von Mithridates und den Römern gedrängt, verließ er sein Reich, und kam mit seinem Gefolge, den Asen (Asiaten), in den Europäischen Norden, wo er durch Tapferkeit und Klugheit nach und nach Rußland, Sachsen und Franken eroberte, und dort seine Söhne zu Herrschern einsetzte. Er drang dann durch Cimbrien nach Dänemark vor, gründete auf der Insel Fünen eine Stadt, die hernach von seinem später angenommenen Namen Odin, Odins-Ei (Odins Eiland) genannt wurde, und schickte von da die Gefion (s. d. Art.), eine schlaue Sängerin, zum König Gylfe nach Schweden. Gefion wurde von Gylfe mit der Insel Seeland beschenkt, und wußte ihn noch dahin zu bringen, daß er an Sigge den größten Theil seines Reiches abtrat. Dieser baute sich nun in Schweden, als dem Mittelpunkte seines großen Reiches, eine Residenz, die er nach seinem Namen Sigtuna (Sigge's Wohnung) nannte, nahm erst jetzt den Namen Odin an, führte einen neuen Götzendienst ein, indem er die Priesterschaft der zwölf Diar oder Drottar einsetzte, und wurde wegen seiner Tapferkeit und Weisheit, wohl auch wegen seiner höhern, für Wunderkraft geltenden Naturkenntniß nach seinem Tode als Hauptgott der Norder verehrt. In Snorro's Angaben erscheinen auch Odins mythische Brüder Vile und Ve als historische Personen. Sie verwalteten in Odins Abwesenheit die Regierung, und als er einst gar zu lange ausblieb, eigneten sie sich nicht nur sein Reich, sondern auch seine Gemahlin Frigge zu; allein Odin kam dennoch zurück, und erhielt

Reich und Gemahlin wieder. Auch Saxo erwähnt Odins als eines gewaltigen Herrschers, der in ganz Europa als Gott angebetet wurde. Die Könige des Nordens ließen sein Bildniß aus Gold gießen, behingen es mit goldenen Ringen und andern Kostbarkeiten, und schickten es nach Byzanz (Asgard), seinem damaligen Aufenthalte. Das Gold stach seiner Gemahlin Frigge so sehr in die Augen, daß sie sogar ihre Keuschheit einem unbedeutenden Manne opferte, um des Schmuckes kabhaft zu werden. Dieß nahm sich Odin zu Herzen, und ging freiwillig außer Landes. Während seiner Abwesenheit stand ein Mit-Odin (s. d. Art.) auf, der sich für Gott ausgab, und durch seine Gaukeleien das unwissende Volk verführte, ihn zu verehren. Nach Frigge's Tod kehrte aber Odin zurück, vertrieb den Mit-Odin, und erlangte sein voriges göttliches Ansehen wieder. In der Folge warb er um die Hand der Russischen Fürstentochter Rinda, und benahm sich dabei nach dem Urtheile der übrigen Götter in Byzanz so unwürdig, daß sie ihn aller Würden entsetzten, ihn vogelfrei erklärten, und an seine Stelle einen gewissen Oller oder Uller (s. d. Art.) nicht nur zum Könige, sondern auch zum Gotte unter dem Namen Odin ernannten. Der verbannte Odin wußte aber die Götter wieder auf seine Seite zu bringen; Oller ward aus Byzanz vertrieben, floh nach Schweden, und fand dort seinen Tod. Saxo erwähnt auch an mehreren Stellen, daß Odin einäugig war. So erschien er seinem Lieblinge Harald Hyldetan bei Ausbruch eines Krieges gegen den Schwedenkönig Inge in Gestalt eines alten einäugigen Mannes, angethan mit einem zottichten Mantel, und lehrte ihn die beste Art, das Kriegsheer zu ordnen. Zuletzt ward ihm aber Odin dennoch abhold, und erschlug ihn in der Bravallaschlacht unter der Gestalt seines Wagenführers mit eigener Hand. Odin starb in Schweden natürlichen Todes. Als er verscheiden sollte, ließ er sich mit dem Zeichen Geirsode bezeichnen, d. h. er ließ an seinem Körper neun spitzförmige Wunden mit der Lanzenspitze machen; dieß hatte die nemliche Geltung, als wenn er in der Schlacht gefallen wäre.

Diese historische Ansicht von Odin theilen mit Snorro und

Saxo viele neuere Schriftsteller, als: Schöning, Suhm, Gräter u. a. m. Nach Schöning ward Odin hundert fünf Jahre vor Christi geboren, und kam vierzig Jahre vor Christi ins Nordland. Suhm aber stellt vier Odine auf. Der erste Odin war Börs Sohn, kam vom alten Asgard am Ausflusse des Don, und ist derselbe, den die Engländer Geta Geata, d. i. Jotengott, nennen. In der Edda heißt er Jat, sein Vater Biaf, mit dem Zusatze: „den wir Biar (Bör) nennen." Der zweite Odin war Hermode's Sohn, kam auch aus Asien mit Asen und Budinern (Vanen), und floh vor Darius. Dieser hieß König der Turken oder Turcilingen, brachte von den Griechen und Phöniziern Buchstaben mit, behandelte sie als ein Geheimniß, baute Tempel, führte die Lehre von Walhall ein; und ihn verdrängte Uller, der daher Mit-Odin, Mitherrscher, hieß. Der dritte Odin, Fridleifs Sohn, lebte fünfzig Jahre vor Christus, floh vor den Römern und vor Mithridat, wohnte zu Sigtun, und hatte einen Tempel zu Upsala. Er gab seinem Sohne Seming Norwegen, dem Gant Gothland, dem Skjold Dänemark, dem Heimdal Schonen. Der vierte Odin ist endlich der Sächsische, der im dritten und vierten Jahrhundert gelebt hat, und in dessen Geschichte gehört, was Saxo von Hother und Balder (s. d. Art.) erzählt. Mone, mit der geschichtlichen Auffassung Odins nicht einverstanden, ist der Meinung, daß man unter dem Namen Odin nicht einen Menschen, sondern eine Religion zu verstehen habe, also nicht ein kurzes, sterbliches Menschenleben, sondern eine feste, dauernde Glaubenslehre, die natürlich nicht bei jedem Volke des Nordlands zu gleicher Zeit und mit gleichen Umständen aufkommen konnte, und darum eben so folgerecht Odin zu verschiedenen Zeiten und in veränderter Gestalt erscheinen mußte. Odin, sagt Mone, war der Hauptbegriff zur Bezeichnung der gemeinsamen Religion des Nordlandes; diese zertheilte sich in drei besondere Glaubenslehren, welche nach ihren Hauptsätzen, oder, in der Mythensprache, nach den Hauptsöhnen Odins genannt wurden, nemlich: die ältere Absonderung in Schweden, die Religion Freyrs; die zweite in Norwegen, die Glaubenslehre Thors; und die jüngste in Dänemark, die Religion Balders. Der Meinung Mones scheint auch

Wagner (Ideen zu einer allgemeinen Mythologie der alten Welt. Frankfurt am Main 1808) zu seyn, welcher äußert, daß bei dem Wesen Odins nicht Geschichte und Vergötterung eines Helden oder einer Familie, sondern die dem ganzen Alterthume gemeinschaftliche Idee zum Grunde liege, die Götter des Himmels zugleich als irdische Heroen und alte Könige des Landes zu verehren.

Odins Gemahlinnen, seiner mehrfachen Deutbarkeit als Naturgott, als Hauptgott des Asenhimmels, und als Mensch entsprechend, sind folgende:

1.) Jörd (Hertha), d. i. die Erde, mit der er als Symbol der Sonne den Donnergott Thor zeugte. Offenbar eine mythisch-allegorische Erklärungsart des Donners, der aus den Dünsten der Erde durch Einwirkung der Sonne entsteht.

2.) Rinda (Erdrinde, Erdkreis), mythologisch mit Jörd einerlei, Mutter des Vale. Abermals eine, auf Odin als Sonnengott passende Allegorie. Das Sonnenlicht (Odin) und die Erde (Rinda) erzeugen den Vali, der als Symbol des Tages gelten kann. Historisch genommen war Rinda eine Fürstentochter aus Rußland, mit welcher der gleichfalls historische Odin einen Sohn, Namens Bo, gezeugt hat.

3.) Frigge, die Tochter des Riesen Fiorgyn, und eigentlich eben dasselbe weibliche Grundwesen Erde, nur in einer neuern Gestalt. Mit ihr, der Asenkönigin, zeugte Odin die Söhne Balder, Brage, Hermode und Tyr. Da sie mit Jörd (Hertha) einerlei ist, so kommt auch Thor als ihr Sohn vor.

4.) Grydur, ein geheimnißvolles weibliches Wesen, vielleicht das Sinnbild des Friedens im Herzen. Diese gebahr den Gott des Schweigens, Vidar.

5.) Neun reine Jungfrauen und Töchter des Riesen Geirrö-

dur, Namens Gialpe, Greipe, Elgia, Angeya, Ulfruna. Aurgiafa, Sindur, Atla und Jarnfaxa, mit welchen allen zusammen Odin am Rande der Erde den Gott Heimdal zeugte.

6.) Skade, doch nur in historischer Hinsicht. Denn nach Snorro verließ die früher mit Niord vermählte Skade ihren Gatten, und verband sich mit Odin. Diesem gebar sie viele Söhne, unter andern auch den Semming, von welchem Hakon Lade-Jarl sein Geschlecht ableitete.

7.) Gritha (ebenfalls nur geschichtlich), die Mutter Skjolds, des Stammvaters der Dänischen Könige. — Außer den hier angeführten Söhnen Odins kommen bei verschiedenen Verfassern noch mehrere vor; doch ist dieses nicht buchstäblich zu nehmen, da viele blos wegen ausgezeichneter Tapferkeit oder Weisheit Söhne Odins genannt wurden.

Nebstbei sind von Odins Geliebten bekannt: 1.) Die Liebesgöttin Freya, die er über die Abwesenheit ihres Gemahls Odur am wirksamsten zu trösten wußte. 2.) Gunlöda, die Tochter des Riesen Suttung, mit welcher er, um den Dichtermeth zu erhalten, durch drei Nächte das Lager getheilt hat. 3.) Die Göttin der Gewässer, Laga, zu der er jeden Abend untertaucht, um mit ihr der Liebe zu pflegen, und ihr Element aus goldenen Pokalen zu trinken. Daß Odin hier in seiner ältesten Eigenschaft als Sonne, und Laga als Ocean allegorisch zu nehmen sey, leuchtet von selbst ein.

Odin hat hundert sechs und zwanzig Namen, die theils auf seine Thaten und Abentheuer Bezug haben, theils von der Verschiedenheit der ihn verehrenden Völker herrühren, theils auch blos von den Skalden erdichtet wurden. Die vorzüglichsten davon sind: 1.) Alfader (Aller Vater). 2.) Draugadrot (Herr der Entseelten). 3.) Har, Jafnhar und Thridi (der Erhabene, der dem Erhabenen Gleiche, und der Dritte). Diese Benennungen bilden eine Art Skandinavischer Dreieinigkeit, und bezeichnen zugleich die drei Per-

sonen, welche in der prosaischen Edda das Biergespräch mit Gylfe (s. d. Art.) über die Nordischen Götter halten. 4.) Helblinde (der die Augen im Tode erblinden läßt, oder Herr über Leben und Tod). 5.) Heriafadur (Vater der Kriegsheere). 6.) Hrafnagut (Rabengott, wegen seiner zwei Raben Hugin und Munin). 7.) Svid oder Fiolsvidur (der Weise). 8.) Valfader (Vater aller im Kampfe Gefallenen). 9.) Valgantr (welcher wählt, die im Streite fallen sollen). Der prosaischen Edda zufolge heißt Odin auch Hangagott (Gott des Ringes), Haptagott (Gott der Fessel), und Farmagott (Lastengott); und als er zum König Geirrod kam, sprach er:

Ich heiße Grimr (Grimm, wild)
Und Gangleti (Gang-klug),
Herjan (Herr) und Hjalmberi (Helmträger),
Thecer und Thridi (der Dritte),
Thudr und Udr,
Helblindi (zu todt blendend) und Har (hoch, grau)
Sadr und Svipall
Und Sann-Getall,
Herteiter (der dem Heere Verehrungswürdige) und Hnikar (Sieger),
Bileyger (der ruhige Besitzer) und Balleyger (Besitzer der Flamme),
Bölverker (Uebelthäter *), Fjölnir (vielwissend, versteckt),
Grimarr (verschleiert) und Grimner (wild),
Glapsvithr (Trugholz) und Fiaulsvithr,
Sithhauter, Sithskeggr,
Sigfaudr (Sieg-Vater), Hnikuthr (Sieger oder Veränderlicher),
Alfauthr (Allvater), Valfauthr (Wahlvater),
Atridr (Herzureitender) und Farmatyr (Lastenherr):
Mit einem Namen nannt' ich mich niemals,
Seit ich mit den Menschen umging.

*) Weil er dem Riesen Suttung den Dichtermeth geraubt, also Uebles an ihm gethan hat.

Grimner nannten sie mich
Bei Geirröd,
Aber Jalc bei Asmund;
Und dann Kjalar,
Da ich den Schlitten zog;
Thror in Gerichten,
Vidr in Kämpfen,
Oski (der Wünschende, Wollende) und Omi (der Rauschende):
Jafnharr (gleich hoch) und Biflindi (schnell, beweglich),
Gaundler und Harbarthr (Graubart) bei Göttern.
Svithur und Svithr
Hieß ich bei Saemimer.

Auch Fimbultyr (der große Alte oder Herr), Schwafner, Arvodur (Oberhüter), Langbarder (Langbart) sind Beinamen Odins; und in den Gesängen der Skalden heißt er auch: der mit den großen Augenbraunen, der Vater der Würmer, der Pfeilregner, der einäugige Weise, der Adler, der Zeitenvater u. s. w.

Odin wurde nicht nur von den Skandinaviern, sondern von allen Teutschen Völkern als Kriegsgott und oberster der Götter verehrt. Bei den Longobarden, Vandalen, Franken, Sachsen, Thüringern und andern südlicheren Stämmen, ja nach dem Berichte älterer Schriftsteller auch bei den Schweden, Dänen und Norwegern ward er Wodan genannt. Dem Wodan weihten sich die Krieger vor der Schlacht. Ihm wurde gewöhnlich ein Eber und ein Pferd geopfert, beides war aber auch Sonnenopfer; woraus die Identität Wodans und Odins um so deutlicher hervorleuchtet. Oft wurden ihm auch Menschen geopfert, und die Sachsen und Thüringer, als besonders tapfere Krieger und eifrige Verehrer des Kriegsgottes, schwuren in dem Kampfe mit Karl dem Großen ein feierliches Gelübde, dem Wodan alle feindliche Gefangenen zu schlachten. Bei der Bekehrung der Sachsen, Franken und anderer heidnischen Teutschen ging jeder Taufe eine feierliche Abschwörung der Götterdreiheit Thor, Wodan und Sarnote (s. d. Art.), so wie ein Glaubensbekenntniß der christlichen Dreieinigkeit voraus. Die dabei

übliche Formel lautete also: End ec forsacho diabole end allum diabolgelde end allum diaboles wercum end wordum, Thunaer, Woden ende Saxnote, end allum them unholdum, the hira genotas sint. Ec gelobo in got almehtigen fadaer end in Crist, godes suno, end in halogan gast. Das ist: „Ich widersage dem „Teufel und allem Teufelsdienst, und allen Werken und Worten des „Teufels; dem Thor, Wodan und Saxnote, und allen Unholden, „die ihre Genossen sind. Ich gelobe in Gott, den allmächtigen Va„ter, in Christus, Gottes Sohn, und in den heiligen Geist.“ Die Verschiedenheit der Mundarten hatte den Namen Wodan bald mehr bald weniger verändert, und daraus die Formen Guodan, Godan, Guodenen, Wuothen, Woden, Oden u. s. w. gebildet. Wahrscheinlich bezeichnete Wodan schon in der frühern Nordischen Religion den ältern, zum Göttergeschlechte der Vanen gehörigen Odin, oder das Sinnbild der Sonne, und der Name Odin entstand erst daraus durch Weglassung der Aspiration W und die Veränderung des a in i: Wodan, Wodin, Odin. Andere leiten Odin von dem altteutschen Guote oder Gote (jetzt: Gott) ab, welcher Ausdruck die Sonne, als höchstes Wesen der ältesten Teutschen, bedeuten soll.

Die Römischen Geschichtschreiber nannten Odin bald Mars bald Merkurius, je nachdem ihnen seine Eigenschaften als Kriegsgott, oder seine Klugheit und Schlauheit bekannt geworden sind. Odins Hauptfest hieß Sigerblot (Siegesopfer), und wurde zu Ende des Lenzmonats gefeiert. Man rief dabei den Vater der Götter und Menschen vorzüglich um Sieg im Kriege an, und bath zugleich um eine gute Wickings- oder Seefahrt. Die Benennung Sigerblot könnte wohl auch Bezug auf Odins Namen Sigge haben. Geopfert wurden ihm Thiere (vorzüglich Pferde) und Menschen; und alle Gehenkten wurden als Odins Opfer betrachtet.

Nach Odin oder Wodan ward im altteutschen Heidenthume der vierte Wochentag (Mittwoche) Odinstag oder Wodanstag, oder Wodnestag und Wonstag genannt; so wie manche

Gegenden und Ortschaften im heutigen Teutschland ihre Benennung von diesem Namen erhielten, wie z. B. der Odenwald in den Rheingegenden, der Odenberg und Gudensberg (so viel als Wodansberg) im Hessischen, das Benediktiner-Kloster Odenheim im Speierschen, der Flecken Ottenheim, das Dorf Ottenschlag und das Schloß Ödsdorf im Oesterreichischen u. a. m.

Odin wird geharnischt abgebildet, mit Schild, Schwert und Helm, den eine Krone umschließt; oft hat er statt des Helmes blos die Krone.

Aus dem Gesagten ergibt sich folgendes Resultat: 1.) Odin oder Wodan war ursprünglich das Sinnbild der Sonne, und als solches die älteste und oberste Gottheit der Nordischen Völker. 2.) Aus Mischung des Religiösen mit Geschichtlichem gestaltete sich der spätere historisch-mythische Odin, wie er in der Edda dargestellt wird. 3.) Eben das Geschichtliche im Wesen Odins in Verbindung mit alten Sagen und Traditionen bewog die meisten Schriftsteller, ihn als eine wirkliche geschichtliche Person, als den Stammvater aller Nordischen Könige anzunehmen, der wegen seiner Tapferkeit, Weisheit und höherer Naturkenntniß nach dem Tode vergöttert wurde. 4.) Neueren Ansichten zufolge ist Odin kein Mensch, sondern eine Religion, so daß dieser Name als Hauptbegriff die gemeinsame Glaubenslehre des Nordlands bezeichnet. 5.) Odin ward auch Wodan genannt, und nicht blos von den Skandinaviern, sondern von allen Teutschen verehrt.

Odrärir, nach der Skandinavischen Mythologie ein Kessel, in welchem, so wie noch in den zwei Gefäßen Son und Boden, der aus Quasers Blut bereitete Dichtermeth aufbewahrt wurde. Vergl. Quaser. Odin.

Odur, der Gemahl der Skandinavischen Liebesgöttin Freya, mit der er zwei reitzende Töchter, Hnos und Gersemi, zeugte. Er verließ Gattin und Kinder, und zog in ferne Länder. Freya

grämte sich über seine Entfernung, und zog unter verschiedenen Namen weit und breit umher, um ihn aufzusuchen. — Freya (bemerkt Mone) ist die Liebeslust, Odur die stürmische, feurige Begierde (dem Worte nach die Wuth, der Sache nach die Geilheit); sie entflieht nach der ersten Befriedigung, wenn sie den Genuß (Gnos) erzeugt hat; aber die Lust folgt ihr nach in alle Länder, überall ist sie, unter verschiedenen Gestalten tritt sie auf, immer dieselbe. — Von diesem Odur (Oder) soll nach Einigen der Oderfluß seinen Namen haben.

Okolne, ein Aufenthaltsort für gute Menschen in dem Skandinavischen Himmel Gimle. In Okolne ist der Saal Brimner, wo gutes Getränke in Fülle zu haben ist.

Oller. S. Uller.

Olmütz. S. Kráſopanj.

Oelvalde, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, und Vater der drei Riesen Thiasse, Ide und Gangr. Er war ungemein reich, und nach seinem Tode brauchten seine Söhne bei der Erbtheilung dieses Maaß zum Golde, daß jeder von ihnen so viel erhielt, als er jedesmal im Munde halten konnte.

Omi (der Rauschende), ein Beiname der zwei Skandinavischen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Onar. S. Anar.

Ondinen (vom Italien. onda oder Französ. onde die Welle) sind weibliche Wassergeister, welche die spätere Dichtkunst aus den mehr volksmäßigen Niren (s. d. Art.) geschaffen hat. Sie gehören zu den Elementargeistern, und dürften aus folgender Schilderung Mathissons jedem leicht kenntlich werden:

Im Schloß der Ondinen,
Das glänzend auf grünen

Gewölben der Fluth
Im Ocean ruht,
Regiert das Gefühl
Im heiligen Styl.
Man läutert die Sinne
Zu geistiger Minne;
Ist weicher wie Wachs,
Und blender wie Flachs.
Als Zofen umänixen
Blaulockige Nixen
Die hehren Vestalen;
Und wenn bei den Qualen
Petrarkas man Zähren
Des Mitgefühls weint,
Naht auch wohl in Ehren
Ein Triton als Freund.

Opfer sind Gaben, die man der Gottheit darbringt, um dadurch die Hingebung seiner eigenen Person auszudrücken. Dieser Gebrauch war die erste Wirkung der Anerkennung höherer Wesen, und ein Haupttheil des Gottesdienstes in allen Religionen des Alterthums. Die Vorstellung, daß Gott sinnliche Bedürfnisse habe, und an Speise, Trank und Wohlgeruch Gefallen finde, so wie die Lebensart der Opfernden bestimmte die Beschaffenheit ihrer Gaben. Hirten und Jäger brachten Thiere; Ackerbauer Früchte und Brod; und die Ehrfurcht gegen die Gottheit geboth, ihr dasjenige, was ihr am angenehmsten wäre, und das Beste, was der Opfernde besäße, darzubringen. Daher die grausame Gewohnheit des Heidenthums, auch Menschen zu opfern. Die alten Teutschen und Slaven opferten Anfangs ihren Götzen blos im Allgemeinen, und erst später erhielt jede Gottheit insbesondere die ihr angenehme Gabe. So wurden dem Odin (Wodan) Pferde und Ochsen, dem Thor Menschen, dem Freyr Schweine, dem Perkunos (Prono) Ochsen und Schafe, dem Swantewit Kuchen und Wein, den Hausgötzen Milch und Speisen geopfert. Die Teutschen hatten in den ersten Zeiten keine Tempel, und opferten daher in geheiligten Hainen

und Wäldern, vorzüglich Eichenwäldern. Die hiezu bestimmten Altäre errichtete man gewöhnlich an den anmuthigsten Stellen des Haines auf Hügeln und Anhöhen, in deren Nähe sich zugleich ein Brunnen oder Bach befand, um die Schlachtopfer waschen zu können. Die Opfergebräuche selbst waren nach Verschiedenheit der Volksstämme verschieden; darin kamen aber beinahe alle überein, daß vor dem eigentlichen Opfer eine Art von Libation, die nach Umständen in Wein, Bier oder Meth bestand, Statt fand. Der Priester kostete nemlich von dem Opfertranke aus einem Becher oder Horn zuerst selbst, und ließ dann auch die Vornehmsten von den Anwesenden kosten; das Uebrige wurde auf das Haupt des Schlachtopfers und auf den Opferaltar ausgegossen. Dieses Trankopfer geschah auch bei den Mahlzeiten, wo man gewöhnlich zu Ehren der Götter etwas Getränk auf die Erde ausgoß, oder etwas von den Speisen in das Feuer warf. Nach dem Opferguße riß man zuerst dem mit Eichenlaub bekränzten Opfer-Rinde die Haare zwischen den Hörnern aus, und warf sie in das Feuer; dann wurde das Thier mit einem Beile oder einer Keule vor die Stirn geschlagen, mit einem geheiligten Messer erstochen, das Blut in Gefäße von Erz aufgefangen, der Leib geöffnet, das Eingeweide von den Wahrsagern genau durchforscht, und ein Stück davon im Mehle herumgewendet, von dem ganzen Körper aber gewöhnlich nur der Kopf, als das Vorzüglichste, auf dem Opferherde verbrannt. Das Uebrige ward bei der Opfermahlzeit verzehrt, wobei man zur Ehre der Götter sang und tanzte. Bei dem Opfer selbst waren nicht blos die Opferthiere sondern auch die Priester und ihre Diener mit Eichenlaub bekränzt, und der Altar, die Gefäße und der ganze Opferplatz mit Laub und Zweigen von Eichen verziert. Mit dem überflüssigen Blute wurden die Götzenbilder und die geheiligten Bäume, und später in den Tempeln die Wände und Bänke bestrichen, und die Anwesenden damit besprengt. Das Opferfeuer mußte aus einem Kieselsteine geschlagen, und mit Eichenholz unterhalten werden. Nach Cäsars Berichten verehrten die Teutschen Sonne, Mond und Feuer (Vulcanum), welch letzterem als einer eigenen Gottheit das Eichenholz geopfert, d. i. in heiligen Hainen verbrannt wurde. Sonne und Mond ver-

ehrten sie durch das Feuer selbst, indem sie jeden Neumond ein heiliges Feuer anzündeten, um dasselbe herumtanzten, darüber hinwegsprangen, und dabei verschiedene Gebräuche beobachteten. Diese heidnischen Feuer wurden durch eine bestimmte Zeit Tag und Nacht unterhalten, und mögen wohl die erste Veranlassung zu unsern Noth- und Johannesfeuern (s. d. Art.) gegeben haben. Den Feld- und Waldgöttern waren Grotten, Höhlen und Laubhütten geheiligt, wo man ihnen Obst, Milch und Honig opferte. So auch wurden den Hausgöttern, die man unter verschiedenen Gestalten, und bei den Preußen vorzüglich als Schlangen verehrte, Milch und verschiedene Speisen dargebracht. Menschenopfer waren zwar auch bei den Teutschen üblich, doch wurden sie nur vorzugsweise dem höchsten Gotte zu bestimmten Tagen gebracht, die andern Götter bekamen die gewöhnlichen Sühnopfer von Thieren. Die Cherusker und ihre Bundesgenossen opferten viele von den Römischen Gefangenen nach der Niederlage des Varus auf ihren Altären im Teutoburger Walde, und hängten die Leichname an Bäumen auf. Bei den Cimbern opferten gewisse Wahrsagerinnen die feindlichen Gefangenen, um aus den Eingeweiden und dem Fließen des Blutes den Ausgang der bevorstehenden Schlacht vorhersagen zu können. Auch die Preußen suchten vor dem Kriege einen von den Feinden zu bekommen: diesem stach der Criwe das Opfermesser in die Brust; strömendes Blut war ein glückliches — tröpfelndes, ein böses Zeichen. Bekamen sie einen Feldherrn gefangen, so wurde er mit Roß und Waffen in einen Scheiterhaufen gestellt, und dieser dann angezündet. Gefangene Jungfrauen wurden erst bekränzt, und dann geopfert. — Die Slaven hatten bezüglich der Opfer mit den Teutschen Vieles gemein. Auch bei ihnen wurden die öffentlichen oder Volksopfer, die sich auf große Begebenheiten, Siege, Rettung u. dgl. bezogen, in heiligen Wäldern, manchmal auch auf freiem Felde dargebracht. Felsen in Wäldern und Berge waren die Lieblingsörter der Götter; weiße Kühe, die noch kein Stier berührt, die liebste Gabe für den Sieg. Das Opferthier ward auch hier nicht ganz verbrannt, sondern großen Theils verzehrt, und dabei das Lob der Götter gesungen. In die Privatreligion der meisten Slaven, vorzüglich der Böhmen und Mährer,

gehörte es, daß der Hausvater alle Abende den Göttern Speise unter ihre Bäume setzte, ihr Loblied sang, und sich dabei an die Stirne schlug. Menschen wurden ebenfalls wie bei den Teutschen geopfert.

Ordalien (altteutsch so viel als Urtheile). Ehemals glaubte man, daß da, wo dem menschlichen Richter alle Beweise für Recht und Unrecht, Schuld oder Unschuld fehlten, der gerechte Gott selbst das Wahre durch ein Wunder kund machen müsse. In dieser Meinung ließ man diejenigen, gegen welche ein Verdacht vorhanden war, gewisse Handlungen, welche ihrer Natur nach dem Handelnden schaden mußten, feierlich in Gegenwart der Priester vornehmen, und erklärte ihn für unschuldig, wenn er sie ohne Nachtheil überstehen konnte. Diese Handlungen hießen nun Ordalien oder Gottesurtheile. Schon unsern heidnischen Vorfahren waren Ordalien einigermassen bekannt; und die Celten sollen Kinder, deren Mutter wegen Ehebruchs verdächtig war, in einem Schilde auf den Rhein gesetzt, und aus dessen Untersinken die Schuld der Mutter gefolgert haben. Am meisten kamen die Ordalien erst nach Einführung des Christenthums auf, und in Teutschland, wo sie eigentlich zu Hause waren, gab es davon folgende Arten: der gerichtliche Zweikamf, die Feuerprobe, die Wasserprobe, der geweihte Bissen, das heilige Abendmahl, das Kreuzgericht und das Bahrrecht.

Der gerichtliche Zweikampf geschah unter folgenden Förmlichkeiten: Wenn beide Theile an dem bestimmten Tage und Orte erschienen, wurden Kampfrichter bestellt, deren Amt es war, genau Acht zu geben, daß keiner von den Streitenden einen überwiegenden Vortheil über den andern habe. Die Waffen wurden untersucht, und Sonne und Wind unter beide getheilt, so daß keinem die Sonnenstrahlen oder der Wind beschwerlicher als seinem Gegner fallen konnte. Der Ueberwundene, oder der sich dem Sieger ergab, wurde für ehr- und rechtlos, oft auch für vogelfrei erklärt, und seine Güter wurden eingezogen. Blieb der Besiegte im Zweikampfe, so wurde er nicht ehrlos, und erhielt ein anständiges Begräbniß.

Wer den Zweikampf ausschlug, wurde sogleich für schuldig erklärt. Personen, die selbst nicht fechten konnten, als: Geistliche, Weiber, Greise und Schwache, mußten Verfechter stellen, die sich für sie schlugen. Diese gerichtlichen Zweikämpfe dauerten lange Zeit fort, obgleich man das Barbarische und Unzweckmäßige derselben erkennen mußte.

Die Feuerprobe konnte auf verschiedene Arten geschehen. Die gewöhnlichste bestand darin, daß der Angeklagte entweder durch Feuer oder über glühende Kohlen gehen, auch wohl deren auf dem bloßen Busen tragen mußte. Bei der zweiten Art der Feuerprobe, oder der des wächsernen Hemdes, wurde dem Bezüchtigten bei dem entscheidenden Gange durch das Feuer ein mit Wachs überzogenes Hemd angezogen; blieb dieses unversehrt, so galt es als ein Zeichen der Schuldlosigkeit. Die dritte Gattung der Feuerprobe endlich war die Probe der glühenden Pflugscharen. Der Verdächtige mußte eine glühende Pflugschar entweder in den Händen halten, oder über selbe mit bloßen Füssen hinweg gehen. In die Hand nehmen mußten sie blos Weiber und gemeine Leute; Ritter mußten die entblößte Hand in einen glühenden eisernen Handschuh stecken.

Von der Wasserprobe gab es ebenfalls zwei Gattungen; die des heißen und die des kalten Wassers. Bei der heißen Wasserprobe, der ältesten Art der Ordalien, mußte der Bezüchtigte die entblößte Hand bis an den Elbogen in einen Kessel voll siedenden Wassers stecken, und einen Stein, so groß als ein Ei, herauslangen. Bei der kalten Wasserprobe wurde dem Beschuldigten nach verschiedenen Ceremonien, als: der Einsegnung, Besprengung des Flußwassers mit Weihwasser u. s. w. ein Strick um den Leib gebunden, und er so in den Fluß gestürzt. Schwamm er oben, so ward er losgesprochen; ging er aber unter, so ward er für schuldig erklärt.

Der geweihte Bissen bestand in einem Stück Brod, oder

sonstiger Speise, welche der Priester dem Angeklagten unter mancherlei Verfluchungs- und Verwünschungsformeln in den Mund steckte. Gelang es dem Beschuldigten den Bissen sogleich ohne Mühe hinabzuschlucken, und empfand er darüber weder Krankheit noch Schmerz; so galt es für einen Beweis seiner Schuldlosigkeit.

Die Probe des heil. Abendmahls, welche mit der des geweihten Bissens viel Aehnliches hatte, bestand darin, daß der Angeklagte das heil. Abendmahl mit den Worten einnahm: corpus Domini sit mihi hodie in probationem. Diese Probe war vorzüglich bei der Geistlichkeit üblich, und wurde auf der Kirchenversammlung zu Worms im Jahre 868 eingeführt.

Das Kreuzgericht war zweifach. Entweder stellte man den Kläger und den Beklagten mit ausgestreckten, oder kreuzweis ausgebreiteten Armen auf eine bestimmte Zeit unter ein Kreuz, und verurtheilte den, der zuerst die Hände bewegte oder sinken ließ; oder man führte den angeblichen Verbrecher zu Reliquien oder in die Kirche, bezeichnete von zwei Würfeln einen mit einem Kreuze, und zog einen von beiden. Hatte der gezogene das Zeichen des Kreuzes, so folgte die Befreiung von der Strafe.

Das Bahrrecht bezog sich lediglich auf die Reinigung von Mordthaten. Man legte den Körper des Ermordeten auf eine Bahre, und alle, welche als Mörder im Verdachte waren, mußten sich nähern, und den Leichnam, vorzüglich die verwundeten Stellen, berühren. Bei wessen Berührung der Leichnam blutete, oder Schaum vor den Mund bekam, oder sich bewegte, der wurde für den Mörder gehalten.

Die Ordalien erhielten sich bis in das fünfzehnte Jahrhundert in dem größten Ansehen, dann aber fingen sie an durch das kanonische Recht, das den Reinigungseid einführte, noch mehr aber durch das allgemein verbreitete Römische Recht nach und nach zu erlöschen. Nur des Bahrrechts bediente man sich in dem sechzehn-

ten Jahrhunderte, und selbst in den ersten Jahren des achtzehnten, noch ziemlich häufig. Der fortdauernde Glaube an Zauberei erhielt in den Hexenprozessen die Probe des kalten Wassers; nur daß dabei nicht das Untersinken, sondern das Schwimmen auf der Oberfläche des Wassers für den Beweis der Schuld galt. Ja es wurde bei den Hexen außer dieser Probe, die man das Hexenbad nannte, zuweilen auch auf die Hexenwage erkannt. Man wog nemlich die Verdächtigen, und wenn sie ein ungewöhnlich leichtes Gewicht hatten, erklärte man sie für schuldig. — Uebrigens findet man noch jetzt die Gottesurtheile, und vorzüglich die Feuer- und Wasserprobe bei verschiedenen außereuropäischen Völkern, als: bei den Senegambiern in Afrika, bei den Ostiaken im Asiatischen Rußland, bei den Chinesen, am häufigsten aber bei den Hindus.

Ormt. S. Kormt.

Orvanga. S. Zwerge.

Oski (der Wünschende, Wollende), ein Beiname der zwei Skandinavischen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Oslad oder Uslad, der Gott der süßen Ruhe, der Mahlzeiten und Schwelgerei bei den alten Russen. Sein Name scheint von dem Worte usladit (versüßen, lieblich machen) herzukommen.

Ossian, der berühmteste aller Barden (s. d. Art.), um das Jahr 300 nach Christus Geburt, Sohn des Caledonischen (hochschottischen) oder Irländischen Helden und Fürsten von Morven, Fingal (s. d. Art.) Ossian war Held und Dichter zugleich, und soll mit Homer und andern berühmten Sängern des Alterthums das Schicksal der Blindheit getheilt, und durch Gesang seinen Schmerz über den Verlust seiner Lieben, wie z. B. seines gefallenen Sohnes Oskar, gemildert haben. Noch jetzt ist sein Name bei den Bergschotten und Hebridiern in dem ehrenvollsten Andenken, und seit Macpherson die Ossianschen Lieder herauszugeben anfing, auch bei uns

gefeiert. Der Inhalt seiner Dichtungen ist theils historisch, theils lyrisch; Erzählungen von Heldenthaten, helldunkle Gemählde der hochländischen Natur, Klagen über erlittene Leiden, Schicksale Liebender, Heldenfeste u. s. w. Ossians Gesänge fallen nach Friedr. Schlegels Meinung in das Zeitalter der Normannen, und sind als trauriger Nachhall eines erlöschenden Volkes, als letzter, schwindender Schatten eines untergegangenen Götterglaubens zu betrachten. Sie wurden in die meisten Europäischen Sprachen, am öftesten in die Teutsche (von Denis, Rhede, Schubart, Grafen F. L. zu Stollberg, Jung) übersetzt.

Ost. S. Austre.

Ostar, ein altteutscher Gott (eigentlich der Mond), welchem alle Jahre den 24. August ein Fest gefeiert, und im April um die Zeit, wann die Juden, und später die Christen ihre Osterfeste hielten, ein Ochs geopfert wurde. Von ihm werden jene jüdischen und christlichen Feste Ostern, und der Monat April Ostermonat genannt. Er heißt auch Aster, Aestar, Easter, und wird von Einigen für eine weibliche Gottheit gehalten.

Otnit. S. Heldenbuch.

Oybin. S. Jungfernsprung.

P.

Patel soll bei den Preußen und Liefländern der Gott der Luft gewesen seyn.

Pelvit, einer von den zwölf Göttern der zweiten Ordnung bei den Preußen und Litthauern; er war der Gott der Aernte und des Reichthums. Vergl. Antrimp.

Perdoyt, einer von den zwölf Preußischen Göttern der dritten Ordnung (s. Antrimp.), in dessen Schutz sich die Schiffahrt und Fischerei befanden. Die Fischer im Preußischen Samlande brachten ihm daher in Scheuern Fischopfer und Mahlzeiten dar.

Pergubrios oder Pergrub, einer von den zwölf Göttern der zweiten Ordnung bei den Preußen und Litthauern, der Gott des Frühlings und der Erdgewächse, der Segengeber in Laub und Gras (s. Antrimp.). Ihm war am 22. März das Frühlingsfest gewidmet.

Perkunos (Perkunust). S. Perun.

Perun, Peron oder Pierun (nach Verschiedenheit der Mundarten auch Perkun, Perkunos, Perkunust); der Donnergott der Russen, Polen, Preußen, Wenden, Böhmen und Mährer; bei den Preußen und Polen auch das Sinnbild der Sonne, und unstreitig die oberste Gottheit der eigentlichen Slaven. Perun konnte aber nicht blos den Donner und Bliz, sondern überhaupt alle Naturerscheinungen, als: Wolken, Regen, Hagel, Sonnenschein u. s. w. hervorbringen, und wurde deshalb auch als Fruchtbringer und Segengeber, somit, nach allen seinen Attributen zusammengenommen, als höchster Gott verehrt. Bei den Preußen war er der vornehmste unter den drei erhabenen Göttern Perkunos, Pikollos und Potrimpos, welche die erste Rangordnung, und zusammen die große Götterdreiheit zu Romowe bildeten; er gehörte aber zugleich in die Reihe der zwölf Götter dritter Ordnung (s. Antrimp.), wo er wahrscheinlich als irgend eine einzelne Aeußerung seines Gesammtwesens zu betrachten ist. In Rußland hatte Perun zwei Tempel, den einen zu Kiew, den andern zu Nowgorod. An der Bildsäule des Gottes war der Kopf von Silber, die Ohren und der Knebelbart von Gold, die Füsse von Eisen, und das Uebrige von einem Holze, das nie verfaulte. In seinen Händen hielt er einen Stein, in Form des Blizes ausgehauen, mit Rubinen und Karfunkeln verziert. In Polen, wo Perun auch Sonnengott war,

gehörten zu seinem Gefolge die Göttinnen Auska (Morgen- und Abendröthe), Bezlea (Dämmerung) und Brekſta (Dunkelheit, Finſterniß), der Gott Warpulis, der den Sturmwind machte, und Pogoda, der Geber der heitern Tage. In Mähren hatte Perun auf dem Spielberge nächſt Brünn einen Tempel zwiſchen geheiligten Eichen. Dort ſtand er in Mannsgeſtalt auf einer Säule; ſein mit länglichen Ohren verſehenes Haupt zierte eine Krone; die Füſſe waren geſtiefelt; mit dem linken Fuſſe trat er auf ein Glöckchen, mit dem rechten ſtand er feſt auf der Säule; die rechte Hand hielt eine rothe Pflugſchar, die linke einen Speer mit einer weißen Fahne. Von den zu Ehren Peruns gefeierten Spielen ſoll der Spielberg ſeinen Namen erhalten haben; und ſelbſt die Benennung der Stadt Brünn, Mähriſch Brno, ſtammt wahrſcheinlich von dieſem Gotte, da ihr Name von Perun, zuerſt Perno (Peruno) gelautet haben ſoll, woraus dann Prno, und ſpäter das heutige Brno entſtand. Da Perun die Pflugſchar zum Sinnbild hatte, welche die Menſchen wie die Erde prüft, Verbrechen entdeckt und ſtraft (ſ. Art. Feuerprobe), und daher als Schwert Leben und Tod enthält: ſo ergibt ſich das Gottesurtheil mit den glühenden Pflugſcharen urſprünglich als ein Slaviſch-prieſterlicher Gerichtsgebrauch, der an Přzemyſls eiſernen Tiſch (ſ. Libuſſa), und an andere Böhmiſche Sagen erinnert. Dem Perun wurden von allen Slaven die größten und koſtbarſten Opfer dargebracht. Herden und Gefangene waren ihm nur geringe Gaben; Väter opferten manchmal ſogar die einzigen Söhne auf ſeinen Altären. Ueberhaupt mußte ihm jedermann etwas opfern, und wer gar nichts beſaß, gab ihm wenigſtens ſeine Haare von Haupt und Bart. Auch waren ihm Wälder und Haine geheiligt, wo es verbothen war, zu jagen, oder Holz zu fällen. Das Weſentlichſte ſeiner Verehrung beſtand in der Unterhaltung des ewigen Feuers, das beſtändig vor ſeinem Bilde, und auch auf den Gipfeln hoher Berge brannte. War es durch die Nachläſſigkeit der Prieſter ausgegangen, ſo wurden dieſe ſelbſt mit dem Feuertode beſtraft. Als der Ruſſiſche Großfürſt Wladimir (der Ahnherr der Mähriſchen ruhmgekrönten Zierotine) das Chriſtenthum in Rußland einführte, ließ er die Bildſäule Peruns zu Kiew an

den Schweif eines Pferdes binden, und befahl zwölf Kriegern, den Götzen mit Prügeln zu schlagen, und ihn dann in den Dnieper zu werfen. Als man aber auf Wladimirs Befehl mit dem Perun in Nowgorod eben so verfuhr, so konnte, wie die Legende berichtet, der in seinem Leibe eingeschlossene Teufel die Beschimpfung nicht mehr ertragen, und schrie: „Wie unglücklich bin ich, daß ich solchen un„barmherzigen und boshaften Menschen in die Hände gefallen, die „mich gestern als ihren Gott anbeteten, und heute mich beschimpfen!" Da man hierauf das Götzenbild in den Wolchow-Fluß warf, schwamm es aufwärts gegen den Strom, schleuderte ein Stück Holz auf die Brücke, und schrie auf die gräßlichste Weise: „Da, hier will ich „euch etwas hinterlassen, Nowgoroder, um mein Andenken zu ver„ewigen." Dies soll die Ursache seyn, daß ehedem die jungen Bursche um Nowgorod den sonderbaren Gebrauch hatten, an Feiertagen mit Prügeln wacker unter einander herumzuschlagen. In Möhren wurde Peruns Standbild auf dem Spielberge durch die heiligen Bischöfe Cyrillus und Methudius zerstört, und an demselben Orte Maria mit dem Jesuskinde zur Verehrung aufgestellt. — Was den Namen Perun betrifft, so soll dieses Wort in der altslavischen Sprache den Donner bedeuten; nach Andern stammt es vom Slavischen peru, ich schlage. Beides bezeichnet die Haupteigenschaft des Gottes.

Pessejas, ein Hausgott der Polen, in dessen Schutz die Geburt aller Jungen von den im Hause befindlichen Thieren stand.

Petersberg. S. Kráſopanj.

Phoseta. S. Foſta.

Pikollos, der dritte von den drei Göttern höchsten Ranges Perkunos, Potrimpos, Pikollos, die im Preußischen Glauben die große Götterdreiheit zu Romowe bildeten. Sein blasses Angesicht und sein Name, der von Pickle, die Hölle, herstammt, zeigen ihn als den Todesgott an. Deshalb waren ihm auch drei Tod-

tenköpfe, vom Menschen, Pferde, und der Kuh, als Sinnbild geheiligt, was zugleich an den dreiköpfigen Cerberus der Griechen und Römer erinnert. Er soll auch (wie Pluto, Plutus) der Gott des Reichthums und der Schätze gewesen seyn, die aus der Tiefe, also gleichsam aus der Unterwelt genommen werden. Nebstbei hält man ihn noch für den Mond, in welcher Deutung er mit den drei Todtenköpfen auf die dreiköpfige Hekate (Diana, Mond) als Göttin des Todtenreiches hinweis't. Uebrigens kommt Pikollos (Pekullos) auch unter den zwölf Göttern der dritten Ordnung (s. Antrimp.) vor, und mag dann wahrscheinlich blos eine einzelne, seinem Grundwesen entsprechende Eigenschaft bedeuten.

Pitrolf oder Bitterolf. S. Heldenbuch.

Pizi, ein Gott der Polen, welchem gewöhnlich die Brautführer opferten.

Pochwist, bei den Russen der Gott des Sturmwindes. In Kiew ward er überhaupt als Gott der Luft, des schönen und des trüben Wetters verehrt. Die Mährer und Böhmen, bei denen er auch den Namen Rehoda hatte, erkannten in ihm den Gebiether über Nebel und Trübheit.

Pogoda, Pohoda oder Podaga; bei den Russen, Polen, Böhmen und Mährern der Gott des Frühlings; der blaue, heitere Himmel, der Geliebte der lieblichen Frühlingsgöttin Simsterla (s. d. Art.). Sein Bild war jung und schön, bekränzt mit blauen Blumen, geschmückt mit blauen Flügeln, und einem blauen, silberdurchwirkten Wammes, auf Blumen hingestreckt, in stiller, heiterer Luft.

Poklum soll bei den Preußischen Wenden der Höllengott gewesen seyn.

Pokollos, einer von den zwölf Preußischen Göttern der drit-

ten Ordnung (s. Antrimp), der als Herr der herumwandelnden Gespenster und Geister verehrt ward.

Polel. S. Lel.

Polela oder Polelo (Polel), bei den Russen und andern Slaven der Gott der Ehe, ein Sohn der Liebesgöttin Lada und Bruder des Liebesgottes Lel. Der Name Polela heißt so viel als: der nach dem Lel kommt; die Ehe folgt aber gewöhnlich auf die Liebe, oder sollte wenigstens folgen.

Polemgabia, eine Hausgöttin der Polen, welche das Feuer auf dem Herde besorgte.

Polkan oder Polkran, im Russischen Volksglauben ein Waldgeist, der von Kopf bis in die Mitte menschliche Gestalt, von da bis nach unten, die eines Pferdes oder Hundes hatte, und außerordentlich stark war. Wer erinnert sich hier nicht an die Griechisch-Römischen Centauren?

Porenut soll von den Wenden als Gott der Erde und Luft verehrt worden, und ein vergötterter König gewesen seyn. Er wurde mit vier Häuptern auf dem Halse, und dem fünften auf der Brust abgebildet, und mit Rugiäwith und Porewith vorzüglich zu Karenz verehrt. Vergl. Rugiäwith.

Porewith wird für den Gott des Raubes bei den Wenden, und für einen vergötterten Wendischen König gehalten. Sein Bildniß zu Karenz, wo er mit Porenut und Rugiäwith verehrt wurde, hatte fünf Köpfe unter einem großen runden Hute, und war ganz unbewaffnet.

Posen. S. Gnesen.

Posterli. S. Wüthendes Heer.

Potrimpos ist in dem Preußischen Glauben der zweite von den drei erhabenen Göttern des ersten Ranges Perkunos, Potrimpos und Pikollos, die zusammen die große Götterdreiheit zu Romowe bildeten. Er ist der Geber und Beschützer der Erdfrüchte, die Erde selbst, und nichts anderes als der priapische Friggo (s. d. Art.) im Skandinavischen Glauben. Deshalb — sagt Mone — war auch er als Mannweib abgebildet, und darum schaute auch das Bild des Perkunos den Potrimpos an; der Mann, d. i. der Befruchter, die Frau, d. i. die Fruchtträgerin. Das heilige Thier des Potrimpos war die Schlange; sie wurde in einem Topfe gehalten, mit Milch genährt, und mit einer Garbe zugedeckt. Wachs, Weihrauch, und auch Kinder wurden ihm geopfert, aber drei Tage vor der Opferung mußte der Priester fasten. Potrimpos wurde auch als Untergott, zu den zwölf Preußischen Göttern der dritten Ordnung gehörig, verehrt, und war in dieser Eigenschaft der Gott der Brunnen und fließenden Wasser, im Gegensatze des Meergottes Antrimpos (s. d. Art.).

Prag. Der Sage nach war in Böhmen zuerst die Stadt Wischehrad der Sitz des Gottesdienstes, nachher wurde durch die Veränderung der Regierung Prag gegründet, welches dann die Hauptstätte der Sonnen- und Feuerreligion geworden. Ob unter dieser Religion der eigentliche Sonnendienst in der Verehrung des Jasen (Sonne), oder der allegorische in der Verehrung des Slavischen Hauptgottes Perun zu verstehen sey, ist nicht entschieden; doch ist das letztere, wenigstens für die spätere Zeit, wegen der Nachbarschaft Mährens wahrscheinlicher.

Priester sind im Allgemeinen die durch Wahl oder Geburt berufenen Erhalter und Pfleger der Religion, die das Göttliche symbolisch darstellen, und den Gottesdienst verwalten. Ihr ursprüngliches Geschäft war, das Göttliche zur Anschauung des Menschen zu bringen (daher aus ihren Deutungen der Symbole und Bilder die meisten Mythen hervorgingen), und die nationale Verehrung der Götter in den Handlungen des Cultus durch Opfer, Gebete, Auf-

züge (Mysterien) auszudrücken. So hatten denn auch Teutsche und Slaven, und die mit beiden verwandten Preußen ihre eigenen, dem Bedürfnisse der Volksreligion entsprechende Priester, die, bald mehr bald weniger mächtig, doch überall in dem größten Ansehen standen. Im Nordland gab es Priester und Priesterinnen; jene hießen Blotgodar und Blodmenn, diese Blotgydiur. Der Name kommt her von at Blota, das opfern und anbeten heißt; dessen ursprüngliche Bedeutung aber ist: schlachten und blutige Opfer darbringen. Ueber die eigentliche Rangordnung und die bestimmten Vorzüge der Skandinavischen Priester weiß man zwar wenig; da sie aber von Odin selbst eingesetzt, und von ihm mit einer geheimnißreichen Kenntniß der Natur (Zauberei) begabt waren, so läßt sich hieraus auf ihr außerordentliches Ansehen beim Volke schließen. Snorro erzählt auch, daß in Aszard ein großer Opferplatz (Blotstadr, Blutstätte) gewesen, und zwölf Priester, Diar oder Drottar genannt, die Besorgung der Opfer und Gerichte gehabt hätten, welche auch von dem Volke mit schuldiger Demuth verehrt worden wären. Die Priesterinnen wohnten abgesondert; ihr Aufenthalt war heilig und ein Zufluchtsort, so daß viele Väter ihre Töchter zur Sicherheit in solche heidnische Klöster schickten. Das Hauptgeschäft der Priesterinnen war die Wahrsagerei, und sie dienten blos den Göttinnen; nur den Gottesdienst Balders verrichteten auch Jungfrauen und Weiber. Die südlicheren Teutschen hatten zwar ebenfalls Priester und Priesterinnen, aber einen besondern Priesterstand, Abgeschlossenheit der Priestergeschlechter gab es bei ihnen nicht, mithin auch keine Priesterkaste, keine Hierarchie. Alle Würde und aller Vorzug des Priesters beruhte hier mehr auf seinem Amte als auf seiner Person. Der Hausvater war Priester für seine Familie; nach demselben Verhältnisse scheinen die ältesten Adelichen oder Freien Priester des Gaues oder Bezirkes gewesen zu seyn; denn bei den Burgunden hießen späterhin die Priester Aelteste. Wie groß aber das Ansehen und die Achtung der Priester auch bei diesen Teutschen gewesen seyn mußte, kann man aus der Nachricht des Tacitus schließen, daß niemand als der Priester einen Freien schelten, binden, oder schlagen durfte; und zwar nicht als geschähe es auf Befehl des

Herzogs, sondern durch Gottes Gebot. Höchst wahrscheinlich war dieser Gott kein anderer, als der Kriegsgott Wodan. Aehnliche, aber geringere Gewalt hatten die Priester bei den Volksversammlungen, die sich schon durch die Gegenwart derselben, noch mehr aber durch den Umstand als religiöse Zusammenkünfte kennbar machen, daß man sich blos auf Neulicht und Vollschein, also wahrscheinlich nur auf Ansage der Priester versammelte. Die Priester hatten das Recht, das Gauthing (die Bezirksversammlung) zu eröffnen; sie geboten Stillschweigen und hielten die Widerspenstigen in Zaum, was bei einem Landtag bewaffneter freier Männer nichts Kleines war. Auf die Berathungen selbst hatte der Priester keinen unmittelbaren Einfluß; nur bei Befragung des Loses lag ihm die Auslegung desselben ob, wodurch seine mittelbare Einwirkung um so bedeutender wurde. Die Priesterinnen scheinen keine Opfer verrichtet, sondern sich blos der Weissagung gewidmet zu haben. Von der hier geschilderten reinteutschen Priesterschaft unterschieden sich wesentlich die Druiden, die eigentlich den Galliern und Celten angehörten, aber doch auch in Teutschland, besonders in den Rheingegenden zu finden waren. Denn diese bildeten eine wirkliche, der einflußreichsten Vorzüge sich erfreuende Priesterkaste, ein weit verbreitetes theokratisches Wahlreich, und waren nicht blos Priester im eigentlichen Sinne des Wortes, sondern zugleich Wahrsager, Richter, Lehrer und Aerzte. — Die Preußen hatten eine Hierarchie, deren Hauptsitz zu Romowe war. Hier wohnte der Hohepriester des ganzen Volkes, genannt Criwe (s. d. Art.). Die Unterpriester gehörten zu einzelnen Gottheiten, gewissen Orden und Geschäften. Unter den erstern sind die Weidels oder Waidalottes (s. d. Art.), auch Wurskaiti genannt, die bekanntesten. Von den übrigen gab es folgende Arten, als: Siggonotten, Liguſſonen, Tiluſſonen, Swalgonen, Putronen, Weionen, Burtonen, Puſtonen, Seitonen, Swakonen; über welche die besondern Namensartikel nachzusehen sind. — Von den Slaven hatten die westlichen Stämme (Wenden, Pommern, Böhmen, Mährer, Sorben) die bedeutendste Priesterschaft, die in ihrem Innern eine vollständige Hierarchie war, und auch mit auswärtigen Priesterschaften, z. B. mit der Preußischen

zu Romowe, in genauer Verbindung stand. Bei den Wenden war der Oberpriester zu Arkona (s. d. Art.), und die weltliche Macht der geistlichen untergeordnet. Die Priesterschaft zu Rhetra (s. d. A.) hatte ihre genaue Rangordnung, welcher jene zu Arkona gleich war. Der unterste Grad war der Rabo oder Raba, d. i. der Diener; der zweite, Miki oder Micke, d. i. Priester; der dritte der Weidelbot, eine höhere Priestergattung; der vierte der Criwe, der Hohepriester. Der Hohepriester zu Arkona trug gegen die Wendische Sitte langes Haar und Bart, was in Verbindung mit den Preußischen Priesternamen Criwe, Waidelot auf fremde Abstammung der Priesterschaft hindeutet. Daß auch die Russen, Polen und Schlesier eine Priesterschaft hatten, kann man aus der Vielgötterei, dem Glaubenswechsel und der Priesterschaft der westlichen Slaven mit Gewißheit schließen. Aber es war keine Hierarchie wie in Westen; in Rußland besonders war die weltliche Macht im Großfürsten über das Priesterthum Herr geworden. Wladimir I. war Priester und Fürst zugleich, und man kann annehmen, daß der Glaube, den er vor seiner Bekehrung einführen wollte, die Religion der Preußischen Criwen gewesen sey; wodurch er erst recht unauflöslich beide Gewalten in sich vereiniget hätte.

Prigirstitis, ein Hausgott der Polen, der das Gemurmel und Raunen hörte, und durch Geschrei beleidigt wurde.

Priparcis, ein Polnischer Hausgott, in dessen Pflege sich die abgesäugten Ferkel befanden.

Pripegala, ein Slavischer Gott, von dessen Altären die gefangenen Christen mit fürchterlichem Lärmen enthauptet wurden. Die Christen erklärten diesen Gott für den wollüstigen Priapus der Römer; Mone vermuthet, daß Pripegala im Namen und Wesen mit den Skandinavischen Gottheiten Freyr und Freya zusammenhänge.

Prowe oder Prono. Unter diesem Namen wurde der Sla

vische Perun (s. d. Art.) von den Wagriern in Altenburg (Oldenburg) verehrt. Prowe hatte bei dem jetzigen Dorfe Prowenau bei Altenburg einen geweihten Wald, worin die ältesten Eichen mit künstlichen Zäunen umgeben, und diese mit zwei Thüren versehen waren. Dieser heilige Hain war Schutzort für jeden Flüchtling; dahin kamen alle Montage der Priester, der Fürst und das Volk zum Gerichte zusammen. Opfer wurden geschlachtet, wobei Niemanden als dem Priester, und den Opferleuten, wohl auch dem Fürsten gestattet war, in den umzäunten Raum zu treten.

Pucken. S. Kobolde.

Puschkait gehört unter die zwölf Preußischen Götter der dritten Ordnung, und ist als Oberherr der Erdmännchen (s. d. A.) oder der Preußischen Zwerge bekannt. Er wohnt unter Hollunderbüschen, und sein Volk, die Erdmännchen, theilt sich in Berstuke (gemeine Unterthanen, Zwerge) und Markopole oder Markopete (Edelleute, Elfen). Beide sind Mittelwesen zwischen den Untergöttern und Menschen, und ganz dasselbe mit den Zwergen der Teutschen.

Puschot soll der Waldgott der Preußischen Wenden gewesen seyn.

Püsterich oder Büster soll bei den Thüringern der Gott des Feuers, oder nach Andern, der mit Donner und Blitz strafende Zorngott gewesen seyn. Sein hohles metallenes Bild, das noch jetzt zu Sondershausen gezeigt wird, stellt einen nackten Mann von wildem Ansehen vor, der mit dem rechten Fusse kniet, und die rechte Hand vor den Kopf hält. Im Kopfe, so wie im Munde war eine Oeffnung; in beide goßen die Priester Wasser, verstopften die Löcher, und legten glühende Kohlen auf den Scheitel des Bildes, oder setzten dasselbe über Feuer. Fing nun das Wasser zu sieden an, so flogen die Pfropfen mit einem starken Knalle heraus, und das hintergangene Volk zitterte in Furcht und Schrecken.

Puſtonen, Unterprieſter bei den Preußen, welche Wunden durch Anhauchen hielten.

Puttonen, Unterprieſter bei den Preußen, die aus dem Schaume des Waſſers weiſſagten.

Pya. S. Czernobog.

Q.

Quaſer. Nach der Skandinaviſchen Mythologie führten einſt die Aſen Krieg mit den Vanen. Deſſen überdrüſſig verabredeten die Kriegführenden eine Zuſammenkunft, um Frieden zu ſchließen. Zur Bekräftigung ihres Vertrages ſpuckten beide Theile in ein und daſſelbe Gefäß. Aus dieſem Stoffe bildeten die Götter einen Mann, und nannten ihn Quaſer. Dieſer Menſch war ſo weiſe, daß ihm niemand eine Frage vorlegen konnte, die er nicht zu beantworten wußte. Er reiſ'te daher in der Welt umher, um die Menſchen Weisheit zu lehren. Einſt kam er zu den Zwergen Fialar und Galar. Dieſe tödteten ihn, ließen ſein Blut in die zwei Fäſſer Son und Boden und in den Keſſel Odrärir fließen, vermiſchten es mit Honig (miscebant utile dulci), und bereiteten einen Meth daraus, der jeden, der davon trank, zum Dichter und Weiſen machte. Bei den Göttern gaben die Zwerge vor, Quaſer ſey an übermäſſiger Weisheit erſtickt, weil ſie ihm niemand wegfragen konnte. Nicht lange darnach erſäuften die nemlichen Zwerge den Rieſen Gilling, und erſchlugen deſſen Gattin mit einem Mühlſteine. Gillings Sohn, der Rieſe Suttung, rächte ſeine Aeltern, indem er die Zwerge ergriff, und ſie auf einen Fels mitten im Meere ſetzte. Sie baten um ihr Leben, und bothen für ihre Freiheit den koſtbaren, aus Quaſers Blut bereiteten Meth. Suttung nahm den Antrag an, ſchenkte ihnen die Freiheit, und ließ den erhaltenen Meth in dem Berge

Hnitberg von seiner Tochter Gunlöda sorgfältig bewachen. Davon hat nach dem Ausdrucke der Edda die Dichtkunst die Namen Quasers-Blut, Zwerge-Trunk, Odrärirs-Sons- oder Bodens-Naß, Zwerge-Schiff- oder Lösegeld, und Hnitbergs-Meth oder Naß. Obgleich übrigens Suttung alle mögliche Vorsicht gebrauchte, damit niemand etwas von dem Wundermethe erhalte; so gelang es dennoch dem Götterväter Odin, sich denselben gänzlich zuzueignen. Vergl. Odin.

Quellendienst. Allenthalben findet man Spuren von Verehrung der Quellen und Flüsse im Teutschen Glauben. Schon Tacitus versichert, daß Salzbäche heilig, und aus Religion eine gerechte Ursache zum Kriege waren. Die Heilquellen scheinen eine ähnliche Verehrung gehabt zu haben; und den Quellendienst überhaupt bezeugt auch Tacitus, wenn er sagt: die Teutschen wohnen getrennt und zerstreut, je nachdem ihnen eine Quelle, ein Feld, oder ein Wald behagt. Jeder Hausvater wollte nemlich seine heilige Quelle, und seinen Wald haben; diesen zum Tempel, jene zum Wahrsagen. Von den Altfranken weiß man, daß sie eine Art Taufe und Quellendienst hatten, wobei Lichter angezündet wurden; und auch die Hessen haben Bäumen und Quellen geopfert. S. Flüsse.

R.

Rabengott, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin von seinen zwei Raben Hugin und Munin.

Rabenstein. So heißt einer der anmuthigsten Spaziergänge an der steilen Westseite des freundlichen Znaim, ein Felsthal, durch das sich die Taya windet, und das, in seiner reizenden Einfassung von Saatfeldern und Weingärten, durch die Nähe der auf einem

hohen Berge liegenden Probstei Pöltenberg, so wie durch das in geringer Entfernung befindliche Prachtgebäude der aufgehobenen Prämonstratenser-Abtei Bruck den herrlichsten Anblick gewährt. Auf der Seite gegen den Pöltenberg zu ragt ein Fels, der durch seine Zacken und Vorsprünge ein Menschengesicht im Profil recht natürlich vorstellt. Diesen Stein hält man nun für den eigentlichen Rabenstein, nach welchem jener Theil des Thales benannt seyn soll. Die Sage erzählt hierüber Folgendes: Vor Jahrhunderten waltete in diesem Thale Hiltrude, eine gütige und zugleich reizende Fee. Einst als sie beim Lichte des Vollmonds Zauberkräuter suchte, stieß sie auf einen schlafenden Ritterjüngling, der, wegen eines an dem Verführer seiner Schwester verübten Mordes geächtet, auf seiner Flucht in diese Gegend kam, und, ermattet, im Schlafe Stärkung suchte. Hiltrude entbrannte in Liebe zu dem Jüngling, weckte ihn auf, und both ihm in ihrer Felsenwohnung eine bequemere Ruhestätte. Seyfried, so hieß der Ritter, nahm den Antrag dankbar an, und folgte ihr in das prachtvolle Zauberschloß. Hier entdeckte er sein Schicksal der fragenden Fee, die ihm bald ohne Scheu ihre Liebe gestand, und, da er dieselben Gefühle äußerte, ihn zum Gatten erkor. Mehrere Jahre lebten die Glücklichen in ungestörtem Frieden, und waren allenthalben als die schützenden Engel der Gegend bekannt. Stand Hiltrude jedem mit Rath und That bei, so befreite Seyfrieds Schwert die Landschaft von Räubern und reißenden Thieren. Vier wunderschöne Knaben gebar die Zauberin in sechs Jahren dem geliebten Gemahl, dessen Wünsche fast erschöpft schienen; nur daß der Gedanke an seinen Vater, der mit ihm geächtet, und von dessen weiterem Schicksal ihm nichts bekannt war, seinen Himmel zuweilen trübte. Eines Tages aber, als er eben mit seinen Reisigen von einem Strauß nach Hause ritt, stieß er unvermuthet auf den alten Knecht, der seinen Vater auf der Flucht begleitet hatte, und der ihm die traurige Kunde brachte, der Vater säße auf den Tod gefangen in einem Thurme der nahen Stadt Znaim, und wäre ohne Rettung verloren, wenn nicht augenblickliche Hülfe käme. Seyfried, von Freude und Angst gleich stark bewegt, sprengte auf der Stelle mit seinen Mannen gegen Znaim, erreichte schnell den Thurm, und stürmte auch

denselben Augenblick. Zwar vertheidigten Knechte den Thurm mit aller Tapferkeit, allein nichts vermochte der Wuth der Stürmenden zu widerstehen. Grimmig hieb nun Seyfried mit seinem Schwerte auf die verriegelte Thür; sie sprang auf, und zu seinen Füssen lag der Vater — bereits enthauptet. Rasend stürzte Seyfried fort, und hieb nieder, was ihm in den Weg kam. Wahnsinn hatte sich seiner bemächtigt. Vor der Felswand, die seinen Aufenthalt versperrte, spielten eben in Unschuld seine Kinder. In blinder Wuth stürzte er auch auf diese los, und hatte schon zwei derselben durchstochen, als das Geschrei des dritten die Mutter herbei rief, allein zu spät, um den Knaben zu retten. Nun ergriff er den vierten, Hiltrudens Liebling, um auch diesen den Vorangegangenen nachzusenden; da donnerte plötzlich ein Zauberspruch von den entsetzten Mutterlippen. Das Schwert entsank der Hand des bewußtlosen Mörders, seine Glieder erstarrten, er wurde zu Stein. Dieß ist der Felsblock mit dem Menschengesichte, den man dann den Rabenvater, und später den Rabenstein nannte. Hiltrude aber verschwand sammt dem geretteten Knaben, und ließ sich seit diesem Augenblicke nie wieder sehen. — Sagen von Zauberern, Feen und Hexen weisen zwar immer auf hohes Alterthum, doch sieht das gegenwärtige Volksmährchen einem neuern Ritterromane zu viel ähnlich, als daß man davon den Namen Rabenstein mit Wahrscheinlichkeit ableiten könnte. Noch weniger konnte aber an dieser Stelle ein Richtplatz, oder ein Rabenstein im eigentlichen Sinne des Wortes seyn; die ganze Oertlichkeit spricht zu sehr dagegen. Das Wahrscheinlichste ist, daß einst hier in den Felsklüften häufig Raben genistet, und diese Benennung veranlaßt haben. Daß jedoch hier eine Hauptstätte des heidnischen Gottesdienstes gewesen seyn mag, beweis't nicht nur die Ortsbeschaffenheit selbst (Vergl. Opfer), sondern auch der unweit davon am städtischen Bräuhause noch jetzt befindliche ganz runde Götzentempel, der aber freilich später, bei Einführung des Christenthums, zum christlichen Gebrauche verwendet wurde; wie dieß aus der äußerst einfachen, ja kunstlosen Wandmahlerei zu entnehmen ist. Möchte doch für die Erhaltung dieses vaterländischen Denkmahls, das sich täglich mehr seinem Verfalle nähert, größere Sorge getragen werden!

T

Radamas gehörte bei den Mährern und Böhmen zu den unterirdischen Göttern, und soll nach Stransky's Erklärung der Römische Todtenrichter Rhadamanthus seyn.

Radegast, Redegast oder Ridegast (bei den Mährern Radgost oder Radhost), der Sonnengott, so wie der Zeugungs- und Lebensgott der Wenden, der auch von den Pommern, Obotriten (Meklenburgern), Mährern und andern Slavischen Stämmen als Kriegs- und Siegesgott verehrt wurde. Im Wendischen Glauben steht er oben an, ist Licht- und Schwarzgott, Rathgeber und Zauberer (s. Art. Lichtgötter). Er hieß auch Hlawaradze (der vorzüglichste Rathgeber) und Roswodicz (Kriegsführer); also sind Weisheit und Stärke vorzüglich in ihm vereint. Nur in Bezug auf Swantewit, den höchsten Gott der Wenden, ist er untergeordnet, und heißt Radegast, d. i. der rathgebende Diener (das Orakel) des höchsten Gottes. Vorzügliche Tempel hatte er zu Rhetra, Meklenburg und Gadebusch (d. i. Gottes Hain) unweit Lübek. Sein Standbild war in Mannsgröße von reinem Golde, nackt, mit einem von der rechten Hand unterstützten Schilde auf der Brust, worauf ein schwarzer Stierkopf befindlich, die Linke hielt eine Hellebarde; auf seinem mit einer Krone von besonderm Metall geschmückten oder auch entblößten Haupte saß ein großer Vogel mit ausgebreiteten Flügeln, den Mone für einen Schwan, andere für einen Hahn erklären, und der an die Raben Odins erinnert. Nicht weit von dem Götzen stand zu seinem Gebrauche ein mit Purpur kostbar geziertes Bett. In Mähren wurde Radegast unter dem Namen Radgost oder Radhost vorzugsweise verehrt, und hatte seine Tempel größtentheils auf Bergen und Hügeln. Der merkwürdigste Berg in dieser Hinsicht, der noch heutigen Tages von ihm den Namen Radhost führt, liegt im Prerauer Kreise an dem Flusse Beczwa, und macht zwischen der Roznauer und Hochwalder Herrschaft die Gränze. Dort hatte Radhost einen Tempel und heiligen Hain, und die ihm gewidmeten Feste und Opfer fanden da vorzüglich in den Tagen der Sommerwende Statt. Um diese Zeit versammelte sich aus dem ganzen Lande, und selbst aus den benachbarten Ländern eine außeror-

dentliche Menge Volkes auf dem Berge; man brachte dem Götzen Opfer von Ochsen und Schafen, flehte ihn dabei um Sieg über die Feinde, hielt Opfermahlzeiten, und beschloß das Fest mit Singen, Tanzen und andern Lustbarkeiten. Eben so wurden ihm Dank- und Siegesopfer gebracht, so oft man siegreich und mit Beute beladen aus der Schlacht zurückgekommen war. Jahrhunderte mag dieß so gewährt haben, bis endlich die heiligen Bischöfe Cyrill und Methud das Standbild Radhost's sammt seinem Tempel zerstörten. Ein Ueberbleibsel der eben erwähnten Feier war noch in neuerer Zeit die Gewohnheit, daß das Landvolk der Hochwelder, Reinauer und Frideker Herrschaften, ja selbst die Schlesier aus dem Fürstenthume Teschen, und die anstoßenden Ungarn gleich nach dem Feste Johanns des Täufers in großer Anzahl auf diesem Berge zusammenkamen, und dort durch vier auf einander folgende Sonntage eine Art von Volksfest mit Essen und Trinken, Singen und Springen feierten. Dieser Gebrauch wurde seit einigen Jahren durch eigene Verordnungen eingestellt. Dafür befindet sich jetzt auf dem Berge das Kreuzbild unsers Heilands, zu welchem häufige Wallfahrten des gläubigen Volkes geschehen. Ohne Zweifel war es auch Radegast (Radhost), der auf dem Berge Hostein, Mährisch Hostin (s. d. Art.), oberhalb Bistritz im Prerauer Kreise verehrt ward; darauf scheint selbst des Mährischen Radegast's Name Radhost zu führen. Denn das Mährische Hostina (Hostin) bedeutet Gasterei, Radhost aber jenen, der gern Gäste sieht, oder Gäste-liebend, was mit den Mahlzeiten und Lustgelagen bei Radhost's Festen im Einklange steht.

Radgost oder Radhost. S. Radegast.

Radka. S. Libussa.

Ragaina. S. Modeina.

Ragnarok oder Ragnarokr (Götterdämmerung, Götterbrand, Ende der Welt). Dieser Ausdruck bezeichnet in der Nordi-

schen Mythologie den Untergang der Welt, von welchem uns die Edda folgende Schilderung macht. Furchtbare Zeichen verkünden das Herannahen der Schreckenszeit. Zuerst wüthen in der ganzen Welt durch drei Winter, d. i. durch drei Jahre die blutigsten Kriege. Es ist eine Zeit des Beils, eine Zeit der Schwerter; Brüder morden einander aus Geiz, keine Schonung findet Statt, auch nicht zwischen Aeltern und Kindern. Dann kommt ein Winter, Fimbulwettur genannt: Schnee stürzt von allen Seiten herab; rauhe, eisige Winde wehen, die Kälte ist unerträglich; die Sonne wird nie sichtbar, und läßt keine Spur ihrer Wärme zurück. Solcher Winter folgen drei auf einander, von keinem Sommer unterbrochen. Nun verschlingt zum größten Verderben aller Wesen der Wolf Skoll (nach andern Stellen der Edda der Wolf Fenris) die Sonne, und der Wolf Hate den Mond. Die Sterne verschwinden vom Himmel; die Erde erbebt; Orkane brausen; die Welt-Esche Ygdrasil erzittert; Bäume werden entwurzelt, Berge stürzen zusammen; alle Ketten und Bande reißen, und der Fenriswolf reißt wüthend sich los. Hrymr, der Riese, wird frei; Garm, der Höllenhund, der vor der Höhle Gnüpa angebunden lag, bricht die Kette; der Riese Hräsvelgr (Leichenschwelger), der sich sonst in Adlersgestalt am Ende des Himmels aufhielt, und durch die Bewegung seiner Flügel den Wind verursachte, jauchzt und zerfleischt Leichen. Meere steigen über ihre Ufer, weil die Midgardsschlange Riesenkräfte bekommt, und auf's Trockene zu kommen strebt, was auch endlich geschieht. Das Schiff Naglfar (s. d. Art.) wird dadurch flott, und von dem Riesen Hrymr (nach der Voluspa von dem bösen Loke) gesteuert. Auf diesem Schiffe kommen die Muspelleute, besteigen dann ihre Rosse, und sprengen unter Anführung Surturs, der mit Flammen umgeben ist, und dessen Schwert heller glänzt als die Sonne, gegen die Asen heran. Jetzt berstet der Himmel, und Surturs Scharen reiten durch einen Spalt des Himmels in vollem Jagen über die Brücke Bifrost, die unter ihnen einbricht. Zu all der Verwüstung schlägt der Riese Egdir fröhlich die Harfe. Der Fenriswolf fährt einher mit aufgesperrtem Rachen, so daß die untere Kinnlade die Erde, die obere den Himmel

berührt, und wäre Raum, würde er den Rachen noch weiter aufreißen; Feuer sprüht ihm aus den Augen und Nasenlöchern. Die Midgardsschlange speit Gift aus, wodurch Luft und Meer verpestet werden; sie ist gräßlich anzusehen, und kämpft dem Wolfe zur Seite. Muspels Söhne ziehen einher auf der Ebene Vigrid, die sich hundert Meilen nach allen Seiten erstreckt, wo sie zum Fenriswolfe und der Midgardsschlange stoßen. Hier findet sich auch Loke ein, und zugleich erscheinen Hrymr und die Hrymthussen (Eisriesen). In Loke's Gefolge sind alle Söhne der Todesgöttin Hela. So bald es so weit gekommen, erhebt sich auf der Götter Seite Heimdal, stößt aus allen Kräften in das Giallarhorn, und erweckt alle Asen, die darauf Rath halten, was zu thun wäre. Odin reitet sogar zu Mimers Brunnen, um sich dort Raths zu erholen, und befragt auch dessen einbalsamirtes Haupt. Hierauf rüsten sich alle Asen und Einheriar (s. d. Art.), und rücken vor zur Ebene Vigrid. Odin, mit einem goldenen Helm, und einem strahlenden Harnische bedeckt, seinen Speer Gungner in der Hand, reitet voran. Wie er den Fenriswolf erblickt, stürzt er gerade auf ihn los; allein dieser verschlingt mit seinem schrecklich aufgerissenen Rachen den Vater der Götter und Menschen. Nun macht sich Vidar an den Würgwolf, tritt ihm mit einem Fusse in den Rachen, und reißt mit den Händen sein oberes Gebiß so weit auf, daß der Wolf davon umkommen muß. Thor stürmt auf die Midgardschlange, und tödtet sie zwar mit seinem Hammer, prallt aber auch neun Schritte zurück, und ersäuft in den Giftströmen, die das Ungeheuer gegen ihn ausspie. Freyr kämpft mit Surtur; da er aber früher um seine Braut Gerda sein gutes Schwert an Skirner abtrat, wird er von Surtur getödtet. Auch der Höllenhund Garm richtet große Verheerungen an; Tyr kämpft mit ihm, und beide fallen zugleich. Heimdal kämpft mit Loke, und beide tödten einander. Alle Asen kommen um bis auf Vidar, Vale, und die beiden Söhne Thors Magne und Mode. Die Erde sinkt in's Meer, und Surtur schlendert allenthalben Feuer umher, von welchem die Götterstadt Asgard sammt allen Palästen der Götter, und endlich die ganze Welt verzehrt wird. Dann kommt Alleater von oben herab, und hält Ge-

richt, wodurch aller Menschen Schicksal auf ewig entschieden wird. Alle gute Menschen kommen nach Gimle, d. i. in Himmel, wo sie mit Allvater ewiger Wonne genießen; Verbrecher und Lasterhafte aber kommen nach Nastrond (s. d. Art.), wo sie die fürchterlichsten und ewigen Qualen erleiden. Nach diesem Weltgerichte entsteigt eine schönere, grünende Erde dem Meere, und es gestaltet sich ein neuer Himmel, in welchem wieder der einzig ewige Gott Alfadur regiert. Eine Tochter der Sonne, die sie gebar, ehe der Wolf sie verschlang, und ein Sohn des Mondes laufen die Bahn der Aeltern, ihnen ganz ähnlich. Vidar und Vale, denen Surturs Flammen nicht schaden konnten, wohnen auf der Ebene Ida, wo vorher Asgard lag. Hier finden sich auch Häner und Thors Söhne Magne und Mode ein, die den Hammer ihres Vaters bei sich führen. Auch Balder und Hoder kommen aus Helas Wohnungen herauf, und gesellen sich zu ihnen. Sie setzen sich zusammen und unterhalten sich im Gespräche über die ehemaligen Begebenheiten. An einer Stelle, Homimersholt genannt, verbargen sich während des Weltbrandes zwei Menschen, Namens Lif und Lifthraser, die sich vom Morgenthau nährten. Diese pflanzen nachher das Menschengeschlecht fort. Dann blüht ein goldenes Zeitalter; Aecker und Bäume tragen von selbst; Wonne und Ueberfluß, Friede und Eintracht herrschen unter den Menschen. Daß diese allegorische Schilderung des Weltendes in vielen Stücken den christlichen Ideen vom jüngsten Gerichte, und darauf folgenden ewigen Leben, so wie den Bildern gleicht, die Christus von der Zerstörung Jerusalems entwarf, fällt von selbst in die Augen.

Ran, die Gemahlin des Skandinavischen Meergottes Aeger, dem sie neun Töchter, die Wellenmädchen, gebar. Ran hatte ein Netz, mit dem sie diejenigen fing, die auf dem Meere waren. Dieses Garn lieh Loke von ihr aus, um damit den Zwerg Andvari zu fangen. Sie nimmt alle auf, die Schiffbruch leiden; und auf dem Meere sterben oder ertrinken hieß in der alten Dichtersprache: zur Ran fahren. S. Aeger.

Ratainicza, ein Polnischer Hausgott, in dessen besonderem Schutze sich die Pferde befanden.

Ratatösker. S. Ygdrasil.

Randgrith (Wuth nach Beute), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Rathgrith (Wuth des Gerichts), eine von den Skandinavischen Valkyren (s. d. Art.).

Rauguzemapat, ein Polnischer Hausgott, für welchen der erste Trunk von frisch gezapftem Bier und Meth, genannt Rulaidimos, vom Hausherrn als Opfer genossen wurde. Auch beim Bierbrauen brachte man diesem Gotte ein Trankopfer dar.

Raun, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger.

Razi. S. Lichtgötter.

Reginleif (bezwungenes Leben, Knechtschaft), eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Rennandi (rinnend), einer von den Höllenflüssen in der Mythologie der Skandinavier.

Rhetra, die große Götterstadt der Wendischen Slaven im Magdeburgischen, die auf neun Inseln erbaut, vom Kaiser Otto I. im Jahre 955 verbrannt, dann auf drei Inseln wieder aufgeführt, zuletzt von Heinrich dem Löwen im Jahre 1150 völlig zerstört wurde, so daß nur ein geringes Dorf, Prilwiz bei Neubrandenburg an der Tollensee, und der Name des Hügels Rhetraberg die Stelle der alten Götterstadt noch anzeigt. In Rhetra war das Pantheon aller Völker an der Ostsee, der Finnen, Skandinavier und Slaven;

der Hauptgott der Stadt aber war Radegast (s. d. Art.). Die Holzwände seines Tempels waren außen voll Schnitzwerk, das Gebäude selbst stand auf einem Fundamente von lauter Stierhörnern, die bei den Opfern nicht verbrannt, und zur Pracht an den Wänden angebracht wurden. Innerhalb befand sich die Bildsäule Radegast's von Gold, um ihn herum standen, wahrscheinlich auf Bretter gestellt, andere metallene Götzenbilder, in der Höhe von 1 bis zu 10 Zoll.

Riesen im mythologischen Sinne sind menschenähnliche Wesen von so außerordentlicher Körpergröße und Leibesstärke, auch solcher Macht und Klugheit, daß sie mit den eigentlichen Menschen gar nicht zu vergleichen, sondern vielmehr für eine Art von Halb- oder Naturgöttern zu halten sind. In allen alten Religionen und in den meisten Volks- und Heldensagen spielen sie eine wichtige Rolle. Wem sind nicht die Riesen aus den heiligen Büchern der Juden, wem nicht die Giganten der Griechen und Römer bekannt? In der Nordischen Mythologie erscheinen die Riesen (Hrymthussen, Jöten) als beständige Feinde der Götter, obgleich sie mit diesen in vielfacher Verwandschaft stehen. Der Gegensatz der Riesen sind die Zwerge (s. d. Art.). Vergl. Jöten, Thursen, Hrymthussen, Trolden, Bergriesen.

Riesenjungfrauen heißen in der Skandinavischen Mythologie die neun Töchter des Riesen Geirröd (s. d. Art.), Namens Gialp, Greip, Elgia, Angeya, Ulfrun, Auergiafa, Sindur, Atla, Jarnsaxa, mit welchen zusammen Odin den Gott Heimdal am Rande der Erde gezeugt hat.

Riesensteine, Riesengräber. S. Hünenbetten.

Rimfaxi. S. Hrimfaxi.

Rin (Rhein), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Höllenflüssen (s. d. Art.).

Rinda (Erdrinde, Erdkreis), die Gemahlin des Skandinavischen Gottes Odin, dem sie einen Sohn, Ali oder Vali gebar. Dieser wurde in einer Nacht so stark, daß er Hodern, den Mörder Balders, tödten konnte. Da man Odin als das Symbol der Sonne verehrte, diese aber in Westen untergeht, und hier die Erde zu berühren scheint, so glaubten die alten Norder, Odin, die Sonne, begatte sich im Westen mit Rinda, der Erde.

Ringhorn oder Hringhorn. S. Balder.

Rista oder Hrist (Erschütterung), eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Rödmonat. So hieß bei den alten Teutschen der Monat Juli. S. Monate.

Rogdai, ein großer Held der Russischen Sage. Tugarin, der wilde Bulgarische Schlangensohn, kommt vor Kiew auf die verbotene Fürstenwiese, und fordert Rache, weil Fürst Wladimir die von Räubern erkaufte Tochter des Bulgarenkönigs, die schöne Lepa, ohne ihres Vaters Willen geheirathet. Sie selbst aber entdeckt dem sorglichen Wladimir, daß nur einer, der das Licht der Welt erblickte, ohne geboren zu seyn, den Tugarin erlegen könne. Ein solcher war Rogdai, der seiner todten Mutter aus dem Leibe geschnitten wurde. Er tödtete im Kampfe den Schlangensohn, und befreite so seinen Herrn von aller Gefahr und Sorge.

Roland oder Rutland, ein fabelhafter Held, der in alten Gesängen und Ritterbüchern eine wichtige Rolle spielt, und ein Schwestersohn Kaiser Karls des Großen gewesen seyn soll. So wie König Arthur mit seinen Rittern von der Tafelrunde, so spielt auch Karl mit den zwölf Palladinen in den alten Romanzen und der Ritterpoesie eine Hauptrolle. Roland war einer von jenen Palladinen, und soll bei einem Rückzuge Karl's aus Spanien in den Pyrenäen, in Ronceval, von den Basken erschlagen worden seyn. Ro-

land gehört daher in den Gallischen Sagenkreis, und wird hier blos wegen der steinernen, meist roh und übel geformten Bildsäulen erwähnt, die gewöhnlich einen gewappneten Mann mit einem Schwerte in der Hand vorstellen, in vielen Teutschen Städten auf freien Plätzen angetroffen werden, und die Benennung Rolandssäulen oder Rutlandsbilder von diesem Helden tragen sollen, dem zu Ehren sie der Sage nach errichtet waren. Wahrscheinlicher ist, daß diese Bildsäulen mit den Weichbildern einerlei Bedeutung haben, die man an den Gränzmarken verschiedener Städte findet. Ein solches Weichbild (von Weich, Wyk, d. h. Stadt oder Ort) ist nämlich ein Zeichen der Gerichtsbarkeit, und bedeutet, daß die Stadt ihre eigene Gerichtsbarkeit und Statuten habe, und wie weit sich solche erstrecke; darum sind auch oft die Reichsinsignien an diesen Säulen zu sehen. Der Name Roland- oder Rutlandssäule rührt wahrscheinlich von dem im Zeitlauf mißverstandenen Worte Ruge, Rüge her, welches ehedem so viel als Gericht bedeutete; daher der Name wohl Rügelandssäulen heißen muß, d. i. eine Säule, die einen besondern Gerichtsbezirk bezeichnet.

Rolf oder Hrolf, König von Dänemark, gleich ausgezeichnet durch Güte und Tapferkeit, und eine Hauptperson der Skandinavischen Sage. Als er noch sehr jung war, kam ein armer Jüngling, Namens Böggur, in seinen Pallast, und sah ihn starr an. „Was willst du, Geselle, daß du mich so ansiehst?" fragte der König; Böggur aber antwortete: „Zu Hause hört' ich sagen, König „Rolf sey der größte Mann in ganz Nordland, und nun seh' ich „hier einen Krak *) auf dem Throne sitzen." Diese Rede verdroß den König keineswegs; er sagte: „Du hast mir nun einen Namen gegeben, den ich auch annehmen will, denn ich werde künftig Rolf

*) Die Bedeutung des Wortes Krak wird verschiedentlich angegeben; einige übersetzen es durch Krähe, andere durch Knäblein, noch andere durch Klotz. In Rüh's Edda steht für Krak: winziger Wicht.

Kraki heißen; aber wo ist das Geschenk, das auf die Namensgabe zu folgen pflegt?" Vöggur antwortete, daß er nichts zu geben hätte. „Wohl," antwortete der König, „also muß ich es geben, der ich zu geben habe." Zugleich zog er einen goldenen Ring (nach andern ein goldenes Armband) ab, und gab ihn dem armen Vöggur. Durch so viel Güte gerührt, gelobte dieser, der Mörder desjenigen zu werden, der den guten Rolf tödten würde. Da sprach der König: „Ueber eine Kleinigkeit wird Vöggur froh." Und diese Rede des Königs ist in der Folge zum Sprichwort geworden. Rolfs Stiefvater Adils, König von Schweden, führte Krieg mit Ali, dem Könige von Norwegen. Adils forderte Hülfstruppen von Rolf, und versprach dem ganzen Heere Sold, dem Könige Rolf aber drei Kostbarkeiten, die er sich selbst wählen würde. Rolf konnte seinem Stiefvater nicht in Person zu Hülfe eilen, weil er Krieg mit den Sachsen hatte, schickte aber doch seine zwölf Berserker: Adilsi, Bodvar, Biarki und Hjallti, Hugprudi, Hvitserkur, Hvati, Vöttur, Veseti, und die Brüder Svipdagur und Breiddagur *), mit deren Hülfe Adils den Ali erlegte, und dessen Helm Hildesvin, so wie dessen Pferd Rafn zur Beute bekam. Die Berserker forderten nun ihren Lohn, für jeden drei Pfund Gold, und nebst diesem die für ihren König ausgewählten drei Kostbarkeiten, nemlich den Helm Hildegöltur, den Panzer Findsleif, der allem Eisen widerstand, und den Goldring Sviagris. Adils verweigerte sowohl den Lohn als die geforderten Kostbarkeiten. Da zogen die Berserker ab, berichteten zu Hause alles ihrem Könige, und suchten ihn zu bewegen, das ihm Gebührende selbst mit gewaffneter Hand aus Schweden zu hohlen. Dieser war dazu um so eher entschlossen, als seine Mutter Yrsa, Adils Gemahlin, ihn unablässig durch Gesandte bitten ließ, er möchte sie doch einmal von einem Gemahle befreien, der ihr sowohl wegen des an ihrem Vater begangenen Mordes, als

*) Eine Nachahmung der zwölf Ritter von der Tafelrunde; es sind nemlich nur eilf, der König selbst ist der zwölfte, so daß eine Stelle offen bleibt.

wegen seines Geizes unausstehlich wäre. Rolf Kraki zog also mit seinen zwölf Berserkern nach Upsala; aber nicht feindlich, sondern wie zu einem Besuche. Nachdem er auf diesem Zuge allen Nachstellungen des listigen Adils glücklich entkommen, und sammt seinem Gefolge in Upsala angelangt war, lud ihn Adils zu einem freundschaftlichen Mahle. Es wurde Feuer angezündet, und Bier gegeben. Dabei suchte Adils den Muth und den Ehrgeiz seiner Gäste durch Erwähnung ihres einstigen Gelübdes, niemals vor Feuer und Waffen zu fliehen, so viel als möglich zu reizen; ließ aber während des Redens das Feuer beständig größer machen. Er glaubte nemlich, Rolf und seine Berserker würden wegen des Gelübdes ihren Platz nicht verlassen können, und so ein Opfer der Flammen werden. Rolf wartete auch wirklich so lange, bis das Feuer seine Kleider ergriff. Dann aber sprang er auf, warf mit den Worten: laßt uns das Feuer vermehren seinen Schild in die Flammen, und lief sammt seinen Gefährten darüber durch das Feuer, sprechend: „Wahrlich, der scheut das Feuer nicht, der selbst hineinrennt." Die Schwedischen Diener aber, welche das Feuer angezündet und vergrößert hatten, wurden von Rolf und seinen Berserkern hineingeworfen. Durch eine solche Tapferkeit erschreckt, wagte es Adils nicht mehr, vor Rolf zu erscheinen. Darauf brachte Yrsa ihrem Sohne ein Hirschhorn voll Gold und den Ring Sviagrys, bat ihn aber, sogleich fortzuziehen, indem bereits ein Heer gegen ihn im Anzuge wäre. Rolf nahm nun seine Mutter mit sich, und ritt sammt seinem Gefolge eiligst von dannen, den Weg über das Fyrisfeld nehmend. Da erblickte sie König Adils, und jagte ihnen nach mit seinem ganzen Heere. Rolf nahm Gold aus dem Horn, und säete es auf dem Wege. Dieß hielt die Schweden auf, die von ihren Pferden sprangen, das Gold sammelten, und sich sogar darum schlugen. Adils befahl ihnen aber, alles liegen zu lassen, und den Flüchtigen ununterbrochen nachzusetzen. Er selbst ritt pfeilschnell voran, auf seinem Pferde Slugner, das aller Pferde bestes war. Als Rolf sah, daß Adils schon in der Nähe sey, warf er ihm den Ring Sviagrys hin. Adils stieg ab, und bückte sich, um den Ring aufzuheben. Rolf aber rief ihm zu: „Gebogen wie ein Schwein hab ich

den, der der reichste in ganz Schweden war." Zugleich versetzte er ihm mit seinem Schwerte Skoffnung eine Klamhög, oder schimpfliche Wunde auf den Hintern. Dieß verhinderte den König Adils den Ring aufzuheben; und da ihn seine Leute der Wunde wegen in Sicherheit zu bringen suchten, gewann Rolf wieder Zeit, den Ring von der Erde zu nehmen, und sammt seiner Mutter und dem ganzen Gefolge die Schiffe zu erreichen. Dieses Ereigniß gab den altnordischen Dichtern Gelegenheit, das Gold Kraki's Saat oder Samen von Fyrisvall zu nennen.

Romowe hießen die heiligen Baumstellen, vorzüglich Eichenplätze, wo die heidnischen Preußen ihre große Götterdreiheit Perkunos, Pikollos und Potrimpos verehrten. Die vorzüglichste Eiche war zu Romowe in der Landschaft Natangen; ihr Stamm soll ungeheuer dick, ihre Aeste so breit und dicht gewesen seyn, daß weder Regen noch Schnee durchdringen konnte. Sie blieb auch im Winter grün, und ihre Blätter wurden von Menschen und Vieh als Amulete gegen alles Unglück getragen. Sie wurde von den Christen umgehauen, und an ihrer Stelle das Kloster Dreifaltigkeit erbaut. Um diese Eiche waren Tücher gezogen, die nur bei großen Festen gelüftet wurden, um dem Volke den Anblick der Götter zu gestatten. Innerhalb dieses Gezeltes wurden die Opfer dargebracht, Menschen und Thiere. Zu Romowe war auch der Hauptsitz der Preußischen Priesterschaft; hier wohnte der Hoheprieste Criwe, der da den drei höchsten Göttern ein ewiges Feuer unterhalten mußte. Ein zweites Romowe soll in Kurland gewesen seyn, wodurch eine nahe Verwandschaft zwischen dem Preußischen und Lithauischen Glauben sichtbar würde.

Roswodicz (Kriegsführer), ein Beiname des Wendischen Gottes Radegast (s. d. Art.).

Roßtrapp heißt ein Felsen mit einer eirunden Vertiefung, welche einige Aehnlichkeit mit dem Eindruck eines riesenhaften Pferdehufs hat, in dem hohen Vorgebirge des Nordharzes hinter Thale.

Aus den vielen Sagen hierüber nur Folgendes: In Böhmen lebte vor Zeiten eine Königstochter, um die ein gewaltiger Riese warb. Der König, aus Furcht vor dem Riesen, sagte sie ihm zu, und die Hochzeit ward gleich auf den folgenden Tag bestimmt. Mit weinenden Augen klagte die Braut ihr Unglück dem Geliebten, der zur schnellen Flucht rieth. Des Nachts gingen beide in den Stall, wo des Riesen ungeheurer Rappe stand; die Geliebte stieg mittelst einer Leiter auf das Roß, der Liebhaber zerhieb mit dem Schwerte die Kette, woran es gebunden war, schwang sich dann selbst hinten auf, und in einem Fluge ging's auf und davon. Die kluge Jungfrau hatte ihre Kleinode mitgenommen, dazu ihres Vaters goldene Krone auf's Haupt gesetzt. Während sie so auf's Gerathewohl forteilten, fiel es dem Riesen ein, in dieser Nacht auszureiten. Der Mond schien hell, und er stand auf, sein Roß zu satteln. Erstaunt sah er den Stall leer; es gab Lärm im ganzen Schlosse, und als man die Königstochter aufwecken wollte, war sie auch verschwunden. Ohne sich lange zu besinnen, bestieg der Bräutigam das erste beste Pferd, und jagte über Stock und Block. Ein großer Spürhund witterte den Weg, den die Verliebten genommen hatten. Nahe am Harzwalde ereilte sie fast der Riese. Da erblickt aber auch die Jungfrau den Verfolger, wendet flugs den Rappen, und sprengt waldein, bis der Abgrund, in welchem die Bode fließt, ihren Weg durchschneidet. Der Rappe stutzt einen Augenblick, und die Liebenden sind in großer Gefahr. Sie blickt hinterwärts, und in strengem Gallop nahet der Riese; da stößt sie muthig dem Rosse in die Rippen. Mit einem gewaltigen Sprung, der den Eindruck eines Hinterfusses im Felsen läßt, setzt es über, und die Liebenden sind gerettet. Denn die Mähre des nacheilenden Riesen springt seiner Schwere wegen zu kurz, und beide fallen mit gräßlichem Gepraffel in den Abgrund. Auf dem jenseitigen Rande stehet die Königstochter, und tanzt vor Freuden. Davon heißt die Stätte noch jetzt Tanzplatz. Doch hat sie im Taumel des Sprungs die Krone verloren, die in den Kessel der Bode gefallen ist. Da liegt sie noch heut zu Tage, von einem großen Hunde mit glühenden Augen bewacht. Schwimmer, die der Gewinn geblendet, haben sie mit ei-

gener Lebensgefahr aus der Tiefe zu holen gesucht, aber beim Wiederkommen ausgesagt, daß jede Mühe vergebens sey; der große Hund sinke immer tiefer, so wie sie ihm nahe kämen, und die goldene Krone stehe nicht mehr zu erlangen.

Rota, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den drei Valkyren, die den in Streit Ziehenden voran reiten, und bestimmen, wer in der Schlacht fallen soll.

Rübezahl, der allgemein bekannte Name eines, wegen seiner Gutmüthigkeit mehr berühmten als berüchtigten Berggeistes, der nach der Sage auf dem Riesengebirge hauf't, und in den Volksmährchen der Böhmen und Teutschen eine Hauptrolle spielt. Balbinus *) macht von ihm folgende Schilderung: „Das gute Gespenst Rübezahl nimmt alle Gestalten an. Bald ist es in eine Mönchskutte, bald in einen Bergmannsrock gekleidet; jetzt stellt es einen Jäger, jetzt ein altes kaum zwei Fuß hohes Männchen vor, dessen herabhängender Bart bis zur Erde reicht. Ein andermal begegnet es den Reisenden in Gestalt eines wilden Pferdes, oder einer Kröte, oder eines Haushahns; und dieß soll es besonders dann thun, wenn es böse geworden ist. Sonst läßt es sich in Menschengestalt sehen, spricht gerne mit Leuten, weiset ihnen freundlich den Weg, lehrt sie die Seltenheiten der Natur, die sich auf dem Riesengebirge befinden, kennen, macht ihnen auch öfters Wurzeln, Kräuter u. dgl. zum Geschenke, und thut ungereizt niemanden etwas zu Leide. Hat man es aber durch Hohngelächter oder Schmähreden aufgebracht, so nimmt es gleich eine häßliche Gestalt an, setzt jeden in Schrecken, schwärzt den Himmel, und macht augenblicklich, daß es blitzt, donnert, regnet, und mitten im Som-

*) Nach dem in barbarischem Latein geschriebenen Hexen- und Gespensterbuche: Aesopus epulans, sive discursus mensales inter confratres Petrinos curatos innocenter sine omni offensa tertii promiscue pro et contra habiti, ventilati et collecti, per quendam J. sessionis assessorem. Frankfurt und Leipzig 1773.

mer bei der unerträglichsten Hitze friert und schneit. Die ganze Nachbarschaft des Gebirges hat oft dergleichen erfahren, doch hat man noch nie sagen können, daß dieses Gespenst je einen Menschen verwundet oder getödtet hätte; es rächt sich blos dadurch, daß es die Beleidiger erschreckt oder verspottet." Ueber den Ursprung des Namens Rübezahl liefert Musäus in seinen Volksmährchen der Teutschen eine artige Legende, von welcher hier folgender Auszug genügen mag. Rübezahl verliebte sich in die Tochter eines Schlesischen Fürsten, und entführte sie in seinen prächtigen unterirdischen Pallast. Emma, so hieß das Mädchen, konnte sich zwar glücklich schätzen, denn ihr geistiger Liebhaber hatte die anziehendste Männergestalt angenommen, und suchte jeden ihrer Wünsche zu erfüllen; allein die Sehnsucht nach den Ihrigen, und vorzüglich nach ihrem Geliebten, dem jungen Fürsten Ratibor, verleidete ihr den Aufenthalt bei dem Berggeiste gar bald, und sie sann auf eine List, wie sie seiner Gewalt entfliehen könnte. Um seiner Geliebten Gesellschaft zu verschaffen, ertheilte er ihr die Macht, mittelst eines Stabes gewöhnliche Rüben in was immer für Gestalten zu verwandeln. Emma bediente sich dieses Vorrechts nach Lust, und ließ aus Rüben ihre Gespielinnen und weibliche Dienerschaft, auch andere Menschen, ja selbst mancherlei Thierchen zu ihrer Unterhaltung entstehen. Rübezahl mußte nur stets für frische Rüben sorgen, weil die Zaubergeschöpfe nur das kurze Leben einer Rübe hatten. Deshalb besäete er einen ganzen Morgen Landes mit Rübsamen, und ließ sogar im Winter durch seine dienstbaren Geister unterirdisches Feuer anschüren und unterhalten, damit die Saat von unten mit linder Wärme getrieben würde. Die schlaue Emma stellte sich endlich durch des Gnomen Bemühungen und Standhaftigkeit besiegt, und gestand ihm Gegenliebe; forderte jedoch als letzte Probe seiner Geduld und Treue, daß er alle auf dem Acker befindlichen Rüben zählen, und ihr die genaue Anzahl, nicht eine einzige mehr oder weniger, angeben sollte, indem sie alle an ihrem Hochzeitstage beleben, und als Kränzeljungfrauen um sich sehen wolle. Der Berggeist gehorchte auf der Stelle, begab sich auf das Rübenfeld, und hatte die Summe der Rüben bald beisammen. Um aber ganz sicher zu seyn, überzählte er sie nochmals, und

fand zu seinem Verdruße, daß er sich um eine verzählt hatte, was ihn nöthigte, seine Addition zum drittenmal anzufangen. Aber auch dießmal ergab sich eine neue Differenz. Während so der geduldige Liebhaber bei den Rüben verweilte, hatte Emma eine saftvolle Rübe in ein muthiges Roß verwandelt, schwang sich auf dasselbe, und flog hinab in's Maienthal, wo sie sich ihrem geliebten Ratibor, den sie vor drei Tagen durch eine verwandelte Elster hieher beschieden hatte, fröhlich in die Arme warf. Dem Berggeiste war es endlich nach langer Müh gelungen, die wahre Zahl der Rüben gefunden zu haben. Er eilte froh zurück, suchte die Geliebte im Pallaste, im Garten, im Freien, rief sie beim Namen; allein vergebens, von Emma war nichts zu sehen noch zu hören. Da ward er zornig, warf seine Verkörperung ab, schwang sich hoch in die Luft, und sah den geliebten Flüchtling in der Ferne, als eben der rasche Gaul über die Gränze setzte. Wüthend schleuderte der ergrimmte Geist einen kräftigen Bliz der Fliehenden nach, der eine tausendjährige Gränzeiche zersplitterte, ihr selbst aber nicht mehr schaden konnte. Fürst Ratibor führte die schöne Emma an den Hof ihres Vaters, vollzog daselbst seine Vermählung, theilte mit ihr den Thron seines Erbes, und erbaute die Stadt Ratibor, die seinen Namen trägt bis auf den heutigen Tag. Das sonderbare Abentheuer der Prinzessin, ihre kühne Flucht und glückliche Entrinnung wurde das Mährchen des Landes, und die Bewohner der umliegenden Gegend, die den Berggeist bei seinem Namen nicht zu nennen wußten, legten ihm einen Spottnamen bei, und nannten ihn Rübenzähler, oder kurzweg Rübezahl.

Rugiäwith, der Kriegsgott der Wenden auf der Insel Rügen. Er hatte sieben Menschengesichter von abscheulicher Gestalt, trug sieben Degen in sieben Scheiden an einem Wehrgehänge, das achte Schwert trug er in der Rechten. Sein Haupttempel war zu Karenz, einem Hauptsitze der Wendischen Religion, wo mit ihm zugleich die Götter Porewith und Porenut (s. d. Art.) in einer Art von Götterdreiheit verehrt wurden. Alle drei Götter zusammen wurden auch für strenge Bestrafer des Ehebruchs und der Unzucht

gehalten, wodurch sie zugleich als befruchtende und richtende, gute und böse (strafende) Wesen erscheinen. In Rhetra wurden sie nur als gütige Gottheiten unter den Namen Rugiwit, Karewit und Hirowit verehrt; wo dann die zwei ersteren in Einem Bilde vereinigt waren, mit vier männlichen und zwei weiblichen Gesichtern, und einem Löwenkopfe auf der Brust. Vergl. Karewit, Hirowit.

Runen heißen die Buchstaben eines uralten, den Skandinaviern und Germanen angehörigen Alphabets; sie bestehen größtentheils aus geraden Strichen und einfachen Zügen, um leicht in Stein oder Holz eingeschnitten werden zu können. Da die Buchstaben den noch ungebildeten Nordischen Völkern nothwendig als etwas Außerordentliches und Wunderbares vorkommen mußten, so wurden auch bald die Runen vorzugsweise zu Zaubereien und Beschwörungen gebraucht, und die Runenlehre zu religiösem Geheimniß, zur Grundlage der Nordischen Magie erhoben. Das Hauptverfahren dabei war unstreitig eine Art von Rhabdomantie (Weissagung durch Stäbe), da die Runen auf hölzerne Stäbe eingeschnitten, und mit diesen Runenstäben nach Bedürfniß des Götzendienstes, oder nach Willkühr der Priester gelos't, geweissagt oder gezaubert wurde. Runensteine, d. i. mit Runen bezeichnete Steine, die zu Grabmonumenten, Markbezeichnungen u. dgl. dienten, wurden in neuerer Zeit nicht nur in Teutschland, sondern auch in Spanien und andern südwestlichen Europäischen Ländern gefunden. Ueber das Alter dieses den Nordischen Völkern eigenen Alphabets ist unter den Gelehrten vielfach gestritten worden; indem einige die Runen weit vor die christliche Zeitrechnung hinausrücken, andere sie erst nach Christus Geburt entstehen lassen. Friedr. Schlegel nimmt an, daß die Buchstabenschrift durch die, bekanntlich schon im höchsten Alterthume die Meere, auch die Ostsee befahrenden Phönizier den Anwohnern jener Küste bekannt wurde, und daraus sich die ihnen eigenen Runen bildeten. Die Aehnlichkeit mit manchen Schriftzügen der Römer kann gegen diese Annahme nichts beweisen, da diese ja auch ihre Schrift aus derselben östlichen Quelle erhielten, und daher nothwendig eine Stammverwandschaft sich zeigen muß. Die meisten Sprachforscher

leiten Rune von dem Teutſchen raunen (murmeln, flüſtern, und in engerer Bedeutung: zauberiſche Formeln hermurmeln) ab; nach Adelung ſtammt es aber von dem veralteten Teutſchen raunen, runen, welches eigentlich ſchneiden bedeutet, da, wie ſchon erwähnt, die Runen auf hölzerne Stäbe eingeſchnitten wurden. Darum war auch ſtatt des Wortes Buchſtab ehedem blos das einfache Stab üblich; zum Theil auch deßhalb, weil die älteſte, beſonders Nordiſche Schrift den geraden Stäben glich, wie man es noch an den Runen ſehen kann. Das Wort Buch ſollte dieſe Stäbe von andern Stäben unterſcheiden. Buch, das wahrſcheinlich von Bug, Biegen abſtammt, bedeutete ehemals jedes zuſammengebogene Blatt Pergament, jede Schrift; Buchſtab iſt alſo nichts anderes als ein Schriftſtab oder beſchriebener Stab.

Ruſſalky. So heißen die ruſſiſchen Nymphen. Sie wurden als Waſſer- und Waldgöttinnen verehrt, und ſpielen wie die Teutſchen Niren (ſ. d. Art.) in den Volksſagen eine wichtige Rolle. Als ſchöne Jungfrauen mit grünen Haaren wiegen und ſchwingen ſie ſich auf den Aeſten der Bäume, baden in Seen und Flüſſen, ſpielen auf den Fluthen, und kämmen ihre Haare auf grünen Wieſen am Waſſer. Ruſſalka, das Waſſerweib überhaupt, umfaßt alle dieſe Waſſermädchen als ein Ganzes; ihr Gegenſatz ſcheint Gorinia (ſ. d. Art.), die Berggöttin, geweſen zu ſeyn.

Rykajoth hießen bei den heidniſchen Preußen Eichen- und Lindenplätze, wo ſie geringere Götter oder Geiſter verehrten; die heiligen Baumſtellen der großen Götter wurden Romowe genannt.

Rymthuſſen. S. Hrymthuſſen.

S.

Sadr, ein Beiname des Skandinaviſchen Hauptgottes Odin.

Saga (Erzählung), nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Geschichte. In ihrer Wohnung Sökvabäck wird sie oft von Odin besucht. Sie heißt auch Laga (s. d. A.), und wird unter diesem Namen als Hüterin der kühlenden Gewässer oder Bäder in Sökvabäck gedacht, wo sie täglich mit Odin aus goldenen Pokalen trinkt.

Sährimner, nach der Skandinavischen Mythologie der unverzehrbare Eber, dessen Fleisch und Speck die Einherjar in Valhalla genießen. Er wird von dem Koche Andhrimner in dem Kessel Eldhrimner gekocht. Sobald er gekocht und aufgezehrt ist, wird er wieder lebendig, um den folgenden Tag auf's neue geschlachtet, gekocht und aufgezehrt zu werden.

Säkin, einer von den Höllenflüssen in der Skandinavischen Mythologie.

Salamander sind in der ästhetischen Geisterlehre der Dichter Feuergeister, die als Genien mit feuerfarbnen Schmetterlingsflügeln vorgestellt werden, und zu den Elementargeistern (s. d. Art.) gehören. Statt näherer Beschreibung gelte hier Matthissons humoristische Schilderung:

Des Flammenreichs Meister
Sind rastlose Geister.
Bald schlängelt ihr Lauf
Sich mondwärts hinauf,
Bald flackern sie für
Hernieder zum Styx.
Ihr tummelndes Wirken
In Amors Bezirken
Zu Frevel und Brand
Ist leider bekannt.
Auch droht ihre Gabe
Zum Irrlichtertrabe
Bei nächtlichen Reisen
Nach Hymens Altar,
Selbst bärtigen Weisen
Oft große Gefahr.

Sangryd, eine von den Skandinavischen Walkyren (s. d. Art.).

Sann-Getall, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Sater. S. Krodo.

Sarnote ist einer von den drei Göttern der Altfränkischen Götterdreiheit Thunar (Thor), Woden (Odin), Sarnote. Nach Mones Erklärung bedeutet dieser Name so viel als Schwertodin, und der damit bezeichnete Götze entspricht dem Skandinavischen Friggo mit dem Phallus (cum priapo), der nebst Thor und Wodan in dem großen Tempel zu Upsala verehrt wurde. In dieser Hinsicht muß hier das Schwert als Sinnbild des Phallus gelten. Andere erklären Sarnote durch Odin der Sachsen oder Sachsen-Odin.

Schlangen. S. Hausgeister. Ygdrasil.

Schnidre, Snidre oder Snidri, nach der Skandinavischen Mythologie ein Lustschloß in Gimle (s. d. Art.), ganz von Gold erbaut, und auf dem Idagebirge oder den Bergen der Wonne gelegen.

Schrötel. S. Alp.

Schwarzelfen. S. Elfen.

Schwarzgötter. S. Lichtgötter.

Schwayrtir. Unter diesem Namen, der an sich eine hülfreiche Gottheit bezeichnet, wurde bei den Wenden die Sonne in ihren segensvollen Wirkungen, daher durchaus als ein gütiger Lichtgott verehrt. Bei den Preußen war Schwayrtir als Emanation des Perkunos ebenfalls ein Lichtgott, und gehörte zu den zwölf Göttern dritter Ordnung (s. Antrimp.).

Schweibrat. S. Ischwambrat.

Seedrou. S. Drou.

Seid, nach der Skandinavischen Mythologie eine Art Zauberei mit erhitzten Häfen, die besonders von den Vanen getrieben wurde. Freya, die vom Geschlechte der Vanen war, brachte diese Kunst zu den Asen, und unterwies sie darin. Odin richtete damit die bewunderungswürdigsten Dinge aus. Er konnte damit Menschen tödten, oder Unglück und Krankheit über sie bringen. Aber man hielt diese Zauberei eines Mannes unwürdig, und überließ die Ausübung derselben blos den Asinnen. Nach Magnusen bedeutet das Wort Seid oder Seidr, Zauberei mit Hülfe des Feuers. Wahrscheinlich bestand diese Kunst nur in Mischung und Sieden von Kräutern, Wurzeln u. dgl. zu Heilmitteln oder Gift. Die Bestandtheile wurden geheim gehalten, weßhalb das Volk vermuthen mußte, daß eine solche Mischung durch Zauberkünste übernatürliche Kräfte zu heilen oder zu schaden bekäme.

Seitonen waren Preußische Unterpriester, welche Krankheiten durch Amulete heilten.

Semargla (Simerzla), die Göttin des Winters bei den Russen. Sie wurde auf Befehl des Großfürsten Wladimir zu Kiew verehrt, und ist wohl nichts anderes als eine Personifikation der kalten Jahrszeit.

Senovia oder Sevana. S. Dziewanna.

Sesrumner, nach der Skandinavischen Mythologie ein großer Saal, in Freyas himmlischem Pallaste Folkvang.

Siegfried. S. Nibelungenlied.

Sif oder Sifia, nach der Skandinavischen Mythologie die Gemahlin des Donnergottes Thor, dem sie die Tochter Thrudr, und

den seinem Vater ähnlichen Lorride gebar. Sie war schon früher verheirathet gewesen, und hatte aus der ersten Ehe einen Sohn, Namens Oller oder Uller. Bei Aegers Gastmahl reichte sie dem schmähenden Loke einen Becher Meth, mit der Bitte, wenigstens sie mit Bitterkeiten zu verschonen; allein seine Schonung beschränkte sich blos darauf, daß er sie nicht beschuldigte, mit mehreren als Einem gebuhlt zu haben, und dieser Eine war er selbst. Sif hatte die schönsten Haare; dieß reizte einst den boshaften Loke, sie ihr abzuschneiden. Thor erwischte ihn aber, und drohte, ihm alle Knochen zu brechen, wenn er seiner Gattin nicht goldene Haare zu verschaffen wüßte, die wie natürliche wachsen könnten. Loke versprach es, und hielt auch Wort, indem er sich das goldene Haar für Sif von einigen Zwergen, den Söhnen Ivalds, verfertigen ließ, die auch das Schiff Skidbladner und den Spieß Gungner zu Stande brachten. Nach Thorlacius ist Sif eine Naturgottheit, am wahrscheinlichsten die Erde. Ihr schönes Haar, das Loke (Loge oder Feuer) abschneidet, bezeichnet die Bäume, Stauden und Kräuter der Erde, welche von zu großer Hitze abgesengt werden, und verwelken. In dieser Rücksicht scheint sie mit der Slavischen Göttin Siwa verwandt, wenn nicht gar diese selbst zu seyn.

Sigfaudr (Siegvater), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Siggonotten, Unterpriester bei den heidnischen Preußen. Sie standen in besonderer Ordensverbindung, und waren eine Art Mönche, deren nähere Verhältnisse unbekannt sind.

Sigurd. S. Nibelungenlied.

Sikſa, ein Wendischer Waldgeist in Gestalt eines ruhig liegenden Rindes.

Silfintrop (Silberzopf). S. Asenpferde.

Silinicz. S. Kierpicz.

Silnoy Bog oder Krepkoy Bog (starker Gott), ein Russischer Gott, der eine Emanation des Kriegsgottes Leda gewesen seyn mag. Er war stark und kräftig gebildet, eine Lanze hielt er in der Rechten, eine silberne Kugel in der Linken, zu Füssen lagen ihm Menschen- und Löwenköpfe.

Simsterla, Simzerla oder Zimsterla (von Zyma Winter, und stert vertilgen); die Frühlingsgöttin der Russen. Sie und ihr Geliebter Pogoda (s. d. Art.) sind freundliche, himmlische Lichtwesen, welche Nahrung und Gedeihen geben. Jene, schon dem Namen nach die Vertreiberin des Winters, ist die wiederkommende Licht- und Sonnenzeit im Frühjahre, und im Kleinen die Morgenröthe jedes Tages. Mit ihr ist natürlich der blaue Himmel Pogoda verbunden. Simsterla ward als eine schöne weißgekleidete Jungfrau mit einem Kranz und Gürtel von Rosen vorgestellt. Ihr Fest wurde im April gefeiert. Sie wurde mehr von den Russen, ihr Geliebter Pogoda mehr bei den Polen und westlichen Slaven verehrt.

Sindri, nach der Skandinavischen Mythologie ein Zwerg, der wegen seiner besondern Kunstfertigkeit berühmt, und auch unter dem Namen Eitr oder Eitre bekannt war. Loke wettete einst auf seinen Kopf mit Sindri's Bruder Brok, daß Sindri nicht im Stande wäre, solche Kostbarkeiten zu verfertigen, wie die von Ivalds Söhnen verfertigten drei Kunststücke, nemlich das goldene Haar der Sif, das Schiff Skidbladner und der Spieß Gungner, waren. Sindri begab sich mit seinem Bruder zur Schmiede, legte ein Schweinsfell auf's Feuer, hieß Brok so lange blasen, bis er es aus der Esse nähme, und entfernte sich. Sobald aber Sindri aus der Schmiede gegangen war, setzte sich eine Bremse auf Broks Hand, und stach ihn. Dennoch ließ er vom Blasen nicht ab, bis Sindri kam, und, was im Feuer lag, herausnahm. Es war ein Eber mit goldenen Borsten. Hierauf legte Sindri Gold ins Feuer, befahl seinem Bruder wieder ununterbrochen zu blasen, und entfernte sich wie zuvor. Die Bremse kam wieder, setzte sich auf Broks Hals, und stach noch einmal so stark. Dem ungeachtet fuhr er fort zu blasen,

bis der Bruder kam, und einen goldenen Ring aus dem Feuer nahm. Das drittemal legte Sindri Feuer ins Feuer, befahl abermals ohne Unterlaß zu blasen, und setzte noch hinzu, daß Alles verloren sey, wenn der Blasebalg nur einen Augenblick stehen bliebe. Die Bremse kam, setzte sich über Broks Augen, und stach ihm in die Augenbraunen. Da das Blut herabfloß, und er nicht sehen konnte, griff er eiligst mit der Hand zu, und jagte die Bremse fort. In demselben Augenblicke kam Sindri, und sagte: „Beinahe wäre das, was im Feuer ist, verdorben.“ Was er herauszog, war ein Hammer. Er übergab alle diese Kostbarkeiten seinem Bruder, der sich damit nach Asgard begab, um die Wette entscheiden zu lassen. Wie nun Brok und Loke, jeder mit seinen Kunststücken, in den Göttersaal kamen, setzten sich die Asen auf ihre Richterstühle, und kamen überein, daß das Urtheil Odins, Thors und Freyrs gelten sollten. Loke verehrte dem Göttervater Odin den Spieß Gungner, der Gemahlin Thors, Sif, das Goldhaar, und dem Gotte Freyr das Schiff Skidbladner, und erklärte zugleich die Beschaffenheit dieser Dinge: wie nemlich der Speer immer treffe, das Goldhaar wie natürliches wachse, und das Schiff immer günstigen Wind habe, auch wie ein Tuch zusammengelegt, und in die Tasche gesteckt werden könne. Jetzt kam Brok mit seinen Kostbarkeiten. Er gab Odin den Ring, und sagte, jede neunte Nacht würden acht eben so kostbare Ringe von ihm herabtröpfeln. Und dieses ist der merkwürdige Ring Draupner. Freyr gab er den Eber, und fügte hinzu, er könne durch Luft und Meer, bei Tag und Nacht stärker als ein Pferd dahin fahren, und erhelle mit seinen goldenen Borsten auch die schwärzeste Finsterniß. Dieser Eber heißt Gullinborste oder Slidrugtanni. Dem Thor verehrte er den Hammer, mit dem Beisatze, daß er damit alles zerschlagen und im Wurfe alles treffen könne, auch käme der Hammer nach dem Wurfe von selbst in die Hände zurück, und könne nach Belieben des Besitzers so klein gemacht werden, daß er in der Tasche Raum genug fände. Der einzige Fehl daran war die Kürze des Stiels, was dadurch entstand, daß Brok wegen des Stichs der Bremse die Hand einen Augenblick vom Blasbalge gab. Die Götter erklärten den Hammer für das beste aller Kunststücke, weil sie in ihm eine gute Waffe

gegen die Eisriesen fanden, und legten ihm wegen seiner Eigenschaft den Namen Mjölner (Zermalmer) bei. Loke hatte also die Wette verloren, wußte aber durch seine Schlauheit seinen verwetteten Kopf dennoch zu retten. S. Loke.

Sindur, eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen zusammen der Skandinavische Hauptgott Odin den Gott Heimdall am Rande der Welt gezeugt hat.

Siner. S. Asenpferde.

Siöfn oder Siofna (auch Siöna oder Sione), nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der süßen Gefühle. Sie weckt die ersten Empfindungen der Liebe in den Herzen der Jünglinge und Mädchen, und stimmt sie zur wechselseitigen Erhörung. Man kann sie als die zweite Liebesgöttin betrachten; die erste ist Freya.

Sith, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Höllenflüssen (s. d. Art.).

Sithhauter, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Sithskegur, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Siwa oder Dziwa, eine vorzügliche weibliche Gottheit der Slavischen Völker, wahrscheinlich einerlei mit der Venus der Römer. Das Verkleinerungswort Dziewica bedeutet noch jetzt in der Slavischen Sprache ein Mädchen oder eine Jungfrau. Bei den Wenden wurde sie unter dem Beinamen die Schönhaarige als Göttin der Liebe und des Genusses, und als des Zeitgottes Krodo Gemahlin verehrt. Ihr Bild stellte eine nakte weibliche Figur von besonderer Schönheit vor, beide Hände waren hinter dem Rücken, die rechte hielt einen goldenen Apfel, die linke eine Traube mit grünen Blättern. Das Haar floß den Nacken entlang bis zu dem Kniebug

herab. In dieser Gestalt wurde sie in dem prächtigen Tempel zu Ratzeburg verehrt, um welchen sich auch ein ihr geheiligter Hain befand. Auf demselben Berge, wo ihr Tempel stand, erbaute später Heinrich der Löwe die Kathedrale. Daß die Slaven schon in den ältesten Zeiten, noch als sie um den Mäotischen Sumpf herumwohnten, eine Venus, oder eine Göttin der Liebe verehrten, beweiset Strabo im XI. Buche seines geographischen Werkes, wo er die Sitten der Tanaiten und Mäotiden beschreibt. Auch soll dort nach seinem Zeugnisse eine Stadt den Namen Panagoria geführt haben, welches wohl nach Stredowsky's Meinung nichts anderes als das Slavische Pani-gora (Frauen- oder Jungfernberg) seyn mag. Nach Mone's Erklärung war Siwa oder Dziwa (welchen Namen Frencel von dem Polnischen Zywie ernähren, Zywy lebendig, herleiten will) bei den Wenden die vielbrüstige Mutter Natur, die gebärende und ernährende Erdkraft, und ihr Gemahl Zibog, der Gott des Lebens. Doch selbst in dieser Bestimmung scheint nur der Charakter Siwa's als Liebesgöttin durch ein großes Attribut, nemlich das der allgemeinen Zeugung, bestätigt. Andere Schriftsteller halten sie bald für die Pomona der Römer, bald für die Göttin aller Gewächse, oder der Fruchtbarkeit überhaupt; lauter Meinungen, die mit Mone's Erklärung und dem Begriffe der zeugenden Liebe mehr oder weniger zusammenstimmen. Die Blutopfer dieser Göttin waren nicht nur Thiere, sondern auch Menschen, vorzüglich gefangene Christen. Mit Siwa hängen sowohl dem Namen als der Bedeutung nach die Göttinnen Dzidzielja und Dziewanna zusammen, und selbst die Göttin Marzanna oder Marzena ist in ihren Mythus verflochten.

Skade, nach der Skandinavischen Mythologie die Gemahlin Niords, die Tochter des Riesen Thiasse, und die Stiefmutter des Asen Freyr und der Liebesgöttin Freya. Als ihr Vater von den Asen getödtet wurde, legte sie Helm und Panzer an, und begab sich nach Asgard, um seinen Tod zu rächen. Die Asen bothen ihr Vergleich und Versöhnung an, und es ward ausgemacht, daß sie sich einen Gemahl unter den Asen wählen sollte, doch ohne von jenen, unter denen sie wählen konnte, etwas anderes als die Füsse

zu sehen. Sie fand nun die Füße des Einen überaus schön, und rief sogleich aus: „Diesen wähl' ich, Balder ist ohne Makel." Aber es war nicht Balder, sondern Niord, der in Noatun hauſ'te. So wurde sie, die Tochter eines Riesen, als Niords Gemahlin in die Gesellschaft der Götter aufgenommen, und ihr zu Gefallen versetzte auch Odin die Augen ihres Vaters unter die Sterne. Als darauf beide Gatten wegen Bestimmung der gemeinschaftlichen Wohnung in einen Wortwechsel geriethen, indem Skade auf den Felsen in Thrymheim, wo ihr Vater gehauſ't, Niord hingegen in der Nähe der See wohnen wollte, wurden sie einig, wechselweiſe neun Nächte (Tage) auf den Felsen, und drei in Noatun zuzubringen. Wie aber Niord von den Bergen nach Noatun zurückkam, sang er:

Müd' bin ich der Berge,
Lang war ich nicht dort,
Nur neun Nächte.
Der Wölfe Heulen
Schien mir widrig
Gegen der Schwäne Lied.

Skade hingegen sang:

Nicht konnte ich schlafen
Am Strande der See
Vor der Vögel Lärm:
Und mich wecket,
Die vom Walde kommt,
Jeden Morgen die Möve.

Daher zog Skade nach den Alpen, und wohnt seitdem in Thrymheim, wo sie oft mit ihrem Bogen auf Schlittschuhen läuft, und sich mit der Jagd beluſtigt; Niords eigene Wohnung blieb aber Noatun. Skade befand sich auch bei Aegers Gaſtmahl, und sagte dabei dem unartigen Loke sein trauriges Schickſal vorher. Als sich aber dieſer damit tröſtete, daß er Urſache an dem Tode ihres Vaters war, schwur sie ihm Rache, und hielt auch treulich den Schwur.

Denn als die Götter den ruchlosen Loke zur Strafe für Baldurs Ermordung mit den Gedärmen seines eigenen Sohnes an einen Felsen gebunden hatten, hängte Skade eine Schlange über sein Haupt auf, die ihm ihr Gift fortwährend in das Gesicht träpfeln ließ. Allein Loke's Gattin Sygin fängt das Gift mit einer Schale auf, und nur während sie das voll gewordene Gefäß ausleert, muß er die Marter des Giftes erdulden. Nicht unrecht würde man Skade nach ihren Eigenschaften für die Göttin der Jagd, des Schadens, des bösen Zufalls durch Wind und Wetter gelten lassen. Mone erklärt den Riesen Thiasse für den Winter, den Balder für den Sommer, und Niord und Skade für die Nachtgleichen zwischen Sommer und Winter. Skade, als geschichtliche Person verließ nach Snorro's Heimskringla den Niord, und vermählte sich mit Odin, der mit ihr mehrere Söhne, und unter diesen jenen Seming zeugte, von welchem die berühmten Lade-Jarle ihr Geschlecht ableiteten. Uebrigens kommt von dieser Göttin in der Edda auch der Name Dendurdys vor.

Skalden hießen die Dichter und Sänger der Skandinavier, d. i. der Isländer, Dänen, Schweden und Norweger. Sie waren beinahe dasselbe, was die Barden (s. d. Art.) der Celtischen Völker. Die Geheimnisse der Religion, die Thaten der Helden der Vorzeit und ihrer Zeitgenossen durch Gesang und Spiel zu verherrlichen, war ihr Geschäft. In der Edda sind uns noch Gesänge derselben, wenn auch im Laufe der Zeit verändert, aufbewahrt erhalten. Die ältern Gesänge waren mythisch, die spätern historisch. Sie begleiteten die Fürsten überall, weilten an ihrem Hofe, gingen mit in die Schlacht, und sangen von der Vorzeit und Gegenwart. Es lag den Königen auch viel daran, von einem solchen Skalden besungen zu werden, und oft setzten sie ansehnliche Belohnungen aus, um einen dichterischen Wettkampf zu veranlassen; wo dann die Verse, die den Preis davon trugen, in Stein gehauen wurden. Sie hatten in späterer Zeit auch das Amt, denkwürdige Thaten in Liedern aufzubewahren, und diese Lieder sind daher zugleich Quellen der Geschichte. Sie gingen von Mund zu Mund, und wurden vom Volke aus-

wendig gelernt. Auch finden sich Beispiele, daß sie mit Runen (s. d. A.) in Stäbe geritzt wurden. Insonderheit theilten die Skalden sie selbst einander mit, und bewahrten die Saga (mündliche Geschichte) vor dem Untergange. Sie waren daher die eigentlichen Geschichtkundigen, wie überhaupt die Gelehrten ihrer Zeit. Die Benennung Skalden stammt wahrscheinlich von Skall (Schall) ab, und bedeutet nach Gräters Ableitung vernünftige, kluge und witzige Männer. Man hieß sie auch Spekinger, Seher, Weise. Ihre Dichtung ward vorzugsweise Bragur (Sprache) genannt, weil der Gott Braga der Vorsteher aller Sänger war, und nach ihm die guten Dichter Bragurmenn hießen. Sonst nannte man die Dichtkunst auch Skaldskapr und die Dichterinnen Skaldmär, von welchen nicht selten Männer übertroffen wurden. Die Begeisterung oder den Enthusiasmus nannte man Skallpyngl, und den dichterischen Ausdruck oder die Dichtersprache Asamal, d. i. die Asen- oder Götterspracbe. Ein schlechter Dichter hieß Skaldsifl.

Skapidur. S. Ai.

Skaugul oder Skögul (Flucht), eine von den Skandinavischen Valkyren (s. d. Art.).

Skeggöld (Zeit der Beile), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren.

Skejdbrimer. S. Asenpferde.

Skidbladner ist nach der Skandinavischen Mythologie das beste und künstlichste Schiff in der Welt, so wie Naglfar (s. d. A.), in welchem Muspels Söhne beim Weltuntergange zum Kampfe gegen die Asen segeln, für das größte gehalten wird. Einige Zwerge, die Söhne Ivalds, verfertigten nebst den goldenen Haaren der Sif und dem Spieße Gungner auch das Schiff Skidbladner, welches dann Loke dem Gotte Freyr verehrte. Es ist so groß, daß alle Asen in ihrer Rüstung an Bord seyn können. Sobald die Segel

aufgespannt sind, hat es günstigen Wind, wohin auch immer der Lauf gerichtet seyn mag. Hat man nicht nöthig, damit zu segeln, so ist es aus so vielen Stücken, und mit so vieler Kunst zusammengesetzt, daß man es wie ein Kleid oder ein Tuch zusammenlegen, und in der Tasche tragen kann. Snorro erwähnt dieses Fahrzeuges in seiner Heimskringla mit folgenden Worten: „Odin hatte ein Schiff, Skidbladner genannt, auf welchem er über das große Meer segelte, und es konnte zusammengelegt werden wie ein Tuch."

Skinfaxi (Schein- oder Glanzmähne), nach der Skandinavischen Mythologie das Pferd des Dagur, d. i. des Tages, das mit seiner Mähne Luft und Erde erleuchtet. Vergl. Hrimfaxi. Dagur, Alfadur.

Skirner, nach der Skandinavischen Mythologie der Diener und Vertraute des Gottes Freyr. Als Freyr sich in die schöne Gerda verliebte, und ihn der Gram hoffnungsloser Liebe verzehrte, vertraute er sich niemand anderm als Skirnern, der auch ins Riesenland ziehen, und in seinem Namen um Gerda werben mußte (s. Art. Freyr). Auch war es Skirner, den Alfadur in das Land der Schwarzelfen schickte, um von einem derselben das Band Gleipner für den Wolf Fenris verfertigen zu lassen.

Skoll oder Sköll, nach der Skandinavischen Mythologie ein Wolf, oder vielmehr ein Riese in Wolfsgestalt, der unaufhörlich die Sonne verfolgt, um sie zu verschlingen, was auch endlich beim Weltuntergange geschieht. Andern Stellen der Edda zufolge verschlingt sie der Wolf Fenris. Skolls Vater ist eben dieser Fenris, und seine Mutter das Riesenweib Gyge. Nach Mone ist Skoll der Abendendstern, so wie der Mondverfolger Hate der Morgenstern.

Skrimer oder Skrimner, ein gewaltiger Riese, mit dem der Skandinavische Gott Thor ein merkwürdiges Abentheuer bestand. S. Thor.

Skuld, nach der Skandinavischen Mythologie die jüngste von

den drei großen Schicksalsgöttinnen oder Nornen: Urd (Vergangen), Verande (Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). Sie reitet auch als Valkyre mit zwei andern Valkyren, Gudr und Rota, in der Schlacht vor den Kämpfenden her, um den Gang des Kampfes zu leiten, und zu bestimmen, wer auf der Wahlstatt bleiben soll. S. Nornen. Valkyren.

Slawensk. S. Wolkow.

Slehobog. S. Zlebog.

Sleipner, das Roß des Skandinavischen Hauptgottes Odin; es hat acht Füsse, ist das beste aller Pferde, und stammt von dem Riesenhengste Svadilfar. Sleipner entstand auf folgende sonderbare Art: Einst kam ein Baumeister zu den Asen, und erboth sich, ihnen binnen drei halben Jahren eine unüberwindliche Burg gegen die Berg- und Eisriesen zu bauen, wenn sie ihm dafür die Liebesgöttin Freya, und obendrein die Sonne und den Mond zum Lohne gäben. Die Asen sicherten ihm aber auf Loke's Rath das Geforderte nur gegen dem zu, daß er die Burg binnen einem einzigen Winter, und mit alleiniger Hülfleistung seines Pferdes Svadilfar baue. Der Baumeister ließ sich den Antrag gefallen, und die eingegangene Verbindung ward auf das feierlichste mit vielen Eiden und Zeugen bekräftiget. Er baute nun die Burg, und führte in der Nacht die Steine mit dem Pferde herbei. Die Asen wunderten sich über die ungeheuern Steinmassen, die das Pferd herbeizog, und überhaupt über die Schnelligkeit, mit welcher der Bau von Statten ging. Nur noch drei Tage vom Winter waren übrig, und der Baumeister war schon bis zur Burgthür gekommen. Jetzt waren die Götter in höchster Gefahr, die Liebesgöttin Freya, die Sonne und den Mond zu verlieren, und drohten Loke den Tod, wenn er den Vortrag nicht zu vereiteln wüßte. Loke schwur, sein Möglichstes zu thun. Als daher am nächsten Abend der Baumeister ausfuhr, um wie gewöhnlich über Nacht Steine herbei zu führen, kam Loke als Stutte und wieherte den Hengst an. Dieser ward nun wild, zerriß die Stricke und lief

der Stutte nach in den Wald, so daß der Baumeister mit seiner Arbeit nicht fertig werden konnte, und aus Zorn und Angst seine wahre Riesengestalt annahm, um mit größerer Kraft das Werk zu vollenden. Jetzt aber hielten sich die Asen nicht mehr an ihren Eid und Vertrag gebunden, und riefen den Thor herbei, der eben von seinem östlichen Zuge gegen die Zauberer und Riesen heimgekehrt war. Thor war sogleich bereit, warf mit seinem Hammer Mjölner den Riesen todt, und sandte ihn so hinunter nach Nifelheim. Loke aber gebar als Stutte ein graues Füllen mit acht Füssen, und dieses ist eben jenes vortreffliche Roß Sleipner, dessen sich der Göttervater Odin bedient.

Slidrugtanni, nach der Skandinavischen Mythologie Freyrs goldborstiger Eber, der sonst auch Gullinbruste heißt. S. Gullinbruste.

Slidur. S. Elivager.

Slith, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Smik oder Smik-Perlevenu, ein Lithauischer Gott, dem die erste Furche, die im Frühjahr um den Acker gepflügt wird, heilig war. Diese Furche durfte der Pflüger das ganze Jahr nicht überschreiten, um den Gott nicht zu beleidigen.

Snär. S. Fornjordur.

Snio. S. Fornjordur.

Snotra, die Skandinavische Göttin der Tugend und Sittsamkeit. Sie beschützt alle wohlgeartete Jünglinge und Mädchen. Nach dem Ausdrucke der Edda ist sie klug und zierlich, und alle höfliche Männer und Frauen heißen von ihr Snotur. Das Wort Snotr bedeutet an sich artig, anständig, daher diese Göttin für eine bloße Allegorie zu nehmen ist.

Sökvabäk, der Pallast der Skandinavischen Göttin Saga (s. d. Art.).

Sol oder Sunna (Sonne), eine von den Skandinavischen Asinnen, und Tochter des Gestirngottes Mundilfare. Sie und ihr Bruder Mani (Mond) waren so überaus schön, daß ihnen der Vater die Namen Sonne und Mond gab, und die Tochter mit dem Freudengotte Glanur (Glanz, Freude) vermählte. Die Götter, durch diesen Stolz beleidigt, nahmen dem Mundilfare die beiden Kinder weg, und versetzten sie an den Himmel. Dort muß Sol die Pferde an dem, aus Muspelheims Funken geschaffenen Sonnenwagen lenken, und so die ganze Welt erleuchten; Mani lenket den Mond. Sol fährt sehr hurtig einher, weil sie Skoll, ein Riese in Wolfsgestalt, verfolgt, um sie zu verschlingen; was auch endlich geschieht. Nach andern Stellen der Edda wird sie vom Wolfe Fenris verschlungen. Vergl. Alfadur, Alsvidur, Mani.

Son, nach der Skandinavischen Mythologie das eine von den drei Gefäßen, in welchen sich der köstliche Dichtermeth Quasersblut befand. S. Quaser, Odin.

Sonne. Dieser glanz- und prachtvolle Himmelskörper, der uns Licht, Wärme und Leben gibt, war gewiß bei allen Völkern der erste Gegenstand göttlicher Verehrung. Daher betheten auch die ältesten Teutschen, die nach Cäsars Bericht zuerst nur die Gestirne und Elemente verehrten, nebst Erde, Feuer und Mond, vorzüglich die Sonne an. Später wurde sie unter dem Namen Sunna als ein halbnaktes Mädchen mit Strahlen um das Haupt vorgestellt, auf einer Säule stehend, und in der Hand ein flammendes Rad haltend. Vorzüglich wurde Sunna von den Sachsen verehrt, und nach ihr der erste Wochentag Sunnatag (Sonntag) benannt. Vergl. Sol.

Sonntagskinder heißen eigentlich die an einem Sonntage gebornen Kinder. Solche Menschen, besonders wenn ihr Geburtstag auf einen goldenen Sonntag (gleich nach einem Quatember)

fällt, sind nach Teutschem Aberglauben vorzüglich geeignet, Gespenster zu sehen, und in ihrem Leben glücklich zu werden. Aus Ehrfurcht gegen die Heiligkeit der Sonntage mochte man wähnen, daß die an denselben Gebornen Lieblinge der Vorsicht, und daher vor Andern in allem begünstigt wären.

Spadysir. S. Nornen.

Spielberg. S. Perun.

Spinnerin am Kreuz. So heißt eine steinerne, wohl mehrere Jahrhunderte alte Denksäule dicht hinter Wien, auf dem sogenannten Wienerberge, hart an der Strasse nach Stevermark. Es ist daran weder Jahreszahl noch Inschrift zu sehen, und auch in den vaterländischen Urkunden findet man keine Spur von dem Urheber, von dem Erbauungsjahre, oder der Errichtungsursache dieses Denkmals. Desto größer ist aber die Anzahl der Sagen und Mährchen, die wir hierüber sowohl in Prosa als Dichtung besitzen, und von welchen folgende zwei unter die vorzüglichern gehören. Ritter Adalbert machte einen Kreuzzug nach dem heiligen Lande, während seine Braut Adelheid daheim sich in Gram und Sehnsucht verzehrte. Nur im Gebethe und im Besuche eines benachbarten Kirchleins fand die Verlassene Trost. Da gab ihr frommer Sinn ihr ein, dem Kreuze, für das ihr Verlobter im Morgenlande stritt, sich ganz zu weihn, und an dem Kirchlein so lange zu spinnen, bis Adalbert in ihre Arme zurückkehrte. Täglich trug sie den Rocken hin, und spann. Da erschien ihr eines Abends die blutende Gestalt ihres Geliebten, ihr verkündend, daß sie ihr Todtenkleid spinne, denn nur im Himmel würden sie sich wieder sehen. Und am folgenden Tage brachte ein Pilgrim die traurige Kunde, Ritter Adalbert sey bei Akron gefallen, und habe ihm sterbend Adelheids Ring übergeben. Da spann sie noch sechs Wochen an dem Kreuze, legte den Ring auf den Altar, theilte vor dem Kirchlein all ihre Habe den Armen aus, und starb, nachdem eben von ihrem Gespunst ihr Grabkleid fertig geworden war. Alt und Jung beweinte sie, und noch jetzt sieht der

nächtliche Wanderer im Mondscheine die schöne Spinnerin am Kreuze knieen.

Die zweite, mehr heitere Sage hat Liebel in Verse gebracht, wovon folgender Auszug genügen mag. Mit Herzog Leopold war dessen Vasall Bertram ins heilige Land gezogen. Seine Gattin Bertha gelobte zur Ehre Gottes ein Kreuz errichten zu lassen, und die Kosten dazu blos durch Spinnen zu verdienen, wenn Bertram wieder wohlbehalten nach Hause käme. Drei Jahre waren verflossen, und noch kam Bertram nicht; während dieser Zeit hatte sich aber die Summe ihres Spinnlohns so gemehrt, daß nur ein Rocken fehlte, um die Kosten für Kreuz und Künstler zu bestreiten. Eben hatte sie den letzten Rocken angelegt, als Trompeten und Trommeln erschallen, Bertram auf muthigem Rosse herbeifliegt, herab springt, und Bertha in seine Arme schließt. Sogleich machte das glückliche Paar Anstalt zur Errichtung des Kreuzes, das noch heutigen Tages da steht, und zur Spinnerin am Kreuze heißt. Die Geschichte und der Name dieser Oestreichischen Bertha erinnert noch an eine Italienische, von der das Sprichwort entstand: Non è piu il tempo, che Berta filava (es ist nicht mehr die Zeit, da Bertha spann). Uebrigens gibt es noch andere Vermuthungen über den Namen dieses vaterländischen Denkmals. Einige leiten ihn von dem Baumeister Spinner, andere von dem heil. Crispinus (Spinus-Kreuz, Spinner-Kreur) ab. Gensau findet den Grund dieser Benennung in dem doppelten Kreuze oben auf der Spitze, das durch seine haspelförmige Gestalt, und durch das Spiel der zwei Querstangen mit ihren vier Armen in der Ferne dem Gewebe einer Spinne gleicht, wodurch die Vorfahren veranlaßt wurden, diesem ungewöhnlich gebildeten Kreuze den Namen Spinnerin am Kreuz zu geben. Ueberhaupt dürfte nicht nur das obere Kreuz allein, sondern die ganze Säule in ihrer achteckigen mit Stufen umgebenen Gestalt eine auffallende Aehnlichkeit mit einer, im Mittelpunkte ihres Gewebes sitzenden Spinne darbiethen.

Spiritus familiaris, in der Geisterlehre des Aberglau-

bens ein winziges Dingerchen von ganz besonderer Art. Es wird gewöhnlich in einem wohlverschlossenen Fläschchen aufbewahrt, sieht aus nicht recht wie eine Spinne, nicht recht wie ein Skorpion, und bewegt sich unaufhörlich. Wer diesen Geist besitzt, der hat in allem Glück, kann verborgene Schätze sehen und heben, wird von Freunden geliebt, von Feinden gefürchtet, siegt in der Schlacht, und ist gegen Stich, Hieb und Schuß, so wie gegen Haft und Gefängniß gesichert. Wer ihn aber bis zu seinem Tode behält, der muß mit ihm in die Hölle wandern. Darum sucht ihn jeder nach einer Zeit wieder zu verkaufen; denn wegschenken, oder sonst auf eine andre Art wegbringen kann man ihn nicht. Und auch verkaufen läßt er sich nicht anders, als immer wohlfeiler, damit er einen sicher behalte, nemlich den, der ihn um die geringste Münze eingekauft hat.

Springwurzel, im Aberglauben der Teutschen eine Wurzel, vor der alle verschlossenen Thüren aufspringen, mit der man sich daher überall hin, besonders zu verborgenen Schätzen den Weg bahnen kann. Um sie zu erhalten, schreibt der Aberglaube Folgendes vor. Zuerst keilt man einem Grünspecht (Elster oder Wiedhopf) sein Nest mit einem Holze zu. Wie dieß der Vogel bemerkt, fliegt er fort, und weiß die wunderbare Wurzel zu finden, die noch kein Mensch zu finden im Stande war. Er bringt sie im Schnabel, und will damit sein Nest öffnen; denn hält er sie vor der Holzkeil, so springt dieser heraus, wie vom stärksten Schlage getrieben. Sobald daher der Vogel herangeflogen kommt, muß man ein Getös machen worüber er erschrickt, und die verlangte Wurzel fallen läßt. Auch darf man nur ein weißes oder rothes Tuch unter das Nest breiten, so wirft er sie darauf, sobald er sie gebraucht hat.

Srutis. S. Miechutele.

Sſetek oder Sſkřjtek hieß bei den Mährern und Böhmen der eigentliche schützende Hausgott einer jeden einzelnen Familie, und war daher eben dasselbe, was der Lar familiaris bei den Römern. Vor dem Schlafengehen ließ gewöhnlich der Hausvater

etwas von Speisen als Opfer für den Sskrjtek auf dem Tische stehen, und versprach sich davon den glücklichen Fortgang seines Hauswesens.

Stallbrüderschaft. So hieß bei dem ganzen Teutschen Stamme eine Verbindung zwischen zwei oder mehreren Kampfgenossen, wodurch einer dem andern wie ein Bruder dem andern auf Leben und Tod beizustehen verpflichtet war. Bei den Skandinaviern, vorzüglich den Isländern, schloß man diese Verbindung auf folgende Art: Jene, die Fostbrædrar, d. i. Pfleg- oder Stallbrüder werden wollten, schnitten Rasenstücke aus, deren Ende sie in der Erde befestigten, und sie so mit einem Spieße unterstützten, daß man den Nagel, der das Eisen des Spießes hielt, mit der Hand fassen konnte. Die Pflegbrüder gingen darunter, verwundeten sich, und ließen ihr Blut auf die frische Erde fließen, und vermischten Erde mit Blut. Dann knieten sie nieder, gaben einander die Hände, und schwuren bei allen Göttern, daß jeder den andern wie seinen Bruder rächen wollte. In Teutschland wurde eine solche Verbrüderung dadurch geschlossen, daß die Stallbrüder sich verwundeten, ihr Blut mit Wein vermischten, und diese Mischung einander zutranken.

Stock im Eisen. So heißt bekanntlich in Wien ein mit vielen tausend Eisenpflöcken und Nägeln beschlagener Baumstrunk, unweit der Stephanskirche zwischen den Häusern Nro. 1079 und 1080; nach ihm ist auch jener Stadttheil Stock im Eisen benannt. Ueber dieses Denkmahl der Vorzeit trägt sich unter den Wienern folgende Sage: Ein Schlosserlehrjunge ward von seinem Meister auf das Feld um Lehm fürs Gewerbe geschickt. Als er hinkam, traf er dort spielende Knaben, gesellte sich zu ihnen, spielte statt zu arbeiten, bis es dunkel wurde, und machte sich dann angstvoll auf den Rückweg. Wie er zum Stadtthor kam, fand er dieses bereits verschlossen. Da er keinen Sperrkreuzer hatte, um es sich öffnen zu lassen, that er sehr kläglich, und stieß zuletzt die Worte aus: „Ich möchte schon des Teufels werden, wenn ich nur hinein könnte." Flugs stand ein kleines Männchen — der Teufel — an seiner Seite, gab sich ihm

zu erkennen, und versicherte ihn, er sollte nicht nur keine Schläge vom Meister bekommen, sondern einst noch selbst ein berühmter Meister werden, wenn er ihm angehören wollte, falls er nur an einem einzigen Sonntage die Messe versäumte. Der Knabe nahm den Vorschlag als eine Kleinigkeit leichtsinnig an, gab dem Männchen zum Unterpfande drei Blutstropfen, und erhielt von diesem einen neu gemünzten Sperrkreuzer. Er ließ sich nun das Thor öffnen, kam nach Hause, und ward von dem Meister seines Fleißes wegen sehr gelobt, denn die Scheibtruhe war voll des besten Lehms. Tags darauf kam das Männchen zu dem Meister des Knaben, und bestellte für die alte Wiener-Eiche einen Eisenring, und ein überaus künstliches Schloß. Weder Meister noch Geselle traute sich das Verlangte zu machen, nur der Junge war dazu erböthig. Da sagte der Meister ärgerlich: „Und wenn er's zu Stande bringt, so soll er augenblicklich frei, und Geselle seyn." Richtig hatte der Knabe in wenigen Stunden Ring und Schloß vollendet, ging dann mit dem Männchen zur Eiche, umzog sie mit dem Eisenringe, und legte das künstliche Schloß daran. Das Männchen nahm aber den Schlüssel zu sich und ging von dannen. Seitdem heißt die Eiche und der Platz, wo sie steht, der Stock im Eisen. Der Junge ward Geselle. Nach Handwerksbrauch begab er sich nun auch auf die Wanderschaft, und kam nach Nürnberg. Dort machte er eine Menge Fenstergitter, die Arbeit einer Woche, in einer Stunde, und streckte sogar den Amboß zu Gitterwerk, so daß sich darob der Meister kreuzigte, und den gefährlichen Gesellen nach Bezahlung des Wochenlohns sogleich entließ. Der Kunstschlosser wanderte wieder zurück nach Wien, wo er gleich bei seiner Ankunft hörte, daß die Obrigkeit jenen zum Meister machen wolle, der zu dem Schlosse an der Eiche, den Schlüssel zu machen im Stande wäre. Unser Geselle trug sich sogleich zu dieser Arbeit an. Dieß war aber dem kleinen Männchen, das den ersten Schlüssel zu sich genommen hatte, nicht recht; es setzte sich in das Feuer, und als der Geselle den Schlüssel schweißte, verdrehte es ihm den Schlüsselbart. Der Schlosser bemerkte es, setzte den Bart verkehrt an, und da das Männchen in blinder Wuth wieder den Bart verdrehte, so kam er recht angesetzt aus dem Feuer. Jetzt

begab er sich mit der Obrigkeit zur Eiche, und öffnete das Schloß; worauf man ihm auf der Stelle das Meister- und Bürgerrecht ertheilte. Jauchzend rief er nun aus: „Juhhe, wieder ein neuer Meister!“ schlug dann zum Andenken einen großen Nagel in die Eiche *), und warf den Schlüssel in die Höhe, der aber zu jedermanns Schrecken nicht wieder herab fiel. Der Ruf seiner Geschicklichkeit verbreitete sich bald aller Orten, und er lebte viele Jahre in Glück und Reichthum, doch vergaß er bisher nie Gott, hörte alle Sonntage die Messe, und bereute jetzt oft den Leichtsinn seiner Jugend. Aber Satan ließ nicht mehr ab von ihm, unterdrückte nach und nach seine Reue, und betäubte sein Gewissen durch Wohlleben und Ueppigkeit. Und so saß er an einem Sonntage Morgens im Weinkeller zum steinernen Kleeblatte unter den Tuchlauben mit seinen Kameraden, und war fröhlicher Dinge. Da schlug es zehn. — Er wollte nun in die Kirche gehn, allein die Zechbrüder hielten ihn ab. Man trank und spielte von neuem. Da schlug es eilf. — Jetzt erhob sich der Schlosser, und wollte allen Ernstes in die Kirche; allein nochmals hinderten ihn die Genossen, vorgebend, er hätte noch ein halbes Stündchen Zeit. Er ließ sich bereden, und trank und würfelte fort. Endlich schlug es halb zwölf. Jetzt stürzte der Schlosser schreckenbleich die Stiege hinauf dem Stephansdome zu. O weh, dort war es wie ausgefegt. Ein einziges Mütterlein sah er noch da. — „Um Gottes Willen, liebe Frau, ist die letzte Messe schon aus?“ — „„Letzte Messe? — es ist ja schon zwölf vorüber.““ sagte betrügerisch, oder vom Teufel geblendet das Weib, indem es nicht lange halb zwölf war. Da stürzte er verzweiflungsvoll in den Weinkeller zurück, riß die silbernen Knöpfe vom Wamse, und schenkte sie seinen Kameraden zum warnenden Andenken. Unterdessen hatte es wirklich zwölf Uhr geschlagen, und mit dem letzten Schlage zeigte

*) Noch jetzt schlägt gewöhnlich jeder Schlosser, der nach Wien kommt, einen Nagel in den Stock, so daß gegenwärtig an dem ganzen Baumstrunke nicht die mindeste Spur von Holz zu entdecken ist.

sich das Männchen oben bei der Kellerthür, und rief hinab: „Du, versäume die Messe nicht; hörst du zwölf läuten?" Da stieg der Schlosser wahnsinnig hinauf, und ging mit dem Männchen, das immer größer wurde, und am Stephansfreithof schon zu einem blutrothen Riesen herangewachsen war. Als sie zur Kirchenpforte kamen, sagte der Priester eben das Ite missa est (die Messe ist aus). Jetzt bekam der blutrothe Riese kohlschwarze Hörner und Greifenklauen, faßte grimmig den Schlosser, und flog mit ihm durch die Lüfte. Abends fand man den zerfleischten Körper am Rabensteine liegen, und das alte Mütterlein ging vorüber, und sagte: Ja, ja!

Vorgethan und nachbedacht
Hat Manchem großes Leid gebracht!

Offenbar soll diese Sage die Folgen jugendlicher Unbesonnenheit, die Wichtigkeit des sonntäglichen Gottesdienstes, und die Strafbarkeit jener, die ihn vernachlässigen, vor das Gemüth führen.

Straund, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Striba oder Stribog war im Russischen Glauben der Gott der Luft, daher die Winde Stribogs Enkel genannt werden. Er übte die Gerechtigkeit gegen die Gottlosen, und besonders gegen die Verbannten und Verfluchten; ist also ein Ueberbleibsel einer ausführlichern Göttersage. Zu Kiew stand die Bildsäule dieses Gottes, der auf Befehl des Großfürsten Wladimir seinen besondern Dienst und seine Opfer hatte, woron aber nichts weiter bekannt ist.

Studenez. So nannte man einen heiligen See, der sich auf der Insel Rügen in einem dichten Walde befand, und von den Bewohnern jener Gegend göttlich verehrt wurde. Dieser See wimmelte von Fischen, aber man durfte sie wegen der Heiligkeit seines Wassers nicht fangen.

Stuffo soll nach Einigen der Trinkgott der Obersachsen und Thüringer gewesen seyn.

Sudice waren bei den alten Mährern und Böhmen eben dasselbe, was die Moiren oder Parzen bei den Griechen und Römern.

Südre oder Sudri (Süd), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Zwergen, die den Himmel an seinen vier Ecken unterstützen, und durch ihr wechselseitiges Blasen den Wind hervorbringen. Die drei übrigen heißen Austre, Vestre, Nordre. Vergl. Alfadur.

Suitibor oder Swiatibor. S. Zuttibor.

Sultur (Schmachten oder Freßsucht) heißt das Messer der Skandinavischen Höllengöttin Hela (s. d. Art.).

Sunna. S. Sonne.

Surtur (der Schwarze), nach der Skandinavischen Mythologie der Beherrscher von Muspelheim oder der Feuerwelt, und der unversöhnlichste Feind der Asen. Am Ende der Welt zieht er mit seinem Schwerte, das heller als die Sonne flammt, an der Spitze der Muspelleute, und in Verbindung mit Loke und dessen Geschlecht in den Kampf gegen die Asen, bezwingt sie (wobei er mit eigener Hand den Freyr tödtet), und setzt dann Himmel und Erde in Brand.

Suttung, nach der Skandinavischen Mythologie der Sohn des Riesen Gilling, und Besitzer des kostbaren, aus Quasers Blut bereiteten Dichtermethes, den er von seiner Tochter Gunlöda in einem Berge bewachen ließ. Odin wußte aber alle Schwierigkeiten zu besiegen, und sich des Methes zu bemächtigen. S. Quaser. Odin.

Svains-Haugi. S. Zwerge.

Svadilfar. S. Sleipner.

Svartalfheim, nach der Skandinavischen Mythologie der Aufenthalt der Schwarzelfen. S. Elfen.

Svarthöfde (Schwarzkopf), nach der Skandinavischen Mythologie der Stammvater aller Zauberer.

Svaul oder Svöl. S. Elivager.

Svidor und Svidrir, zwei Beinamen des Skandinavischen Hauptgottes Alfadur.

Svipall, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Svipul, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Svithr und Svithur, Beinamen des Skandinavischen Odin.

Swakonen hießen bei den heidnischen Preußen Unterpriester, die aus der Flamme und dem Rauche des Lichtes weissagten.

Swalgonen waren Preußische Hochzeitspriester, die ihren Namen hatten von Swalgaid, einer Hochzeit vorstehen. Sie waren Richter über die Brautleute, segneten die Ehe ein, und weissagten über deren Glück oder Unglück.

Swantewit (Swetowid, Swiatowid, Witislaw), Gott der Sonne und des Krieges, und eine der höchsten Gottheiten bei den meisten Slavischen Völkern. Bei den Wenden und Pommern war er das oberste Lichtwesen (s. Lichtgötter), jener Eine, große Gott, von welchem alle übrigen Götter nur Ausflüsse waren. Sein vorzüglichster Tempel war zu Arkona auf der Insel Rügen. Dieser Tempel stand auf einem freien Platze mitten in der Stadt, und bestand aus zwei Theilen. Der äußere Umkreis war von höl-

zernen Wänden voll Schnitzwerk, hatte nur einen Eingang und ein braunrothes Dach; der innere Theil ruhte auf vier Säulen, und statt der Wände hingen Verhänge von einem rothen, sehr reichen Zeuge hinab. Darin stand das Bild Swantewits in ungeheurer Größe von einem eisenen harten Holze. Er hatte vier Gesichter, nach den vier Weltgegenden gerichtet; sein Bart und Haupthaar war nach Wendischer Sitte abgeschnitten, sein Kleid war kurz, und ging nur bis auf die Schienbeine, die von einem andern Holze unmerklich angefügt waren. In der Rechten hielt er ein metallenes Füllhorn, in der Linken einen Bogen (nach Andern war die Linke blos an die Hüfte gestemmt, gleich einem Bogen). An seiner Seite hing ein großes Schwert, dessen silberner Griff und Scheide mit getriebener Arbeit verziert waren; neben ihm lagen Sattel und Zaum von außerordentlicher Größe. Der tägliche Gottesdienst für Swantewit bestand in der Pflege des weißen Rosses, das diesem Götzen heilig war, und das nur der Hohepriester allein füttern und reiten durfte. Auf demselben zog Swantewit alle Nacht aus, gegen die Feinde des Glaubens zu kämpfen; daher jeden Morgen das Roß, das der Priester zuvor in der Nacht herumgetummelt und abgemattet hatte, mit Staub und Schweiß bedeckt im Stalle stand. Bei Ausbruch eines Krieges oder in andern ungewöhnlichen oder zweifelhaften Fällen wurde dieses Pferd zur Weissagung gebraucht. Man pflanzte nemlich vor dem Tempel sechs Lanzen gerade aufrecht, zwei und zwei in einer Reihe, in gleicher Entfernung von einander in die Erde, und band an jedes Paar eine dritte quer über, so daß das Pferd ohne zu springen darüber schreiten konnte. Hierauf nahm der Hohepriester nach langen und feierlichen Gebethen mit vielen Ceremonien das gesattelte Roß beim Zügel, und ließ es über diese drei Reihen Lanzen steigen; hob es nun im Steigen immer den rechten Fuß zuerst auf, und kam ohne allen Anstoß über die Lanzen, so war es ein gutes Zeichen, im entgegengesetzten Falle ein übles. — Das größte Fest zu Ehren Swantewits war ein Dank- und Bittopfer nach der jährlichen Aernte an einem eigens hiezu bestimmten Tage. Vorher reinigte der Priester den Tempel mit Besen, jedoch ohne im Allerheiligsten zu athmen, sondern er sprang so

oft an die Thür, als er Luft schöpfen mußte, damit Gottes Ort nicht durch menschlichen Athem entweiht würde. Unter dem Beiseyn einer ungeheuern Volksmenge wurden vor dem Tempel die Thieropfer, wahrscheinlich Schafe, geschlachtet, der Priester trug Swantewits Füllhorn heraus, und untersuchte, ob der alte, im vorigen Jahre eingegossene Meth (oder Wein) abgenommen; in diesem Falle bedeutete es für das künftige Jahr eine geringe Aernte, und der Hoheprieſter ermahnte das Volk zur Sparsamkeit. War aber das Horn noch voll, so freute sich das ganze Volk des künftigen Segens. Nach dieser Weissagung goß der Criwe den alten Meth zu den Füssen Swantewits, bethete um Heil und Segen für das ganze Volk, und trank das mit neuem Meth gefüllte Horn schnell aus. Dann wurde es noch einmal gefüllt, und dem Gotte wieder in den Arm gegeben. Hierauf brachte man einen beinahe mannshohen Honigkuchen; der Criwe stellte sich dahinter, und fragte die Anwesenden, ob sie ihn sehen könnten. Sagten sie ja, so flehte er zum Gotte, daß sie ihn das nächste Jahr nicht mehr dahinter erblicken möchten; sagten sie aber nein, so bath er, Swantewit möchte ihn auch das künftige Jahr von dem Kuchen ganz bedeckt seyn lassen. Dann ermahnte er alle zur fernern Andacht gegen den großen Gott, und entließ sie in dessen Namen, worauf der übrige Theil des Tages mit großen Opfermahlzeiten zugebracht wurde. Auch Menschen, vorzüglich gefangene Christen, wurden diesem Gotte geopfert. Feindliche Anführer setzte man in ihrer völligen Rüstung zu Pferd, band die Füsse des Pferdes an vier Pfähle, zündete zwei Scheiterhaufen an, die zu beiden Seiten errichtet waren, und verbrannte so den Reiter sammt dem Rosse lebendig. Von aller Kriegsbeute mußte der dritte Theil in Swantewits Tempel abgeliefert, und überdies von jedem Kopfe jährlich ein Stück Geld als Steuer in den Tempelschatz abgeführt werden. Zu diesem kamen noch die verschiedenen Geschenke auswärtiger Könige und Kaufleute, so wie die Kirchenschatzungen (Strafgelder), die sie überwundenen Völkern auferlegten. Noch gehörten zu dem Tempel drei hundert Reiter als die heilige Schaar des Gottes, deren ganzer Erwerb und Beute, als dem Gotte gehörig, von dem Hohenprieſter aufbewahrt wurde. Dadurch wurde der

Tempel zu Arkona so außerordentlich reich, daß der Dänenkönig Wlademar I., der ihn zerstörte, und das Götzenbild verbrennen ließ, aus dem vorgefundenen Tempelschatze zwölf christliche Kirchen auf Rügen erbauen konnte. — Bei der ausgebreiteten Verehrung Swantewits ist es natürlich, daß er nach Verschiedenheit der einzelnen Slavischen Stämme unter verschiedener Benennung vorkommt, und auch Serowit, Herowit, Berowit, in Böhmen und Mähren aber fast ausschlüssig Witislaw genannt ward. Auch ist der Name Witislaw die eigentliche und älteste Slavische Benennung dieses Gottes, von welchem nicht blos der Slavische Gruß wjtey oder wjtay, sondern auch so viele Namen in slaw und wit, als: Borži-slaw, Hlasyslaw, Boleslaw, Wratislaw, Přemislaw u. s. w., dann: Hostiwit, Lydowit, Dragowit, Rohowit, u. a. m. abstammen. Der Name Swantewit soll erst damals entstanden seyn, als die Slaven das Joch Karls des Großen abgeworfen, und als Abtrünnige aus dem, ihnen statt des Witislaw zur Verehrung aufgestellten Sankt Vit (Veit) den neuen Namen Swantewit gebildet hatten. In Böhmen soll schon Czech den Dienst Witislaws eingeführt haben, den dann später vorzüglich der heil. Wenceslaus auszurotten bemüht war. Mit ganz besonderem Eifer wurde Witislaw in Mähren verehrt, und soll einen berühmten Tempel in der alten Königsstadt Welehrad gehabt haben, wo sogar nach Strzedowsky's Angabe Münzen, mit seinem Bildnisse versehen, ausgeprägt wurden, bis endlich die heiligen Cyrillus und Methudius den Tempel und das Götzenbild zerstörten. Von dem großen Opferkuchen Witislaws schreibt sich vielleicht die Vorliebe der Böhmen und Mährer für Kuchen her, die sie fast an jedem Feiertage zu backen pflegen; so wie ihre gewöhnlichste und herzlichste Grußformel: wjtey, wjtey! oder wjtám tě (ich grüße Dich, sey gegrüßt) sicher ein Ueberbleibsel jener Verehrung ist. Mit diesem Gruße wünschten unsre Vorfahren einander Glück und Wohlseyn, und fanden darin zugleich ein Schutzmittel gegen die Pest, weil nach der Sage einst bei einer wüthenden Pest alle, die den Witislaw eifrig verehrten, von dieser Krankheit verschont geblieben sind.

Swatawa. S. Libussa.

Sygin, die Gattin des Skandinavischen Loke, dem sie zwei Söhne, Narvi und Vali gebar. S. Loke.

Sylgir, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Sylphen sind Luftgeister, blos in der Phantasie der Dichter, aber nicht im Volksglauben lebend. Sie gehören zu den Elementargeistern (s. d. Art.), und werden von äußerst zarter Struktur gedacht. Matthisson beschreibt sie so:

Die Sylphen entwallen
Des Morgenroths Hallen.
Wie lieblich, wie mild
Ihr Purpurgebild
Aus Aether gehaucht
In Aether sich taucht!
Ein Rosenblatt würde
Den Schwingen zur Bürde.
Ihr Sinn ist so hell,
Ihr Schweben so schnell
Wie Strahlen der Sonne.
Sie locken zur Wonne
Mit Nachtigalltönen,
Und bieten galant
Bezauberten Schönen
Die lösende Hand.

Syn oder Synia, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Gerechtigkeit und Billigkeit. Sie bewacht die Thüren des Pallastes Vingolf, und hält sie für jeden verschlossen, der nicht hineinkommen darf. Bei Gerichten merkt sie vorzüglich darauf, wenn jemand seine Sache durch Lügen verdrehen will.

T.

Tage. Die Teutschen Benennungen der Wochentage sind alle aus dem Heidenthume genommen. Der Sonntag hat seinen Namen von der Sonne als heidnischer Gottheit, weil er dieser geheiligt war. — Der Montag (Mondtag) war in heidnischer Zeit dem Monde als göttlichem Wesen gewidmet, obgleich Eccard diese Benennung mit weniger Wahrscheinlichkeit von Mannus, dem Sohne Teut's ableitet. Ist aber Mannus selbst der Mond, wie Teut die Sonne, so geht die Ableitung auf Eins hinaus. — Der Dinstag ward am wahrscheinlichsten von dem Skandinavischen Gotte Tyr (Tyrstag, Tystag, Dinstag) benannt, denn im Isländischen heißt er Tyrsdäg, im Schwedischen Tisdag, und selbst im Angelsächsischen Tiwesdäg; Tiwes ist aber der Genitiv von Ti, Angelsächsisch für Tyr. Aber alle diese Benennungen sind Nordischen Ursprungs, und gingen als Dinstag in die Schriftsprache über. Im südlicheren Teutschland hieß und heißt zum Theil noch jetzt dieser Wochentag Erch- oder Erichtag (Eretag) vom Kriegsgotte Erich, der mit dem Sächsischen Irmin einerlei ist. Andere leiten Dinstag von dem Stammvater der Teutschen, Teut oder Tuisto (Tuistag, Tistag, Dinstag) ab. Unwahrscheinlich ist die Ableitung von Ding (Gericht), so wie von Dienst (Zins, Gülte), weil es nicht erwiesen ist, daß man gerade an diesem Tage überall Gericht hielt, oder die Dienste, d. i. Zinsen und Gülten bezahlt werden mußten. — Der Name Mittwoche kommt zwar daher, weil der damit bezeichnete Tag der mittelste in der Woche ist, dennoch wird aber derselbe bei den nördlichen Teutschen nach dem Hauptgotte Odin oder Wodan (Godan) benannt, und heißt im Schwedischen Odensdag, Onsdag, im Angelsächsischen Wodensdag und selbst im Osnabrückischen Gohnsdag. — Die Benennung Donnerstag stammt von dem Donnergotte Thor her;

darum heißt dieser Tag im Schwedischen geradezu Torsdag. — Der Freitag (Nordisch Freyatag, Friatag, Friggetag) hat seinen Namen von der Göttin Freya (Frea, Frigga). — Der Sonnabend endlich schließt sich in Hinsicht der Namensableitung an die Benennung des Sonntags. Sein zweiter Name Samstag mag wohl aus Sabbathstag entstanden seyn, da die Lippenbuchstaben b und m so leicht in einander übergehen. Im Heidenthume hieß dieser Tag Satertag von dem altteutschen Gotte Sater, obgleich Mone die Ableitung von dem Römischen Saturnus vorzieht.

Tanfana, eine altteutsche Gottheit (ob männlich oder weiblich, ist ungewiß), deren sehr berühmten Tempel nach Tacitus Bericht die Römer zerstörten. Ueber die Bedeutung und Lage des Tempels hat man viel nachgeforscht, und will davon neuerlich Spuren in Westphalen entdeckt haben. Einige halten Tanfana für eine Gottheit des Feuers.

Tangnioster. S. Thor.

Tangrisner. S. Thor.

Tannhäuser. S. Venus.

Taran, Taranucnus. S. Thor.

Tarnkappe. S. Nibelungenlied.

Tassanj oder Drakice sollen bei den Mährern und Böhmen eben das gewesen seyn, was die Eumeniden oder Furien bei den Griechen und Römern.

Taswirzis. S. Matergabia.

Tawals. S. Datan.

Telyn hieß die goldene Harfe des Skandinavischen Gottes Braga, so wie die Leyer der Barden und Skalden.

Tempel, d. h. Gebäude oder Häuser zur Sicherung der Götterbilder und zur Ausübung des Gottesdienstes, hatten die ältesten Teutschen nicht, weil sie, wie Tacitus sagt, die Himmlischen für zu groß und erhaben hielten, als daß sie in Wände eingeschlossen werden dürften. Dafür hatten sie ihre geheiligten Wälder und Haine, wo die Heiligthümer aufbewahrt, und auf den darin befindlichen Altären die Opfer verrichtet wurden. Eben so war es in den ersten Zeiten bei den Slavischen Völkern: schattichte Haine, Felsen in Eichenwäldern, und Berge waren die Lieblingsörter der Götter, wo sie verehrt, und ihnen Opfer gebracht wurden. Eigentliche Tempel wurden daher bei Teutschen und Slaven erst später, meist auf Anhöhen errichtet. Die ältesten Götzentempel waren oben offen, ohne Fenster, und mit so vielem Schmucke versehen, als Bildung, Vermögen, und die religiösen Ansichten von dieser oder jener Gottheit es gestatteten. Aus diesen höchst einfachen, fast hüttenähnlichen Tempeln erhoben sich bei fortschreitender Cultur nach und nach die herrlichsten Prachtgebäude. Der hintere Raum des Innern, wo die Götterbilder standen, blieb als ein, den Augen der Menge unerreichbares Heiligthum vom vordern Raume abgesondert, und nur den obersten Priestern zugänglich. Im Tempel verwalteten die Priester regelmässig den Gottesdienst mit den Mysterien, das Volk kam nur an gewissen Festtagen in feierlichen Processionen hinein. Sonst wurden die Versammlungen der Andächtigen vor den Tempeln gehalten, da ihr Inneres nirgend groß genug war, um die Menge des Volkes zu fassen. Die Heidenkirchen der östlichen Slaven (Russen, Polen, Schlesier) bestanden gewöhnlich aus hölzernen Pfeilern, verbunden durch ausgespannte Tücher, welche dem Volke das Innere und die geheimen Gebräuche verbargen. Doch mögen solche Tempel wohl in das frühere Heidenthum gehören, oder wenigstens nicht die einzige Art bei diesen Völkern gewesen seyn.

Teufelsbrücke. So heißt bekanntlich eine über die Reuß

führende uralte Brücke, an dem von Italien nach der Schweiz über den Gotthard führenden Alpenpasse. Die Sage läßt sie auf folgende Art entstehen. Ein Schweizer-Hirt, der öfters sein Mädchen besuchte, mußte sich immer durch die Reuß mühsam durcharbeiten, um hinüber zu gelangen, oder einen großen Umweg nehmen. Als er einst so auf den hohen Felsen stand, und überlegte, welche Anstrengung ihm wieder die Erreichung des jenseitigen Ufers kosten würde, sprach er ganz ärgerlich: „ich wollte, der Teufel wäre da, und baute mir eine Brücke hinüber." Augenblicklich stand der Gerufene bei ihm, und versprach, die Brücke zu bauen, wenn er ihm das erste lebendige Wesen gäbe, das über die Brücke gehen würde. Der Hirt willigte ein, und in wenigen Augenblicken war die Brücke fertig. Aber um sein Versprechen zu erfüllen, trieb der Hirt eine Gemse vor sich her, und ging hinten nach. Der betrogene Teufel ließ bald die Stücke des zerrissenen Thieres aus der Luft herabfallen.

Teutates. S. Tuisto.

Thaull oder Thul. S. Höllenflüsse.

Thecer, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Thialfi, des Skandinavischen Gottes Thor Diener und Begleiter auf seinen Reisen nach Jötunheim. Er wird als ein schneller Läufer geschildert, der aber dennoch beim Utgardloke im Wettlaufe mit Hugi (Gedanke) den Kürzern ziehen mußte. Mone erklärt ihn für das Symbol der Frühlingsluft, oder des lauen Windes. S. Thor.

Thiasse, ein mächtiger Riesenkönig, und Vater der Skandinavischen Göttin Skade. Er entführte durch Loke's List die Göttin der Unsterblichkeit Iduna sammt ihren verjüngenden Aepfeln; fand aber eben dadurch seinen Tod. Um ihn zu rächen, zog Skade nach Asgard; verglich sich aber mit den Göttern, und wurde mit Niord

vermählt. Um Skade über den Tod ihres Vaters zu trösten, versetzte Odin Thiasses Augen an den Himmel, und machte zwei Sterne daraus. In einem altnordischen, zur ältern Edda gehörigen Gedichte rühmt sich Thor, den Thiasse erschlagen, und seine Augen als Sterne an den Himmel geworfen zu haben. Vergl. Idun.

Thiere. Teutsche und Slavische Nationen haben auch manchen Thieren, besonders Pferden und Stieren, göttliche Ehre erwiesen. — Die Lithauer und Preußen verehrten Kröten und Schlangen, die sie mit Milch fütterten, und in ihren Häusern sorgfältig pflegten. Nach Böhmischem Glauben, so wie er sich in den alten Volksliedern ausspricht, fliegt die Seele beim Sterben als Vogel aus dem Munde, setzt sich auf die nahen Bäume, und verscheucht durch ihr Herumirren die andern Vögel und Thiere; erst bis der Leib verbrannt ist, bekommt sie Ruhe. In jenen Liedern erscheinen die Sperber als die heiligen Vögel, auch kommt darin häufig die Vergleichung der Helden mit Stieren, Hirschen, überhaupt mit edleren Thieren vor, so daß die Thiere Bilder der Menschen sind; der Hirsch des Jünglings, der Täuber des Liebenden, die Lerche des Liebesboten u. s. w. Wahrscheinlich mag diese Bildlichkeit ursprünglich eine religiöse Bedeutung gehabt, und so wie der Thierdienst überhaupt auf der Lehre von der Seelenwanderung beruht haben.

Thiodnuma. S. Höllenflüsse.

This, Thisa. S. Dis, Disa.

Thok. S. Balder. Loke.

Thor, nächst Odin der oberste Gott der Skandinavier, ein Sohn Odins und der Jörd (Erde, einerlei mit Frigga), Gott des Donners und Blitzes, und der stärkste von allen Göttern und Menschen. Er steht als Gott der Luft, in der sich Blitz und Donner erzeugen, auch der Aernte vor, und verfolgt auf das unerbittlichste das schädliche Geschlecht der Zauberer und Riesen. Er fährt

auf einem, von den zwei Böcken (oder Gemsen) Tangnioſter und Tangrisner gezogenen Wagen, durch deſſen Rollen der Donner entſteht; daher ſein Beiname Aſathor oder Aukathor (fahrender Thor, rollender Donner). Auch wird er nicht ſelten Vingthor, Veorr und Hlorridi genannt, Namen, über deren Bedeutung man nicht einig iſt. In ſeinem Beſitze befinden ſich drei koſtbare Dinge: der Hammer Mjölner, mit welchem er Rieſen und Zauberer tödtet; der Gürtel Megingjarder, durch den er doppelte Stärke erhält; endlich ein Paar eiſerner Handſchuhe, die ihm unentbehrlich ſind, um den Schaft ſeines Hammers faſſen zu können. Sein Zorn und ſeine Rache ſind ſchrecklich. Wer die Götter beleidigt, den zerſchmettert er mit ſeinem vernichtenden Hammer. Darum zittern auch alle Rieſen, ſo oft er die furchtbare Waffe zur Hand nimmt; denn ſchon vielen ihrer Väter und Verwandten hat er damit die Köpfe zerſchlagen. Er beherrſcht das Reich Thrudvangr, und in ſeinem Pallaſte Bilskirner, der das größte Gebäude der Welt iſt, befinden ſich 540 Gemächer (nach Andern iſt dieſer Pallaſt 540 Stockwerke hoch). Zum Göttergerichte unter der Eſche Ygdraſil, wohin ſich täglich alle Aſen zu Pferde begeben, geht Thor zu Fuß, und muß dabei die Flüſſe Kormt und Ormt, und zwei Furte durchwaten. — Er hatte zwei Gemahlinnen; mit der erſten, der ſchönhaarigen Sif, zeugte er die Tochter Thrudr (Stärke), und die zwei Söhne Lorride und Mode (Muth); die zweite, eine Rieſin, Namens Jarnſaxa, gebar ihm den Sohn Magne (Macht, Lebensvermögen); und aus Sif's erſter Ehe hatte er den Stiefſohn Oller oder Uller (ſ. d. Art.). Als Opfer wurden ihm gewöhnlich Stiere, aber auch Menſchen geſchlachtet. Deßhalb ſtand in ſeinem Tempel ein großes rundes Gefäß von Erz, das beſtimmt war, das Blut der geopferten Thiere und Menſchen aufzufangen; und in der Nähe des Tempels war ein Stein, Thorſtein genannt, woran den zum Opfer beſtimmten Menſchen der Rückgrath gebrochen wurde. Aus dem Pflanzenreiche war ihm der Hollunder geheiligt. — Thor hat unzählige Thaten verrichtet, ſo daß nach dem Ausdrucke der Edda niemand im Stande iſt, ſie alle zu erzählen. Die vorzüglichſten davon ſind folgende:

1.) Einst wurde ihm, während er schlief, sein Hammer Mjölner gestohlen. Er klagte es dem Loke. Beide gingen dann zur Frigga, und erbathen sich von ihr ein Vogelgewand, worin Loke ins Riesenland flog, um den Hammer zu suchen. Dort traf er den Riesenkönig Thrym, wie er eben, auf einem Hügel sitzend, den Hunden das Goldband umschnürte, und den Pferden die Mähnen strich. Loke fragte nach dem Hammer. Thrym antwortete, er besäße zwar denselben, hätte ihn aber acht Meilen tief unter der Erde versteckt, und würde ihn nur unter der einzigen Bedingung zurückgeben, daß ihm die Götter die Liebesgöttin Freya zur Gemahlin überließen. Loke flog mit diesem Bescheid nach Asgard zurück, und eröffnete ihn dem Thor, den er eben im Vorhofe der Götterburg traf. Beide begaben sich darauf zur Freya, um ihr Thryms Vorschlag bekannt zu machen. Diese gerieth darüber in solchen Zorn, daß alles erbebte, und ihr goldenes Halsband zersprang. Die Götter hielten nun ernstlich Rath, wie man den Hammer wieder erlangen könnte. Da kam Heimdal auf den Einfall, Thor selbst sollte sich als Braut verkleiden. Thor widersprach zwar Anfangs, weil ihm dieß zu weibisch vorkam; aber endlich ließ er sich doch bereden, und fuhr, als Freya verkleidet, mit Loke, der das Kammermädchen vorstellte, ins Land der Riesen. Als sie bei Thrym ankamen, war dieser voll Freuden, und ließ ein stattliches Mahl bereiten. Die Riesen aßen und tranken fürchterlich. Der eine aß einen ganzen Ochsen, acht Lachse und allen Nachtisch, der für die Frauen bestimmt war. Aber auch Thor aß viel, und trank drei Eimer Meth aus. Thrym staunte darüber, daß eine Braut so viel essen und trinken könnte; allein Loke, als Dienerin, entschuldigte dieß, vorgebend, Freya hätte vor Freude und Sehnsucht, in das Riesenland zu kommen, acht Tage nichts gegessen. Nun bückte sich der lüsterne Thrym, um die Braut unter dem Schleier zu küssen; aber er fuhr zurück vor den stieren, flammenden Blicken. Loke entschuldigte wieder, Freya hätte vor Sehnsucht acht Nächte nicht geschlafen. Thryms Schwester traute der Sache nicht, und verlangte als Brautgeschenk Freyas blitzende Ringe, aber sie erhielt sie nicht. Dennoch muthmaßte Thrym nichts Arges, und ließ Thors Hammer holen, um damit die Braut

heiligen, und die Ehe weihen zu lassen. Kaum ward aber der verkleidete Thor des Hammers ansichtig, als er ihn ergriff, und damit den Riesenkönig Thrym, dessen Schwester, und alle übrigen Riesen erschlug.

2.) Thor fuhr einst in seinem mit zwei Böcken bespannten Wagen in Loke's Gesellschaft auf Abentheuer aus. Am Abend des ersten Tages kehrten sie bei einem Manne ein, der einen Sohn, Thialfi, und eine Tochter, Röska, hatte. Thor schlachtete zum Nachtmahl seine Böcke, und lud auch den Gastgeber mit seinen Kindern dazu ein; befahl ihnen aber, die Knochen auf die ausgebreiteten Bocksfelle zu werfen. Sie thaten es zwar, doch hatte Thialfi ein Schenkelbein von dem einen Bocke mit dem Messer entzwei geschlagen, um das Mark zu bekommen. Am andern Morgen stand Thor auf, nahm seinen Hammer Mjölner, und bezauberte damit die Felle, um die Böcke wieder lebendig zu machen. Diese erhoben sich auch sogleich, aber der eine war an einem Hinterfusse lahm. Thor wurde nun zornig, ergriff seinen Hammer, und drohte alles zu zerschmettern. Endlich ließ er sich doch dadurch besänftigen, daß ihm der Mann seine beiden Kinder, Thialfi und Röska, zum Ersatze gab. Diese wurden also seine Dienstleute, und folgten ihm seitdem beständig. Er ließ seine Böcke in der Herberge zurück, und zog mit Loke, Thialfi und Röska über das Meer nach Jotunheim. Nachdem sie gelandet hatten, kamen sie in einen großen Wald, in dem sie den ganzen Tag herumirrten, bis es finster ward. Thialfi, der ein sehr rascher Fußgänger war, trug Thors Mantelsack. Sie suchten ein Nachtlager, und fanden eine Hütte, die sehr geräumig war. Am Ende war ein Eingang, eben so breit als die Hütte selbst. Um Mitternacht verspürten sie ein starkes Erdbeben. Da stand Thor auf, und rief nach seinen Begleitern. Sie fühlten vor sich, und fanden rechter Hand ein Seitengebäude, wo sie hineingingen. Die ganze Nacht hindurch hörten sie ein außerordentliches Getöse. Als der Tag zu grauen begann, ging Thor hinaus, und erblickte einen ungeheuer großen Mann, der in der Nähe lag, und entsetzlich schnarchte. Thor, der sich nun das Getöse in der Nacht erklärte, spannte seinen Gür-

tel um, wodurch seine Götterkraft um die Hälfte vermehrt ward. In demselben Augenblicke erwachte auch der Mann, und stand sogleich auf. Thor fragte nach seinem Namen. „Ich heiße Skrimner," antwortete dieser, „und weiß, daß du der Asathor bist; aber was hast du mit meinem Handschuhe gemacht?" Zugleich bückte er sich, und hob ihn auf. Thor ward gewahr, daß es die Hütte war, worin er die Nacht zugebracht hatte, und daß das Nebenhaus der Däumling des Handschuhs war. Skrimner both sich der Reisegesellschaft als Begleiter an, und ward angenommen. Alle nahmen nun ein Frühstück ein, nach welchem Skrimner den Vorschlag that, den ganzen Eßvorrath in ein Bündel zusammenzupacken; womit Thor einverstanden war. Skrimner knüpfte also alles in einen Sack, nahm ihn auf den Rücken, und ging rasch vorwärts. Spät Abends lagerte man sich unter einer großen Eiche. Skrimner sagte, er wolle sich schlafen legen, die Uebrigen könnten den Eßsack nehmen und Mahlzeit halten. Gleich darauf fiel er in Schlaf, und schnarchte sehr. Thor wollte nun den Sack aufknüpfen, war aber nicht im Stande, nur einen einzigen Knoten zu lösen. Da ward er zornig, nahm seinen Hammer, ging zu Skrimner, und schlug ihn auf den Kopf. Dieser erwachte und fragte, ob ihm ein Blatt vom Baume auf den Kopf gefallen wäre; zugleich fragte er, ob die Gesellschaft schon gegessen, und sich schlafen gelegt hätte. Thor erwiederte, sie wären eben im Begriff sich zu legen. Um Mitternacht hörte Thor, daß Skrimner so fest schnarche, als wenn es im Walde donnerte. Er stand daher auf, nahm seinen Hammer, und schlug ihn mitten vor die Stirne, so daß das Vorderste des Hammers in den Kopf eindrang. Skrimner erwachte, und fragte, ob eine Eichel auf seinen Kopf herabgefallen sey; auch erkundigte er sich, wie es dem Thor gehe. Thor sprang zurück, und antwortete, daß er eben erwacht sey; es sey gerade Mitternacht, und also Zeit, noch länger zu schlafen. Gegen Morgen merkte Thor, daß Skrimner abermals fest schlafe, nahm seinen Hammer, und schlug ihn mit seiner ganzen Kraft auf die Schläfe, so daß der Hammer bis an den Stiel hineinsank. Skrimner erhob sich, und sagte: „Sitzen Vögel über mir im Baume? es kommt mir vor, als wäre etwas Moos aus den Zweigen

auf meinen Kopf gefallen. Bist du wach, Thor? es ist Zeit sich anzukleiden, obgleich ihr nun nicht mehr weit habt nach der Burg, die Utgard heißt. Dort werdet ihr noch größere Männer sehen, als ich bin; kehrt daher lieber um, es wird besser für euch seyn. Wollt ihr aber dennoch die Reise fortsetzen, so haltet euch ostwärts; mein Weg geht nordwärts." Skrimner nahm darauf den Schnappsack auf den Rücken, entfernte sich von ihnen, und ging in den Wald. Thor machte sich mit seinen Gefährten wieder auf den Weg, und sie gingen bis gegen Mittag. Da sahen sie auf einer Ebene eine Burg, so hoch, daß sie selbe kaum überschauen konnten. Sie gingen näher, und kamen zu einer verschlossenen Gatterthür. Thor konnte sie nicht aufschließen; alle krochen daher durch die Zwischenräume hindurch. Nun erblickten sie eine Halle, in welcher viele, äußerst große Menschen auf zwei Bänken saßen. Unerschrocken nahten sie sich dem Könige Utgardsloke, und grüßten ihn. Er würdigte sie kaum des Anblicks, und sagte mit einem Lächeln: „Irre ich nicht? ist dieser kleine Bursche nicht Aukathor? Was besitzt ihr denn für Geschicklichkeiten, ihr Leutchen? Hier wird niemand gelitten, der sich nicht in irgend einer Kunst oder Wissenschaft auszeichnen kann." Da sagte Loke, er verstünde die Kunst, am geschwindesten zu essen. Utgardsloke ließ nun Einen, Namens Loge, von der Bank aufstehen, um mit Loke im schnellen Essen zu wetteifern. Man setzte einen Trog voll Fleisch auf den Boden; Loke nahm seinen Platz an einem, Loge am andern Ende. Beide aßen aus allen Kräften, und begegneten einander in der Mitte des Trogs. Loke hatte alles Fleisch von den Knochen gegessen, Loge hingegen das Fleisch, die Knochen und den Trog obendrein. Alle kamen überein, daß Loke das Spiel verloren habe. Darauf fragte Utgardsloke, auf welche Kunst sich Thialfi verstünde. Dieser antwortete, er getraue sich mit jedem um die Wette zu laufen. Alle gingen nun auf die Rennbahn hinaus, und der Riesenkönig forderte einen Jüngling, Namens Hugi, auf, mit Thialfi Wette zu laufen. Man bestimmte darauf das erste Ziel. Hugi erreichte es weit eher, so daß er sich am Ende der Bahn umwandte, während Thialfi noch einher lief. Es ward nun ein zweites Ziel bestimmt. Da Hugi am Ende war, und sich

umdrehte, hatte Thialfi noch einen guten Pfeilschuß zu laufen. Endlich setzte man ein drittes Ziel fest. Als dieses Hugi erreicht hatte, war Thialfi nicht einmal bis zur Mitte gekommen. - Alle waren einig, daß Thialfi besiegt sey. Endlich fragte Utgardsloke den Thor, in welcher Kunst er sich auszeichnen wolle, da von seinen Thaten ein so großer Ruf sey. Thor antwortete, er wolle mit einem seiner Leute um die Wette trinken. Utgardsloke ließ nun das Horn herbeibringen, woraus seine Hofleute zu trinken pflegten, und sagte, manche von den Seinigen tränken es in einem, andere in zwei Zügen aus, keiner sey aber ein solcher Stümper, daß er es nicht in drei Zügen leeren könnte. Thor, der sehr durstig war, nahm das Horn, und that einen gewaltigen Zug, so daß er glaubte, es müßte ausgeleert seyn; als er aber hinein sah, war fast eben so viel darin als zuvor. Er setzte das Horn zum zweitenmal an den Mund, und trank so viel er konnte; allein, als er hinein sah, schien noch weniger als das erstemal verschwunden zu seyn, doch konnte man es tragen, ohne etwas zu übergießen. Da nun Utgardsloke sich manche Spöttereien gegen Thor erlaubte, ward dieser zornig, nahm das Horn zum drittenmal, und trank aus allen Kräften. Nach diesem Zuge hatte die Flüssigkeit doch etwas abgenommen; Thor wollte aber nicht mehr trinken, und gab das Horn zurück. Da sagte Utgardsloke: „Nun ist es klar, daß du nicht der Mann bist, für den wir dich gehalten. Aber hast du Lust noch mehrere Kämpfe zu bestehen?" Thor nahm das Anerbiethen an, und es ward festgesetzt, daß er zum Beweise seiner Kraft die Hauskatze des Riesenkönigs von der Erde heben sollte. Er hob sie zwar in etwas, aber sie ganz von der Erde zu bringen war er nicht im Stande. Utgardsloke spottete abermals, und der erzürnte Loke forderte nun jeden zum Kampfe heraus, der sich an ihn wagen wollte. Utgardsloke ließ daher seine alte Pflegamme, Namens Elle, hereinrufen, damit sie mit Thor kämpfe. Auch dieser Kampf fiel für Thor schimpflich aus, und er mußte bald mit einem Fusse auf das Knie fallen. Jetzt stellte der Riesenkönig jeden fernern Wettstreit ein, und wies den Fremden ihr Nachtlager an. Am andern Morgen wurden sie noch mit einem guten Frühstücke bedient, und bei ihrer Abreise von Utgardsloke bis

außerhalb der Burg begleitet. Hier fragte der Riesenkönig den Thor, wie er mit den Abentheuern dieser Reise zufrieden sey. Thor gestand, daß alles zu seiner Schande ausgefallen wäre. Da antwortete Utgardsloke: „Nun du aus unsrer Burg entfernt, und uns nicht mehr schädlich bist, will ich dir den rechten Zusammenhang der Begebenheiten aufklären. Alles ist mit Hexerei zugegangen. Zuerst begegnete ich euch im Walde, und da du den Speisesack aufknüpfen solltest, hatte ich ihn mit Eisenbändern zugeschnürt, weßwegen du die Knoten nicht auflösen konntest. Darauf schlugst du mich dreimal mit dem Hammer. Der erste Schlag war der geringste; und doch würde er mein Tod gewesen seyn, wenn er getroffen hätte. Du sahst bei meiner Burg eine Klippe, oben mit drei viereckigten Thälern, woven eines das tiefste war; es waren die drei Löcher, die dein Hammer gemacht hatte. Ich schob die Klippe unter den Schlag, ohne daß du es sehen konntest. Eben so ging es mit den Spielen, worin ihr mit meinen Leuten wetteifertet. Bei der Eßprobe mit Loke aß dieser zwar sehr stark, aber der Loge war das Feuer, der verzehrte die Knochen und den Trog so gut als das Fleisch. Der Hugi, mit welchem Thialfi in die Wette lief, war mein Gedanke, mit dem es keine Möglichkeit war, sich zu messen. Als du aus dem Horn trankst, stand das eine Ende davon, das du nicht sahst, im Meere. Wenn du nun an die See kommst, wirst du sehen, um wie viel das Meer durch das, was du getrunken, abgenommen hat: es heißt jetzt Ebbe. Auch war es ein großes Wunder, daß du die Katze hobst; denn es war keine eigentliche Katze, sondern die Midgardsschlange, die alle Länder umspannt; kaum war sie lang genug, daß Schwanz und Kopf die Erde erreichen konnten, und du hobst sie so hoch, daß sie beinahe den Himmel berührte. Eben so war es ein Beweis deiner großen Stärke, daß du im Kampfe mit Elle nur auf ein Knie fielst; denn es ist keiner, und wird keiner seyn, den nicht Elle (das Alter) niederbeugt, wenn er alt ist. Nun aber wollen wir uns trennen, und ich werde stets darauf bedacht seyn, meine Burg mit diesen oder andern Hexereien zu schirmen, so daß ihr niemals etwas gegen mich ausrichten werdet.“ Bei diesen Worten griff Thor nach seinem Hammer, um den Riesen zu zerschmettern;

allein da er zuschlagen wollte, sah er weder Utgardsloke noch die Burg, sondern nur eine schöne weite Ebene. Er machte sich daher auf den Rückweg, und kam wieder wohlbehalten in seinem Reiche Thrudvangr an.

3.) Odin kam einst auf seinem Rosse Sleipner nach Jotunheim zum Riesen Hrungner. Beide geriethen in einen Streit über die Vortrefflichkeit ihrer Pferde, so daß Odin die Flucht ergriff, Hrungner hingegen auf seinem Rosse Guldfaxi ihm nachsetzte, um ihn für seine Prahlereien zu züchtigen. Odin war schon eine große Strecke voraus, und Hrungner jagte ihm mit solcher Wuth nach, daß er, ohne es zu wissen, bis an die Götterburg gekommen war. Die Asen waren höflich, und luden ihn zum Trinkgelage ein. Der Riese nahm es an, und ließ sich's so gut schmecken, daß er alle Trinkschalen Thors ausleerte. In der Trunkenheit fing er an, mit seiner Macht und Stärke zu prahlen, drohte Asgard zu verwüsten, und alle Göttinnen, Freya und Siff ausgenommen, zu tödten. Die Asen konnten seine Großsprecherei nicht länger ertragen, und riefen Thor, der auch sogleich mit seinem Hammer im Saale erschien. Thor und Hrungner wechselten harte Worte, und forderten sich endlich zum Zweikampfe heraus. Der Riese begab sich nun schleunigst nach Hause, um sich zu dem bevorstehenden Kampfe zu rüsten. Als er hier alles den übrigen Riesen erzählt hatte, fürchteten diese Thors Stärke, und machten zur Aushülfe für Hrungner einen Mann aus Thon, von schrecklicher Größe, dem sie das Herz einer Stutte gaben. Hrungner selbst rüstete sich mit lauter steinernen Waffen, selbst sein Kopf und Herz waren von Stein. So erwartete er in fürchterlicher Gestalt seinen Gegner, neben ihm stand der Thonriese, der Mokkurkalfi hieß. Thor kam mit seinem Diener Thialfi auf den Kampfplatz, und warf seinen Hammer Mjölner von weitem nach Hrungner, der mit beiden Händen seine ungeheure Steinkeule hob, und sie dem Hammer gerade entgegen schleuderte; sie begegnete dem Hammer in der Luft, und zersprang in zwei Stücke. Das eine Stück fiel auf die Erde, und von diesem kommen alle Schleifsteine; das andere traf Thor am Haupte, daß er gleich zu Boden

fiel. Der Hammer Mjölner aber traf Hrungner mitten am Kopfe und zerschmetterte ihm die Hirnschale. Er fiel gerade über Thor hin, so daß seine Füsse auf Thors Halse lagen. Thialfi kämpfte mit dem Thonriesen, der schon bei Thors Ankunft vor Angst den Urin ließ, und mit wenig Ehre fiel. Hrungners Füsse konnte aber weder Thialfi noch einer von den herbeigeeilten Asen von Thors Halse heben; bis endlich Magne, Thors dreijähriger Sohn, hinzukam, und die schrecklichen Füsse hinwegschleuderte. Der Vater freute sich der Stärke des Sohns, und schenkte ihm Hrungners Pferd Guldfari (Goldmähne); was jedoch Odin übel nahm, indem er meinte, Thor hätte ein so treffliches Pferd nicht dem Sohne einer Riesin, sondern lieber seinem Vater (Odin) schenken sollen.

4.) Loke gerieth einst in die Gefangenschaft des Riesen Geirröd. Um die Freiheit zu erhalten, versprach er, Thor ohne seinen Hammer und Kraftgürtel nach Geirrodsgard (Geirrods Hof) zu locken. Auf der Reise dahin kehrte Thor bei einer Riesenfrau, Gridur, der Mutter Vidars, ein. Sie warnte ihn vor dem Riesen, und lieh ihm einen Gürtel, ein Paar Eisenhandschuhe, und ihren Stab, der Gridursstab hieß. Mit Hülfe des Gürtels und des Stabes watete er durch den Fluß Vimur, und gelangte in Geirröds Wohnung. Man wies dem Fremden eine Stube an, wo nur ein Stuhl war, auf den sich Thor setzte. Er merkte, daß der Stuhl sich gegen die Decke hob, stemmte deshalb den Gridursstab zwischen den Stuhl und die Decke, und drückte zugleich mit aller Kraft auf den Stuhl nieder. Nun entstand ein entsetzliches Geprassel mit schrecklichem Geschrei verbunden; denn Geirröds Töchter, Gialpe und Greipe, waren unter dem Stuhl gewesen, und Thor hatte ihnen den Rückgrath zerbrochen. Geirröd ließ nun Thor in den Saal rufen, wo ein großes Feuer brannte. Sogleich ergriff der Riese mit einer Zange einen glühenden Eisenkeil, und warf ihn gegen Thor. Dieser fing den Keil mit den Eisenhandschuhen auf, und warf ihn gegen Geirröd, so daß er durch einen eisernen Pfeiler, hinter den sich Geirröd verbarg, durch Geirröd selbst, und durch die Wand, und draußen noch tief in die Erde

fuhr. — Diese Mythe ist der Stoff des Gedichtes Thors Drapa (Thors Sieg), und war im eilften Jahrhunderte sehr im Schwunge.

5.) Thor unternahm einst in Jünglingsgestalt ohne alle Begleitung eine Reise nach Jotunheim. Eines Abends kam er zu einem Riesen, Namens Hymer (Ymer), und bath um Nachtlager, das er auch erhielt. Vor Anbruch des Tages stand Hymer auf, um sich auf die See zum Fischfang zu begeben. Thor bath den Riesen, ihm folgen zu dürfen. Hymer antwortete aber: „Du bist noch zu jung und klein, um mir nützen zu können, auch würdest du gewaltig frieren, wenn ich so lange wie gewöhnlich auf der See bliebe." Thor versicherte aber, er könne gut rudern, und es wäre noch ungewiß, wer von ihnen zuerst wieder nach dem Lande verlangen würde. Dabei wurde er schon so zornig, daß er den Riesen beinahe den Hammer hätte fühlen lassen; doch sparte er diesmal seine Kräfte, da er nichts Kleineres im Sinne hatte, als die große Midgardsschlange Jormungand aufzufischen. Auf seine Frage, was sie zur Lockspeise nehmen würden, gab Hymer zur Antwort, er möge sich diese selbst verschaffen. Thor ergriff daher den größten von Hymers Ochsen, Namens Himinbrioter, drehte ihm den Hals um, und nahm den Kopf als Lockspeise mit sich zur See. Beide stiegen nun in das Boot, Hymer ruderte vorn, Thor hinten; und die Fahrt ging so schnell, daß sie sehr bald an der Stelle waren, wo Hymer zu fischen pflegte. Thor ruderte aber immer weiter, ohne sich an die Besorgniß Hymers zu kehren, daß ein weiteres Fahren gefährlich sey, weil sich in dieser Gegend die Midgardsschlange aufhielte. Endlich nahm Thor die Ruder ein, steckte den Ochsenkopf an eine Angel, und warf sie aus. Die Schlange schnappte nach dem Ochsenkopf, und der Haken drang in ihren Kiefer. Als dieß das Ungeheuer merkte, fuhr es mit einem solchen Grimme zurück, daß Thors beide Fäuste gegen die Seite des Boots flogen. Er ward nun zornig, nahm seine Götterstärke an, stemmte sich mit solcher Gewalt entgegen, daß seine beiden Füsse durch das Boot bis auf den Meeresgrund gingen, und zog dann die Schlange nach der Seite herauf. Diese wüthete schrecklich, und spie glühend ihr Gift gegen Thor, so daß dabei der

Riese Hymer in Furcht und Schrecken gerieth. Schon hob Thor seinen Hammer gegen das Unthier, als Hymer, dessen Boot schon voll Wasser war, aus Angst die Angelschnur mit einem Messer entzwei schnitt, wodurch die Schlange wieder in's Meer sank. Thor, darüber ergrimmt, schlug den Riesen mit der Faust über Bord, und watete an's Land. — Die ältere Edda erzählt diese Sage mit ganz andern Umständen. Die Götter nemlich, von Aeger (s. d. Art.) zu einem Schmause geladen, forschten im Opferblute, ob dieser auch im Stande sey, Götter zu bewirthen, und fanden, daß er nicht einmal einen so großen Kessel besitze, um für alle Bier brauen zu können. Die Einladung für Spott nehmend schickten sie Thor zu Aegern, und forderten unter Androhung der empfindlichsten Strafen augenblickliche Erfüllung seines Versprechens. Aeger, um sich aus der Schlinge zu ziehen, verlangte von den Göttern einen hinreichend großen Bierkessel. Nirgends wußten die Götter ein solches Gefäß zu finden, bis endlich Tyr dem Thor heimlich in's Ohr sagte, sein Vater, der Riese Hymer *), besäße einen Kessel, der eine Meile tief, und mit List zu erhalten wäre. Sogleich spannte Thor seine Böcke vor den Wagen, und fuhr mit Tyr ostwärts bis an die Flüsse Elivager (s. d. Art.), wo Hymer wohnte. Als sie in die Halle traten, stießen sie zuerst auf Tyrs Großmutter, die neun hundert Köpfe hatte. Darauf kam Hymers Weib, Tyrs Mutter, glänzend von Gold und blendem Haar, bewirthete zuerst die Gäste mit Bier, und verbarg sie dann unter Kesseln, um sie wenigstens dem ersten Grimme ihres Mannes, der gerade auf der Jagd war, zu entziehen. Abends kam Hymer nach Hause; Eis hing an seinem Barte, und die Eisberge erdröhnten unter seinem gewaltigen Fußtritt. Die Gattin kündigte ihm sogleich mit sänftigenden Worten an, daß sein Sohn in Gesellschaft Thors da wäre, und vor Furcht unter des Hauses Giebel hinter einer Säule säße. Der Riese blickte in die Höhe, so schrecklich, daß von seinem Blicke der Giebel entzwei krachte, und die Säule

*) Tyr ist eigentlich ein Sohn Odins, und es bleibt unerklärt, wie er hier als Sohn des Riesen Hymer erscheinen kann.

zersprang. Acht Kessel fielen von der Säule herab, nur einer, von außerordentlicher Härte, blieb unverletzt. Mit den Kesseln waren auch Tyr und Thor herabgestürzt. Der Riese maß beide mit den Augen, ihm ahndete nichts Gutes bei Thors Anblick; doch schien er begütigt, und befahl drei Stiere zur Mahlzeit zu schlachten, wovon Thor allein zwei verzehrte. Dem Riesen schien dieß zu viel, und er beschloß nun durch Wettstreite des Gottes Stärke zu prüfen. Sie fuhren mit einander auf den Fischfang, nachdem zuvor Thor einem schwarzen Ochsen den Kopf abgerissen hatte, um ihn als Lockspeise zu gebrauchen. Der Riese zog allein an dem Hamen zwei Wallfische zugleich herauf; Thor aber, der im Hintertheile des Schiffes ein Fischerseil befestigt, und an die Angel den Ochsenkopf angesteckt hatte, zog sogar die ungeheure Midgardsschlange herauf, und zerschlug ihr mit seinem Hammer den Kopf. Das Ungeheuer gebärdete sich dabei so schrecklich, daß die Felsen niederstürzten, die Wildnisse heulten, und die ganze alte Erde zusammenfuhr; darauf tauchte es wieder in's Meer. Hymer trug nun dem Thor auf, die Wallfische nach Hause zu führen, und den Nachen vor Anker zu legen. Thor ruderte allein zu des Riesen Wohnung zurück, ergriff dann das Schiff und die Wallfische, und trug alles auf seinen Schultern in das Haus. Der Riese wunderte sich zwar über Thors Stärke, stritt aber dennoch zum zweitenmal um den Vorzug. Er reichte ihm nemlich einen Kelch dar, und sagte, daß nur jener für stark gelten könne, der den Becher zu zerbrechen im Stande wäre. Thor wirft den Kelch mit aller Gewalt an einen Fels, doch dieser zerbricht und der Kelch bleibt ganz; er schleudert ihn dann sitzend gegen die Säulen, allein diese werden zerschmettert, der Kelch aber ist unverletzt. Da ertheilt Tyrs Mutter dem Donnergotte den Rath, den Becher an Hymers Kopf zu werfen. Thor stützt sich nun auf's Knie, und wirft mit seiner ganzen Götterkraft den Kelch an Hymers Kopf. Unverletzt blieb dieser, aber der langrunde Pokal war zerbrochen. Der Riese klagte sehr, ein so großes Kleinod eingebüßt zu haben, schalt aber den Thor einen Trunkenbold, der nur durch Trinken solche Kräfte bekäme, und setzte als dritten Wettkampf fest, ob einer von den beiden Göttern den großen Braukessel, der unverletzt geblieben war,

aus der Halle zu tragen vermöchte. Tyr versuchte zweimal, den Kessel zu heben, allein vergebens. Thor hingegen ergriff ihn beim Rande mit solcher Kraft, daß er den Boden des Saales durchtrat, hob sich ihn auf den Kopf, und eilte sammt Tyr aus der Wohnung des Riesen. Unterwegs sah er sich um, und erblickte den alten Hymer mit einem ganzen Heere vielköpfiger Riesen aus den Steinhöhlen ihm nacheilen. Er stellte daher den Kessel nieder, schwang seinen zerschmetternden Hammer Mjölner, und erschlug Hymern sammt all den riesigen Ungeheuern. Darauf bestiegen beide Götter den Wagen, nahmen den Kessel zu sich, und setzten die Rückreise nach Asgard fort. Als sie zur Stelle kamen, sank der eine, ohnehin schon hinkende Bock von dem Gespanne Thors wegen der Last des Kessels halbtodt darnieder. So erhielten die Götter den nöthigen Kessel; Aeger erfüllte aber nun auch sein Versprechen, und gab ihnen den herrlichsten Schmaus.

6.) Als die Asen in Gefahr geriethen, die Göttin Freya an den Riesen zu verlieren, der ihnen mit Hülfe seines Pferdes Svadilfar eine feste Burg bauen wollte, und dieses Unglück nur durch die List des, sich in eine Stutte verwandelnden Loke verhindert wurde, da war es Thor, der mit seinem Hammer den frechen Riesen zerschmetterte. Der ältern Edda zufolge war es auch Thor, der den Riesen Thiasse erschlug, und dessen Augen an den Himmel warf, wo sie nun als Sterne glänzen. Eben so tödtete er in den Morgenländern eine Menge Riesen und schädlicher Unholdinnen, weil bei allzugroßer Vermehrung des Riesengeschlechtes kein Mensch auf der Erde hätte bestehen können. Darum erschlug er auch auf der Insel Lessö mehrere, den Berserkern gleichende Riesinnen, welche sein Schiff zertrümmert, und seinen Diener Thialfe verjagt hatten. Diese waren aber auch die größte Plage der dortigen Einwohner, und mehr mit Wölfinnen als mit eigentlichen Weibern zu vergleichen.

Beim Untergange der Welt, wo unter Odins Anführung alle Asen gegen Surturs Schaaren und die mit Loke's Geschlecht eingedrungenen Riesen streiten, kämpft Thor mit der Midgardsschlange

Jormungand, tödtet sie zwar mit seinem Hammer, prallt aber auch neun Schritte zurück, und ersäuft in den Giftströmen, welche das Ungeheuer gegen ihn ausspeit.

Nach Mone's Ideen ist Thor das Uebergewicht der allgemeinen organischen Lebenskraft über die unorganische Materie. Weitere Entwickelungen seines Wesens sind deshalb Fruchtbarkeit, Segen, Jahreswechsel; aber auch furchtbare Naturereignisse mit ihren Folgen, Donner und Blitz, Wetterschäden u. dgl. Er ist ein Sohn Odins und der Erde, was ganz physikalisch aufgefaßt ist; denn aus den durch Einwirkung der Sonne (Odin) emporsteigenden Erddünsten werden Wolken, Blitz, Donner und Regen erzeugt, und so die Fruchtbarkeit der Erde begründet. Darum ist auch seine Gemahlin Sif die personifizirte Aernte, und sein mit ihr erzeugter Sohn heißt Mode, Muth (vielleicht auch Speise). Thors Nebengemahlin, die Riesin Jarnsaxa ist das Eisenschwert oder die Pflugschar, und ihr Sohn Magne die Macht oder das Lebensvermögen. Die drei kostbaren Attribute Thors lassen sich ebenfalls aus seinem Wesen erklären. Der Hammer Mjölner ist der Donner, der Gürtel Megingjarder ist der ganze Kreis der Ekliptik. Thor eröffnet das Jahr, darum hat er den Gürtel des Jahres und dessen ganze Stärke. Daß seine Kraft durch Umspannung des Gürtels verdoppelt wird, bedeutet nichts anderes, als daß er im Sommer und Winter wirksam ist. Die eisernen Handschuhe erklärt Mone für den unzerstörlichen Schutz, den die organische Kraft gegen das wilde unorganische Feuer hat. Im Gottesdienst und Volksglauben war Thor hauptsächlich als Frühlingsgott und Eröffner des Jahres aufgefaßt, und die meisten Sagen von ihm gehen auf diese Bedeutung zurück. So liegt der Sage von dem gestohlenen Hammer die Idee des ersten Gewitters nach der Frühlingsnachtgleiche zum Grunde. Thor schläft, d. h. seine Kraft ist im Winter abwesend; Thrym, der Starke, d. i. der Winter stiehlt ihm den Hammer, und versteckt ihn acht Meilen tief unter der Erde; acht Monate dauert es gewöhnlich, bis nach der Herbstnachtgleiche das erste Gewitter kommt. In der Sage, wie Thor mit Loke und Thialfi zum Riesen Skrymner kommt, ist dieser ebenfalls

der Winter. Daher ist Thor, der nur im Sommer herrscht, so erstaunlich klein gegen ihn, daß er in einem Fingerloch des Riesenhandschuhes übernachtet. Daß ihm der Riese den Speisesack mit zauberischen Knoten zuschnürt, und Thor ihn mit aller Macht nicht aufknüpfen kann, ist ein Bild der winterlichen Nahrungslosigkeit. Die unauflöslichen Knoten sind die Kälte, die den großen Speisesack, die Erde, zuschnürt. Thor kann daher aus Hunger nicht schlafen, und schlägt mit furchtbarer Kraft mit seinem Mjölner auf den Riesen, ohne ihm zu schaden. Das sind die Wintergewitter, auf die kein fruchtbarer Regen folgt, und die den Winter nicht erschlagen können, bevor seine Zeit abgelaufen. Nach der Winterwende wird Thor von Utgards-loke getäuscht; seine Stärke hat zwar schon gewaltig zugenommen, doch wird er in den Wettkämpfen noch von den Riesen überwunden. Wie viel er auch trinkt, das Meer kann er nicht austrinken; die Sonne zieht Wasser, aber das Meer zieht sie nicht aus. Daß er auch den Kater, nemlich die Midgardsschlange, nicht aufzuheben vermag, hängt damit zusammen. Denn wenn das Meer beim Gewittersturme schon so gewaltig tobt, was würde geschehen, wenn Thor die Midgardsschlange, und mit dieser die Meereswogen zum Himmel erheben könnte? Dann müßte ja die Erde aus ihrem Gleichgewichte kommen, und alles zu Grunde gehen. Auch vom Alter wird Thor auf ein Knie gebeugt; allein er kämpft am längsten und hartnäckigsten gegen dasselbe. Es bezieht sich das auf den Weltuntergang, worin auch Thor fallen wird. Loke, das organische Feuer, ist nicht im Stande die Knochen zu verzehren, wie das unorganische; so ist auch Thialfis Schnelligkeit nichts gegen die der Gedanken. Die Sage vom Thor als Fischer enthält die Idee des Meersturmes, und des Blitzes, der das Wasser sucht. Der Riese, den Thor in's Wasser wirft, ist ein Bild der Klippen und Felsen, die vom stürmischen Meere überschwemmt werden; der Nachen, den Thor mit seiner Anstrengung durchtritt, ist das Winterschiff, das er zertrümmert. So erklärt sich die Mythe nach der jüngern Edda; in der ältern wird diese Sage, wie schon oben erwähnt wurde, mit weit mehreren und bedeutungsvolleren Umständen erzählt. In dieser Erzählung ist nach Mone's Auslegung das Bier, welches Aeger für die Götter brauen

soll, nichts anderes als das Meer, der Kessel der Grund des Meeres, Hymer das Wintergebirg, das durch seine Kälte die See mit Eis überzieht, und so den Kessel, den Meeresgrund versteckt. Hymer versucht durch Wettstreite Thors Stärke, allein Thor bleibt in allen drei Proben Sieger, da des Gottes Zeit bereits gekommen, folglich der Sommer dem Winter überlegen seyn muß. Diese drei Wettkämpfe, welche Thor gewinnt, sind der Gegensatz zu jenen beim Utgardsloke, die er verliert. Auch in dem Kampfe mit Hrungner ist dieser der Winter, und Thor der Frühling, bei dessen Ankunft freilich der Thonriese Mokkurkalfi den Urin lassen, oder, mit andern Worten, der Schnee- und Eisberg schmelzen muß. Und so sind auch die übrigen Sagen von Thor größtentheils auf seine ursprüngliche Bedeutung als Donner, als Frühlingsgott und Segenspender gegründet.

Die Verehrung Thors war überhaupt sehr ausgebreitet, ganz vorzüglich aber wurde er in Norwegen verehrt, wo er der eigentliche Landesgott war, und mehrere Tempel als selbst Odin hatte. Dieser Vorzug ist nach Mone's Ansicht dadurch erklärbar, daß der Begriff Odin die gemeinsame Religion des Nordlands bezeichnet, die sich später in drei, nach den Söhnen Odins, d. i. nach den Hauptsätzen benannte Glaubenslehren zertheilte, so daß sich aus der ältern Absonderung in Schweden die Religion des Freyr, aus der zweiten in Norwegen die Glaubenslehre des Thor, und aus der jüngsten in Dänemark die des Balder gebildet hatte. Darum befand sich auch nach Adams von Bremen Bericht in dem großen Tempel zu Upsala Thor in der Mitte zwischen Odin und Friggo, d. i. Freyr, hatte wie Jupiter ein Scepter in der Hand, und wurde als der Mächtigste von den drei Göttern verehrt. Doch nicht blos in Skandinavien, sondern auch im südlicheren Teutschland wurde Thor als Donnergott, unter den Beinamen Hanus, Hesus, Tondar verehrt, und selbst der Gallische Gott Taran, Taranucnus, der die Bedeutung des Jupiter hatte, war mit Thor ein und dasselbe Wesen. Eben so ward er von den Finnen, den ältesten Bewohnern des Nordens unter dem Namen Ukko oder Aike verehrt,

woher sich vielleicht die Benennung Aukathor herschreibt. Bei den Lappländern hieß er Tiermes, war aber auch unter dem Namen Thor bekannt. Auch dort war er der Donnergott, der zugleich über der Menschen Heil und Gesundheit, Leben und Tod zu gebiethen hatte. Einen Bogenschuß hinter der Hütte schlug der Hausvater einen hölzernen Tisch auf, umsteckte denselben mit grünem Birken- und Fichtenreis, und bestreute den Weg dahin ebenfalls mit grünen Zweigen. Auf diesen Tisch wurde das große hölzerne Bildniß des Tiermes gestellt. Der Kopf bestand aus dem runden Knollen einer Birkenwurzel, ohne Anzeige der Gesichtszüge; der Rumpf war auch ein Stück Birkenholz, wodurch ein Hammer gesteckt, und auf dem Kopfe ein Feuerstein befestigt wurde. Diesem Platze, so wie allen andern heiligen Oertern durfte sich bei Todesstrafe kein mannbares Weib nähern, vermuthlich, wie Scheffer bemerkt, wegen der monatlichen Unreinheit des Geschlechtes.

Nach Thor wurde der fünfte Wochentag, der bei den Römern dies Jovis hieß, von den Skandinaviern Thorstag, und von den andern Teutschen Donnerstag genannt, so wie auch der Monat Jänner im Nordlande Thormonat hieß. Außerdem gibt es noch viele Namen von Städten, Dörfern und Gegenden, die sich auf den Namen Thor beziehen, als: Thorn, Thüringen, Turnau, Thorsberg u. s. w. Vorzüglich häufig sind solche Benennungen in den drei Nordischen Reichen.

Was die Abbildung Thors betrifft, so ward er in dem großen Tempel zu Upsala nackend, mit dem Siebengestirn (Plejaden) und dem Karlswagen (Polargestirn, großer Bär) in der einen, und einem Scepter in der andern Hand, zwischen Odin und Friggo sitzend, dargestellt. Im innern Teutschland, besonders in Sachsen, bildete man ihn sitzend, mit einer Krone von zwölf Sternen, in der Rechten hielt er den Blitz, in der Linken das Scepter, oben mit einer Lilie verziert. Als Karl der Große über die Elbe gegangen, und nach Hamburg gekommen war, traf er auch dort die Bildsäule Thors an. Der Götze saß auf einem Throne, von zwölf andern

Gottheiten umgeben, war gekrönt, und hielt in der Linken ein Scepter, in der Rechten aber ein Schwert. Aus seinem Munde fuhr rechts ein Blitz, links eine finstere Donnerwolke hervor; über seinem Haupte stand ein Adler, unter seinen Füssen lag ein Drache.

Der Name Thor mit seinen mundartlichen Verschiedenheiten wurde wahrscheinlich schon in den ältesten Zeiten aus der Benennung des Donners (Tondar, Thonr, Thunder u. s. w.), und diese nach dem natürlichen Schalle gebildet. Im Dänischen ist das Wort Torden (Donner) geradezu aus Thor und Dön (Laut, Getön) entstanden, und bedeutet daher eben so viel als: Thors Laut oder Getön.

Thorgerdur Haurgabrud, eine Tochter des Königs Holgi, nach welchem Halogaland den Namen hat. Sie wurde besonders von dem berühmten Hagen Lade-Jarl verehrt, der ihr und ihrer Schwester Yrpa sogar seinen Sohn Erling geopfert haben soll. Ihr Bild war in einem schönen Tempel sitzend vorgestellt, und mit Gold und Silber reichlich geschmückt. In dem großen Tempel, den Hagen Jarl und Dale Gudbrand gemeinschaftlich hatten, standen die Bildsäulen der Siff, der Yrpa und der Thorgerdur. Die Bildsäule der letztern war in Mannsgröße, mit einem goldenen Ringe um den Arm, und einer Frauenzimmerhaube auf dem Kopfe. Der Beiname Haurgabrud bedeutet Tempelbraut.

Thormonat hieß im Nordlande der Monat Jänner. S. Thor.

Thorre. S. Fornjordur.

Thridje. S. Har.

Thrudgelmer (Starrkalt), nach der Skandinavischen Mythologie einer der ältesten Jöten (Riesen) und Vater des Bergelmer (Bergalt), der sich mit seiner Familie auf einem Boote rettete, als alle übrigen Riesen in Ymers Blute ertranken. Thrud-

gelmers Vater war Aurgelmer (Uralt), Aurgelmer aber ist Ymer selbst.

Thrudr (Stärke), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Asinnen und Tochter der Sif. Sie und Uller sind Stiefkinder Thors. Thrudr heißt auch eine von den Valkyren.

Thrudvanger oder Thrudheim heißt das Reich des Skandinavischen Gottes Thor.

Thrym, ein Riese, der dem schlafenden Thor (s. d. Art.) seinen Hammer Mjölner stahl.

Thrymheim. S. Skade.

Thudr, ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin.

Thursen oder Thusser. Dieser Name bezeichnete bei den Skandinaviern eben so wie das Wort Jetten, Jöten oder Jötuner die Riesen überhaupt. Denn zwischen den mehreren Arten der Nordischen Riesen, als: Thusser, Hrymthusser, Rieser, Jötner oder Jetter und Trollen scheint nur ein geringer oder gar kein Unterschied gewesen zu seyn. Halvrieser (Halbriesen) und Thussebländlinger (Thussebländlinge) entstanden, wenn Riesen sich mit den Töchtern der Menschen verehligten.

Thýn (Düna), einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Tilussonen oder Talassonen, gewisse priesterliche Personen bei den Preußen, die mit den Ligussonen (s. d. Art.) fast gleiche Verrichtungen hatten.

Tod-Austragen (Tod-Austreiben), ein altes Slavisches Fest, das im Monate März, wahrscheinlich als Feier des Frühlings-

anfangs damit begangen wurde, daß man eine Strohpuppe, die den Tod oder symbolisch den Winter vorstellte, vor die Stadt oder das Dorf trug, dort ins Wasser warf, und dann mit einem bunt geschmückten Tannenzweig, dem symbolischen Frühling oder Sommer, zurückkam; wobei Lieder gesungen wurden, deren Inhalt der Sieg des Sommers über den Winter war. Noch jetzt wird in einigen Slavischen Ländern (Lausitz, Schlesien, Böhmen, Polen), so wie ehemals auch in vielen Gegenden Teutschlands am Sonntage Lätare, welcher daher der Todtensonntag genannt wird, dieses Fest auf die beschriebene Art gefeiert. Die Meinung, daß dieß zum Andenken der Verstorbenen geschehe, so wie die Ansicht, daß dieser Gebrauch erst nach Einführung des Christenthums entstanden, und der zur Schau herumgetragene, und ins Wasser geworfene Tod die Abschaffung des Götzendienstes bedeute, wird sowohl durch den Inhalt der dabei abgesungenen Lieder, als auch dadurch widerlegt, daß diese Feierlichkeit überall an dem nemlichen Tage (ausgenommen in Mähren; s. d. Art. Morana) vor sich geht, da doch der Götzendienst nicht überall an einem und demselben Tage abgeschafft wurde.

Todtengebräuche. Im nächsten Zusammenhange mit der Religion eines Volkes, und darin gegründet sind die verschiedenen Gebräuche und Feierlichkeiten bei der Bestattung der Todten. Im Teutschen, und Slavischen Heidenthume gab es zwei Arten der Todtenbestattung, die Beerdigung und der Leichenbrand. Unstreitig ist das Begraben der Todten älter als das Verbrennen; dieß beweisen die vielen heidnischen Gräber (s. Hünenbetten), in denen man ganze Menschengerippe mit Waffen und verschiedenen Dingen gefunden, die auf ein außerordentliches Alter schließen lassen. Die meisten Teutschen salzten ihre vornehmen Todten vor dem Begraben ein, was die Stelle des Balsamirens vertrat. Die Scythen hingegen, die Stammväter der Slaven, öffneten die Leichen ihrer Häuptlinge, nahmen das Eingeweide heraus, wuschen den Leichnam, bestrichen ihn von innen und außen mit Wachs, füllten ihn dann mit Peterfil-Samen, Aneis, u. dgl. an, und nähten endlich den Schnitt so geschickt als möglich wieder zusammen. Was die Beerdigung selbst

betrifft, so geschah sie mit wenigen Ausnahmen fast überall auf dieselbe Art; überall wurden die Todten mit Waffen, Geld, und ihren besten Sachen auf Anhöhen begraben, oder man warf Erd- und Steinhügel über den Gräbern auf. Die Todten wurden auf den Rücken mit dem Gesichte aufwärts in das Grab gelegt, Könige und Häuptlinge aber oft auch sitzend begraben, in welchem Falle man ihren Sitz mit Waffen ausschmückte, und die mit ihnen in der Schlacht gefallenen Anführer und Krieger zu beiden Seiten herumstellte. Sogar auf ihren Pferden sitzend wurden manchmal Heerführer und Vornehme zu Grabe bestattet. Im Nordlande, besonders auf Island, band man dem Todten Hackenschuhe an die Füsse, damit er darauf nach Walhalla gehen könnte; reiche Häuptlinge aber wurden in Schiffen (kleinen Nachen) begraben. Man setzte nemlich den Leichnam (als Steuermann) auf den Hintertheil des Nachens, brachte ihn so in eine große lange Höhle, und gab ihm nach Geld und Gut mit, das er bewachen sollte. Mehrere Thüren führten in das Innere des Grabes; und wer die Schätze des Todten nehmen wollte, mußte nach dem Volksglauben mit dessen Geiste einen schrecklichen Kampf bestehen. Das Grab wurde mit Steinen belastet, und dann ein großes Todtenmahl gehalten. — In Böhmen und Mähren wurden die Todten in Wäldern oder auf dem Felde begraben. Man gab ihnen Geschenke mit für die Geister. Ein halbes Brod ward auf die Bahre, und eine angezündete Kerze, so lang wie der Leichnam, auf das Brod gelegt, und alles dem Todesgotte geopfert. Nach der Beerdigung nahmen die Anwesenden Larven vor das Gesicht, hoben auf dem Heimwege Holz, Steine, Laub u. dgl. auf, und warfen es, ohne sich umzusehen, hinter sich. Auf Scheidewegen bauten sie Hütten, worin sich die Seelen der Vorfahren und Freunde aufhielten, und die Todesgötter wohnten. Auch die Russen begruben in den ältesten Zeiten ihre Todten, warfen über dem Grabe einen großen Erdhügel auf, setzten sich herum, und aßen und tranken zum Andenken des Verstorbenen, welches Gedächtnißmahl sie Trisna hießen. Das Verbrennen der Todten kam zwar erst später auf, war aber dennoch eine uralte Gewohnheit, die sich nach und nach bei allen Teutschen und Slavischen Völkern verbreitet hatte. Hier und da fing man

zwar in der Folge wieder an, die Todten zu begraben, bei den meisten Völkerschaften aber dauerte der Leichenbrand bis in die Zeiten der Bekehrung ununterbrochen fort. Die Teutschen brachten ihre Todten ohne alles Gepränge auf den Scheiterhaufen, und beobachteten dabei blos, daß die Leichen berühmter Männer mit einem besondern (vielleicht seltneren, oder eigens geheiligten) Holze verbrannt wurden. Auf dem allenthalben mit grünem Laube geschmückten Holzstosse wurden nebst dem Todten auch seine Waffen und oft auch sein Roß gelegt, und so alles zusammen verbrannt. Um den brennenden Holzstoß gingen die Anwesenden herum, und warfen nach Umständen Gold, Silber, Geld und andere Dinge in die Flammen. War der Todte ein Heerführer, so zogen Reiter und Fußgänger so lange um das Feuer herum, bis es verloschen war. Darauf wurden die Heldenthaten des Todten mit Singen und Jauchzen gerühmt, bei dem Klange von Hörnern und Schalmeien getanzt, und oft auch zur Ehre des Verstorbenen bis auf's Blut gekämpft. Endlich sammelten die nächsten Anverwandten die Asche von den Gebeinen des Verstorbenen, verschlossen sie in steinerne Krüge oder Urnen, und setzten sie in eigenen Grabmählern bei. Wohl mochten die verschiedenen Zweige der Teutschen und Slavischen Völkerschaften noch verschiedene einzelne Gewohnheiten bei dem Leichenbrande beobachtet haben, die aber im Wesentlichen von der beschriebenen Art wenig verschieden seyn konnten. Etwas eigenes in dieser Hinsicht war bei den Herulern üblich; denn bei ihnen durften Greise und Kranke nicht fortleben, sondern mußten ihre Verwandten bitten, sie ohne Verzug aus der Welt zu schaffen. Diese setzten aus vielem Holze einen Scheiterhaufen zusammen, legten den Alten oder Kranken darauf, und schickten einen mit ihm nicht verwandten Heruler mit einem Dolche zu ihm, der ihn tödten mußte. Sobald der gedungene Mann zurückgekommen war, zündeten sie den Holzstoß mit Fackeln an, lasen nach erloschener Flamme die Knochen zusammen, und begruben sie sogleich Starb ein Heruler natürlich, so mußte seine Frau zum Zeichen der Treue bald darauf am Grabe ihres Mannes durch den Strick ihr Leben enden, wenn sie nicht ewige Schande und den Haß der Verwandten auf sich laden wollte. Dieß thaten die Teutschen Frauen

zum Beweise ihrer Treue überhaupt, und auch bei den Slaven, vorzüglich den Wenden, war es Sitte, daß das Weib bei der Leiche ihres Mannes sich entweder selbst erwürgte, oder sich mit dem Todten zugleich verbrennen ließ. Die Todtenbestattung der Teutschen mag durch Beerdigung oder durch Leichenbrand geschehen seyn, so wurden die Verstorbenen in ihrer besten Kleidung oder Rüstung, und mit ihnen gewöhnlich ihre liebsten Waffen, Pferde, Jagdhunde, Falken, Sperber und andere Dinge, ja manchmal sogar ihre treuesten Knechte begraben oder verbrannt. Denen, die begraben wurden, setzte man Speise und Trank in das Grab; die aber verbrannt wurden, denen setzte man es auf den Scheiterhaufen. Auch Geld ward als Wegzehrung in das Grab oder Feuer gegeben, und oft auch dem Todten in den Mund gelegt. Die Heldenthaten berühmter Männer wurden von den Priestern in Lieder verfaßt, und nicht nur bei der Bestattung gesungen, sondern auch bis in die späteste Zeiten zum ewigen Nachruhm gepriesen. Nachdem alles vorüber war, gab man dem Verstorbenen gute Nacht, und nahm von ihm Abschied mit den Worten: „Fahre hin nach Valhall" oder: „Fahre hin zu Woden (Wodan, Odin)." Endlich kam es zum Todtenmahle, wo auf das Andenken des Verstorbenen weidlich gegessen und getrunken wurde. Ueberdies gab es sowohl bei Teutschen als Slaven mehrere Feste zur Feier des Andenkens an die Verstorbenen, wobei gewöhnlich den Todten auf die Gräber Speise und Trank gesetzt, und dann Todtenmahle gehalten wurden. Vieles von den heidnischen Todtengebräuchen hat sich bis in das Christenthum erhalten, und ist zum Theil noch jetzt unter verschiedenen Modifikationen üblich.

Todtensonntag. S. Tod-Austragen.

Tratias Kirbirtu, ein Polnischer Gott, der dem Auslöschen der Lichter vorstand; sein Gegensatz war Polengabia, die das Feuer auf dem Herde besorgte.

Traum. „Der Traum (sagt Mone) kommt im Nordischen „Glauben als Ahnung der Zukunft vor. Die unorganische Natur

„verkündet die Zukunft durch unwillkührliche Anzeigen; in den un„vernünftigen Thieren ist es ein unbewußter Instinkt; der Hahn „kräht den Tag an, er weiß nicht warum: aber dem Balder „(s. d. Art.) und darum auch dem Menschen wird die Zukunft vor„gebildet im Traume. Was ist also der Traum nach Teutscher See„lenlehre? Die bildliche Anschauung der Seele von ihrer Zukunft, „die Ueberzeugung der Fortdauer. Der Glaubenssatz war „daher wohl dieser: Auf dem Scheidewege des Lebens und Todes „steht der Traum; wenn er der Seele erscheint, so zeigt er die Ver„änderung ihres Zustandes an. Geburt und Tod sind in Traum ge„hüllt. Wie kein Zustand in der sichtbaren Welt plötzlich in einen „andern übergeht, sondern jeder Veränderung bestimmte Vorzeichen „als Uebergänge vorausgehen, so sind auch die Träume die Ueber„gänge in der Seelenwelt."

Triglaw (der Dreiköpfige), ein Slavischer Gott mit drei Köpfen, der von den Böhmen, Mährern, vorzüglich aber von den Pommern und Wenden verehrt wurde, und zu Stettin einen berühmten Tempel hatte. Die Holzwände des Tempels waren von innen und außen mit sehr naturgetreuen erhobenen Bildern von Menschen, Vögeln und andern Thieren geziert, und mit unzerstörbaren Farben bemahlt. Im Tempel selbst waren nach alter Gewohnheit die erbeuteten Schätze und Waffen der Feinde, der Seeraub, und anderer Kriegserwerb, wovon der zehnte Theil der Kirche zukam, aufgehäuft. Goldene und silberne Becher zum Weissagen, Schmausen und Trinken für die Vornehmen, große Hörner von wilden Stieren zum Trinken und Blasen, nebst Dolchen, Messern, und anderem kostbaren Geräthe, waren in Triglaws Kirche aufbewahrt. Sein Bild selbst war von Gold, und mit einem goldenen Kopfputze bis auf die Lippen zugedeckt. Die drei Köpfe Triglaws erklärten selbst seine Priester dadurch, daß er Herr im Himmel, auf der Erde, und in der Unterwelt sey, und sein Gesicht darum verhülle, weil er langmüthig der Menschen Sünden übersehe und verzeihe. Offenbar ist daher Triglaw eine Slavische Dreieinigkeit, und ebendasselbe in Einer Person, was die Skandinavische und Preußische Götterdreiheit in drei

Personen vorstellt. Ihm war auch ein schwarzes Roß geweihet, dessen Pflege einem Priester übertragen war, und das auf dieselbe Art, wie das weiße Roß Swantewits zur Weissagung verwendet wurde. Nach Schedius und andern Schriftstellern war Triglaw eine weibliche Gottheit, die, mit drei Köpfen und einem Halbmond in der Hand abgebildet, ganz die Bedeutung der Römischen Diana, oder der Aegyptischen Isis hatte.

Trinken, Trinksucht. S. Blut.

Trizna oder Trisna, eine besondere Leichengöttin der Polen, mit deren Namen sie auch die Begräbnißgebräuche, und namentlich das Todtenmahl auf dem Grabe oder der Brandstätte der Verstorbenen bezeichneten.

Trolle, Trolde, Trollquinde. Unter dieser Benennung kommen im Dänischen Texte der prosaischen Edda die Riesen vor, die im Isländischen Original Bjergriesen und Thursen heißen. Trollen sind daher eben das, was Thursen oder Thusser, und sollen in den ältesten Zeiten eine Nation im Norden gewesen seyn, die sich den Asen bei ihrer Ankunft im Nordlande widersetzten, und von diesen nur mit Mühe bezwungen wurden. Ihre auffallende Körpergröße, ihre in Häuten bestehende Kleidung, so wie ihre Raub- und Mordsucht stellte sie dem Aberglauben als eigentliche Riesen dar, in welcher Eigenschaft sie dann in den Volksglauben und den Sagenkreis des Nordlands übergingen. Bei Ausbreitung des Christenthums verstand man unter Trollen eine Art böser Geister in Menschengestalt, ähnlich den Teutschen Kobolden, in welcher Bedeutung sie oft in den heiligen Sagen und Legenden der alten Nordischen Schriftsteller vorkommen. Vergl. Rieser.

Troneg (Hagen von Troneg). S. Nibelungenlied.

Trzibek oder Trzibog. Unter diesem Namen sollen die Böhmen und Mährer die Pest verehrt haben; vermuthlich, um von ihr verschont zu bleiben.

Tschudo Morskoe (Meerwunder), ein Meerungeheuer im Russischen Glauben, das dem Könige des Meeres Czar Morskoe unterthan war, und die Bedeutung eines Römischen Triton gehabt haben soll.

Tschur, bei den Russen der Gränzgott im Felde, das Maaß und die Mäßigkeit überhaupt, innerhalb deren Gränzen allein das Gedeihen jeglicher Art möglich ist. Seine Gestalt wurde gewöhnlich sehr roh und unförmlich blos aus einem Kloße geschnitten, und er selbst scheint mit dem Terminus der Römer einerlei Bedeutung gehabt zu haben. Nach Le Clerc's Versicherung ward Tschur als Mannweib geschildert, in welchem Falle er Terminus und Ceres zugleich gewesen wäre.

Tschurilo, der Drachenkämpfer in der Russischen Heldensage; ein Jüngling von ungeheurer Stärke, und der Sohn des Sattlers Plenko. Da niemand den schrecklichen Lindwurm erlegen konnte, den Wladimir auf der Jagd angetroffen, schlug Tschurilo den Drachen mit einem ausgerissenen Eichbaume todt. Eben so war es auch Tschurilo, der die schöne Milolika aus der Gewalt des bösen Kaschtschei befreite.

Tugarin. S. Rogdai. Wladimir.

Tuisto oder Teut (nach Verschiedenheit der alten Mundarten auch: Taut, Tot, Theod, Thiud, Tuit, Tuiskon, Theodan, Thiudan), der Stammgott der Teutschen, den die Erde selbst geboren haben soll. Er und sein Sohn Mann nebst dessen drei Söhnen wurden nach Tacitus Bericht schon in den ältesten Gesängen als Ursprung und Gründer des ganzen Volkes gepriesen. Unsre Altvordern verehrten ihn als einen Mann mit einem großen grauen Barte, in die rauhe Haut eines wilden Thieres gehüllt, ein Scepter in der Rechten haltend, die Linke mit ausgespreitzten Fingern vor sich hinstreckend. Nach Mone's Ansicht waren Tuisto, Mann und dessen drei Söhne ungeachtet ihrer geschichtlichen Auffassung doch

niemals wirkliche Personen, sondern bloße Ideen, die sich erst im Glauben des Volkes zu Personen verkörpert haben. Thuisto ist derselbe Gott, der bei den Galliern Teutates hieß, in seiner Wesenheit und Bedeutung dem Römischen Merkurius entsprach, und dem nach Cäsars Bericht von den Druiden in dunkeln Wäldern Menschenopfer geschlachtet wurden. Von ihm soll nach Einigen auch der Dinstag (Tuistag, Thistag) seinen Namen erhalten haben.

Tur, ein Russischer Gott zu Kiew, der die Bedeutung des Römischen Priapus hatte.

Türst. S. Wüthendes Heer.

Tut-Ofel nennt der Aberglaube in Thüringen eine Nachteule, welche dem wüthenden Heere voranfliegen soll. Die Sage erzählt darüber Folgendes: In einem Thüringischen Kloster lebte vor Zeiten eine Nonne, Namens Urfel; diese störte mit ihrem heulenden Gesange noch bei Lebzeiten den Chor, daher nannte man sie Tut-Urfel (von Tuten oder eigentlich dûten; auf einem Horne blasen). Wie sie todt war, steckte sie um eilf Uhr Abends den Kopf durch ein Loch des Kirchthurms, und tutete kläglich, so wie sie auch Morgens um vier Uhr in den Chorgesang der Schwestern ungerufen mit einstimmte. Anfangs ertrugen sie es standhaft; den dritten Morgen sagte aber eine voll Angst und ganz leise zu ihrer Nachbarin: „das ist gewiß die Urfel.“ Da schwieg plötzlich aller Gesang, die Nonnen geriethen in die entsetzlichste Furcht, und stürzten aus der Kirche, laut schreiend: Tut-Urfel, Tut-Urfel! Durch nichts ließen sie sich bewegen, die Kirche wieder zu betreten, bis endlich ein berühmter Teufelsbanner aus einem Kapuciner-Kloster an der Donau gehohlt wurde, der die Tut-Urfel in Gestalt einer Ohreule auf den Harz in die Dummburg bannte. Hier traf sie den wilden Jäger Hackelnberg (s. d. Art.), und fand an seinem huhu so großen Gefallen, wie er an ihrem uhu, und so ziehen sie nun mit einander auf die Luftjagd.

Twertikos. S. Guboi.

Tyr (Herr), nach der Skandinavischen Mythologie der Gott der Kühnheit, der Unerschrockenheit, und der Stärke, ein Sohn Odins und der Frigga. Er ist zwar nicht der Gott des Krieges — denn dieser ist Odin —, gebiethet aber doch über den Sieg im Kampfe, weshalb Krieger ihn vorzüglich anrufen müssen. Die Edda nennt ihn auch sehr weise und klug. Als der Wolf Fenris sich unter keiner andern Bedingung von den Asen binden lassen wollte, als wenn einer von ihnen zur Bürgschaft die Hand in seinen Rachen steckte, hatte niemand den Muth dazu als Tyr. Der Wolf ward gebunden; weil ihn aber die Asen nicht mehr losließen, so biß er dem unerschrockenen Tyr die Hand ab. Seit diesem Tage ist Tyr einhändig, und führt auch den Beinamen der Einhändige. Daß Tyr eine wichtige Bedeutung gehabt haben müsse, erhellt daraus, daß mehrere Beinamen Odins von ihm hergenommen sind, als: Hropta-tyr, Farmatyr u. s. w. Von ihm soll auch der dritte Tag in der Woche den Namen Dinstag Dänisch Tyrstag erhalten haben, obgleich Andere diese Benennung von dem Teutschen Urgott- und Stammvater Tuisto oder Teut (Tuistag, Tistag, Dinstag) ableiten wollen.

U.

Ublanicza, ein Polnischer Hausgott, dessen Bestimmung es war, über allen Hausrath zu wachen.

Uboze hießen im Russischen Glauben die Seelen der Verstorbenen, die man als Zwerge darstellte, und ihnen als Hausgeistern Speise und Trank zum Opfer brachte. S. Kobolde.

Udainsakr (das Land der Unsterblichkeit) heißt nach den ältesten Religionsideen in Skandinavien eine Region, wo Krankheit und Alter alle diejenigen verlassen, die dahin kommen, so daß dort

niemand sterben kann. Sie liegt in König Gudmunds Reich. Dieser war Oberhaupt in Jötnaheim. Seine Wohnung hieß Grund und das Gebieth umher Gläsisvol (s. d. Art.). Nach Suhms Ansicht gehört diese Mythe zu dem antiodinschen Religionssysteme des Skandinavischen Norden.

Udor. S. Wellenmädchen. Aeger.

Ulfruna, eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen der Skandinavische Hauptgott Odin den Gott Heimdal am Rande der Erde zeugte.

Uller, nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn der Sif, und Stiefsohn des Gottes Thor. Die Edda schildert ihn als einen guten Bogenschützen, der so schnell auf Schlittschuhen läuft, daß Keiner ihm nachkommen kann. Er ist schön von Gestalt und hat kriegerische Sitten und Kleidung. Es ist gut, ihn im Zweikampfe anzurufen. Seine Wohnung im Himmel heißt Ydalir (thaureiche Thäler), und einer von seinen Beinamen ist Veida-As (der jagende As). Saxo nennt ihn Oller, und berichtet, daß er von den Göttern an Odins Stelle zum König erwählt wurde, als dieser aus Byzanz (Asgard) fliehen mußte. Deßhalb wird er auch Mit-Odin (s. d. Art.) genannt. Als aber Odin nach zehn Jahren zurückkam, mußte Oller die Flucht ergreifen, und wurde auf der Insel Fühnen getödtet. Er rächte seinen Tod an den Einwohnern durch eine schreckliche Pest, von der sie sich aber dadurch befreiten, daß sie Ollers Leichnam ausgraben, ihm den Kopf abschlagen, und einen Pfahl durch die Brust stoßen ließen.

Unterberg. Der Unterberg oder Wunderberg liegt eine kleine Meile von der Stadt Salzburg an dem grundlosen Moos, wo vor Zeiten die Stadt Helfenburg gestanden haben soll. Der Sage nach ist er im Innern ganz ausgehöhlt, mit Palläsien, Kirchen, Klöstern, Gärten, Gold- und Silberquellen angefüllt. Kleine Männlein bewahren die Schätze, und wanderten ehemals oft um Mitter-

nacht in die Stadt Salzburg, um in der dortigen Domkirche Gottesdienst zu halten. In diesem Berge soll auch Kaiser Karl der Fünfte, nach Andern Kaiser Friedrich (Vergl. Kyffhäuser), an einem Tische sitzen, um den sein Bart schon mehr als zweimal herumgewachsen ist. So wie das Barthaar zum drittenmal die letzte Ecke erreicht haben wird, tritt das Ende der Welt ein. Der Antichrist erscheint, auf den Feldern von Wals kommt es zur Schlacht, die Engelposaunen ertönen, und der jüngste Tag ist erschienen.

Upsala war der Hauptsitz der altschwedischen Religion, und hatte einen prächtigen Tempel mit der Skandinavischen Götterdreiheit, Thor, Wodan und Friggo (Frigg, Freo, Freya). In Ubsola, sagt Adam von Bremen, ist der Haupttempel der Schweden, er ist ganz von Gold gemacht (totum ex auro paratum est), und das Volk verehrt darin drei große Götter in Bildsäulen. Unter diesen sitzt Thor in der Mitte an einem besondern Speisetisch, rechts und links Wodan und Friggo. Thor führt ein Scepter (d. i. seinen Hammer), Wodans Bild ist gewaffnet wie der Mars, und Friggo hat einen ungeheuern Phallus (ingenti priapo). Nach dem Volksglauben waltet Thor in der Luft, und herrscht über Donner, Blitz, Wind, Regen, Heiterkeit und Früchte. Wodan ist Kriegsgott, Friggo gibt Frieden und Lust. Nach diesem Glauben waren auch ihre Opfer bestimmt; bei Seuchen und Hunger wurde dem Thor geopfert, vor dem Kriege dem Wodan, bei Hochzeiten dem Friggo. Rund um den Tempel war eine goldene Kette aufgehängt, und warf ihren Glanz auf die umliegenden Berge, in deren Thal der Tempel stand. Auch war dabei ein immergrüner Baum von unbekannter Art, und eine Quelle zu Opfern, worein zuweilen ein lebendiger Mensch für das Gelübde des Volkes versenkt ward. Der heilige Baum und die Quelle erinnern sehr an die Esche Ygdrasil und den Urdarborn.

Urd (Vergangen), in der Skandinavischen Mythologie eine von den drei großen Schicksalsgöttinnen oder Nornen. Die zwei übrigen heißen Verande (Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). S. Nornen.

Urdarborn oder Vurdarborn (Born der Urzeit, der Vergangenheit), nach der Skandinavischen Mythologie der Brunnen bei der Esche Ygdrasil, an welchem die Nornen wohnen, und mit dessen Wasser sie täglich diesen Weltbaum begießen. S. Nornen.

Urgiafa, eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen der Skandinavische Odin den Gott Heimdal am Rande der Welt gezeugt hat.

Uflad. S. Oflad.

Utgard (das äußerste Ende der Welt). Unter dieser Benennung verstand man in der Skandinavischen Mythologie die Länder, die nördlich und nordöstlich von dem Gebiethe der Asen gegen das Eismeer hinlagen, und, mythisch zu reden, von Riesen bewohnt waren. Man nannte sie auch Jötnagardar.

Utgardsloke oder Ugarthilok, in der Skandinavischen Mythologie der Beherrscher von Utgard (s. d. vorhergeh. Art.). Vergl. Thor.

V.

(In allen Skandinavischen Namen wird das V wie W ausgesprochen).

Vafthrudner, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, mit dem sich Odin unter dem Namen Gangler in einen Wettstreit des Wissens eingelassen hat. S. Odin.

Vaganoff, ein Dänischer Kriegsgott mit einem Federbusch auf dem Helme, einem bloßem, auf die Erde gestemmten Schwerte

in der Rechten, und einem auf der Erde stehenden Schilde in der Linken. Er soll zugleich mit Fro und Mitodin (s. d. Art.) in einer Art von Götterdreiheit verehrt werden seyn.

Valaskjalf, nach der Skandinavischen Mythologie einer von Odins Palläſten in Asgard, mit reinem Silber gedeckt. Hier ist der Ehrensitz Hlidskjalf, von welchem Odin die ganze Welt, und all ihr Thun und Treiben überschaut.

Vale oder Vali, nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Loke und der Sigyn. Die Götter verwandelten ihn in einen Wolf, ließen ihn dann in dieser Gestalt seinen Bruder Narvi zerreißen, und banden mit Narvis Gedärmen den bösen Loke an drei Felsenspitzen. S. Loke.

Valfadur, Valfader (Vater der Erschlagenen), ein Beiname des Skandinavischen Odin, weil alle, die auf dem Wahlplatze fallen, ihm gehören.

Valgrind. S. Valhall.

Valhall oder Valhalla (Halle der Erschlagenen), nach der Skandinavischen Mythologie die Wohnung der Helden, die den Tod in der Schlacht gefunden; ein Pallaſt von Gold erbaut, und so hoch, daß man seine Spitze kaum mit dem Blicke zu erreichen vermag. Alle Helden, die vom Anfang der Welt bis zu ihrem Untergange mit den Waffen in der Hand fallen, werden zur Belohnung ihrer Tapferkeit hier aufgenommen, und ergötzen sich mit Odin im Kampfspiele und Schmause, wobei ihnen reizende Mädchen, die Valkyren, den Becher füllen, und sie bedienen. Aber auch jene Krieger, denen zwar das Schicksal den Heldentod versagte, die sich aber durch ein Leben voll blutiger Siege, voll Kühnheit und Tapferkeit ausgezeichnet hatten, können Odins Beifall, und die Aufnahme in jene himmlische Heldenwohnung mit Zuversicht hoffen. Um dieser Aufnahme deste gewisser zu seyn, ließen sich viele, bevor sie starben,

verwunden, oder von der Hand eines Freigebornen tödten, oder sie gaben sich selbst den Tod. In Valhall sind 540 Thüren, und durch jede schreiten 800 Helden, wenn sie am Ende der Welt unter Odins Anführung gegen Surturs Schaaren und das böse Riesengeschlecht in den Kampf ziehen. Der Prunksaal ist mit Lanzen getäfelt und mit Schilden gedeckt; auf den Sitzen glänzen Panzer umher. Vor dem Thore gegen Westen hängt ein Wolf, und von oben herab blitzt ein Adler. Dieses Thor wird mit dem heiligen Gitter Valgrind (Todtengitter) jeden Abend künstlich geschlossen. Vor Valhall ist der Hain Glasor (Goldhain), dessen Bäume goldene Blätter und Zweige haben, welche von dem Vorhofe Sigtur bis auf den Pallast Glitner reichen. Sobald die Helden bei dem Pallaste angekommen sind, gehen ihnen Hermode und Braga entgegen, und letzterer begrüßt sie mit dem Gruße Valhalla's: „Genieße Einherierfrieden, und trinke mit den Göttern." Dann werden sie in die eigentliche Halle eingeführt, wo sie von Odin, dem Vater der Erschlagenen (Valfadur), als seine auserwählten Söhne empfangen, und mit dem Namen Einherien (Alleinkämpfer) *) beehrt werden. Jeden Morgen, wenn sie von dem Hahne mit goldnem Kamme aufgeweckt sind, und sich gerüstet haben, ziehen sie auf den Kampfplatz Odinstuun, wo einer den andern zu Boden streckt, aber keiner beschädigt oder getödtet bleibt. Denn so bald die Zeit des Mittagmahls herangekommen ist, stehen alle so frisch und munter wie zuvor auf, und reiten auf ihren Rossen zurück in die kriegerische Halle, wo sie dann an Odins Tafel beisammen sitzen, und weidlich schmausen. Sie essen von einem Eber, Namens Sährimner, den der Koch Andhrimner in dem Kessel Eldhrimner kocht,

*) Einen schöneren und treffenderen Sinn gibt die in einigen Handschriften vorkommende Leseart Einsherien (Kampfgenossen, Kommilitonen). Odin würde mit diesem Namen den neu angekommenen Helden zu erkennen geben, daß sie nun alle mit einander als Brüder und Freunde leben, und alle Rechte und Freuden Valhallas gemeinschaftlich genießen wollen.

und der jeden Abend wieder lebendig wird, um den folgenden Tag auf's neue geschlachtet, gekocht und aufgezehrt zu werden. Sie trinken mit den Göttern Aul (Bier oder Meth), ein herrliches Getränk, welches aus dem Euter der Ziege Hejdrun so reichlich fließt, daß davon alle Einherien jeden Tag trunken werden können. Diese Ziege steht vor Valhalla, und frießt von dem Baume Läradur Zweige und Knospen ab. Eben dasselbe thut auch ein Hirsch, Aejkthyrner, aus dessen Geweih es fortwährend in den Brunnen Hvergelmer tropft, so daß davon alle Höllenflüsse entstehen. — Bei der Mahlzeit sind alle männliche Gottheiten zugegen, und essen mit den Einherien. Odin sitzt oben an, bedarf aber keiner Speise, sondern gibt das, was ihm vorgesetzt wird, zwei Wölfen, die neben ihm stehen, Gere (Gierig) und Freke (Verzehrend) genannt. Dafür trinkt er aber, und zwar nur er allein, den köstlichsten Wein, den ihm die zwei Valkyren Rista und Mista als seine Mundschenkinnen darreichen. Auch Odins beide Raben, Hugin und Munin, die er jeden Morgen in alle Welt aussendet, kommen um Mittag nach Valhalla zurück, sitzen ihm während des Mahls auf den Schultern, und sagen ihm ins Ohr, was sie auf der Erde gehört und gesehen. So dauert dieß Heldenleben fort, bis zum Ende der Welt, wo auch Valhalla vergeht, und die alte Natur durch den Weltbrand zerstört wird, um wieder aus sich selbst verjüngt und schöner mit andern Göttern und andern Himmeln hervorzugehn. Dann werden die Helden Valhallas in einem dieser Himmel, Brymer genannt, in alle Ewigkeit wohnen, und sich auch da des edelsten Trankes erfreuen.

Vali oder Ali, auch Vale und Vile (Kraft, Stärke), nach der Skandinavischen Mythologie Odins und der Rinda Sohn, tapfer im Streite, und ein trefflicher Schütz. Nach der Voluspa war er nur eine Nacht alt, als er den Höder, Balders Mörder, tödtete. Vielleicht — bemerkt Suhm — ist Vali das Symbol des Tages, der die Nacht (den blinden Höder) vertreibt, nachdem diese den Glanz der Sonne (den Balder) vernichtet hat. Nach Mone's Deutung ist Vali die Reue, Buße und Strafe, die den Haß

oder die Sünde (Hoder) vernichtet, nachdem von dieser die Tugend (Balder) ermordet wurde. Nach dem Untergange der Welt und der meisten Asen bleibt Vali unbeschädigt, und bewohnt mit Vidar, Häner, Balder, und Thors Söhnen Modi und Magni die neue Götterwelt. In einem mehr historischen Sinne ist Vali der nemliche, den Saxo Bo nennt, und den Odin mit der Russischen Fürstentochter Rinda gezeugt hat.

Valkyren, Valkyriur (Todtenwählerinnen, von Val ein Haufen Erschlagener [daher Wahlstatt], und Kyria, küren, d. i. wählen) sind Nordische Schlachtgöttinnen in reizender Mädchengestalt, die, als Abgeordnete Odins, mit Schild und Lanze, mit Helm und Panzer, auf flüchtigen Rossen, den Augen der Sterblichen unsichtbar, das blutige Schlachtgewühl durchschweben, über den Sieg gebiethen, und den Helden den Tod wählen, d. i. die Seelen der Erschlagenen aufnehmen, und nach Walhalla geleiten. Dort aber sind sie zugleich liebliche Aufwärterinnen, die den seligen Einherien den Becher, mit Göttertrank gefüllt, kredenzen, und auch sonst Aufsicht über das Tischzeug und Trinkgeschirr führen. Nach einem altnordischen Gedichte sind ihrer dreizehn an der Zahl, mit folgenden Namen: Rist (Erschütterung, Zusammenschlagen), Mist (Verwirrung), Skeggöld (Zeit der Beile), Skögul (Flucht), Hildur (Tapferkeit), Thrudur (Standhaftigkeit), Hlök (Frohlocken), Herfiötör (Heeresfesseln), Göll (Geschrei), Geiraulul oder Geirahöd (den Spieß tränkend, oder: Lanzenerhebung), Rangrith (Wuth nach Beute) Rathgrith (Wuth des Gerichts, des Urtheilspruchs), Reginleif (bezwungenes Leben, Knechtschaft). Außer diesen dreizehn kommen noch in Nordischen Gesängen vor: Hiorthrimul, Svipul, Sangrith, Gunnur (Gudur), Göndul, Geirskögul, Rota, und die jüngste Norne Skuld (s. d. Art.). In der jüngern Edda werden Gudur, Rota und Skuld vorzugsweise als diejenigen angegeben, welche auf das Schlachtfeld reiten, die Fallenden zu erkiesen, und den Streit zu lenken. Nach Gräter (Nordische Blumen. S. 252 — 304) sind die Valkyren nichts anderes als Personifikationen der Heldentugenden und der auf

einander folgenden Momente einer entscheidenden Schlacht. Daher das tiefe Stillschweigen über ihren Ursprung. Sie sind weder Töchter des Himmels, noch Töchter der Hölle; weder von Göttern gezeugt, noch von sterblichen Müttern geboren; sondern die lebhafte Einbildungskraft begeisterter Dichter fand Gelegenheit die abstrakten Begriffe jener Heldentugenden und Schlachtmomente zu personifiziren, und weil sie alle durch Wörter weiblichen Geschlechtes ausgedrückt sind, sie zu weiblichen Gottheiten zu erheben, die dann bei einem so sinnlichen Volke, wie die Norder waren, sehr leicht und bald in den religiösen Glauben übergingen. Diese Ansicht Gräters empfiehlt sich noch besonders durch die Art, wie er sie erklärt: Das Zeichen zum Angriff und der Anfang der Schlacht geschah durch Zusammenschlagen der Schilde, Rist; auf ihn folgt Verwirrung, Mist; dann die Zeit der Beile, Skeggöld, die Schlacht beginnt, die Heere rücken zusammen und kämpfen. Das eine Heer wird geschwächt und flieht, Skögul; das andere Heer streitet mit Tapferkeit, Hildur; und Standhaftigkeit, Thrudur; siegt daher auch mit Frohlocken, Hlöck; wirft die Ueberwundenen in Fesseln, Herfiötör; triumphirt über sie mit Freudengeschrei, Göll; und erhebt die Lanzen zum Zeichen des Triumphs, Geirahöd; wüthet vor Begierde, Beute zu machen, Rangrith; über die Besiegten wird das grausame Urtheil gesprochen, Radgrith; sie kommen in Knechtschaft, Reginleif. Die Valkyren, die den Helden einen so ruhmvollen Tod bereiteten, die sie nach Valhalla in die Wohnung der Glückseligkeit führten, und ihnen dort den Göttertrank reichten, mußten den kriegerischen Nordern als die wohlwollendsten Göttinnen, als die angenehmsten Botschafterinnen, als die lieblichsten Mädchen erscheinen. Allein eben diese reizenden Jungfrauen werden zu den furchtbarsten Göttinnen, wenn die Dichter ihre Todeswahl beschreiben. Indessen fließen doch beide Vorstellungen aus Einer Quelle; nur vergißt man in dem Augenblick, wo sie das blutige Amt verrichten, ihrer Reize, und das Würdige ihres heldenmäßigen Anstandes geht in das Schauerliche über. Bestätigung des Gesagten enthält ein altnordischer Gesang, der den Valkyren selbst zugeschrieben wird, und über welchen Gräter in seinen Nordischen Blumen Folgendes liefert:

Im eilften Jahrhunderte bekriegte Sigtryg mit dem seidenen Bart seinen rechtmässigen Vater Brian, König von Irland. Sigurd Lödwisson, ein Jarl (Graf) der Orkadischen Inseln und der Seekönig Brother kamen ihm auf einer Flotte mit einem beträchtlichen Heere zu Hülfe. Es kam zu einer blutigen Schlacht. Jarl Sigurd und seine Krieger wurden in Stücke zerhauen, und Sigtryg war in Gefahr, eine gänzliche Niederlage zu erleiden. Auf einmal wandte sich das Glück. Sein Vater, König Brian, blieb im Gefechte, und Sigtryg triumphirte als König von Irland. Am Tage der Schlacht sah Darrader, ein geborner Kathnesser, viele Personen zu einem in der Nähe befindlichen Hügel reiten, an dem sie alle verschwanden. Aus Neugierde nahte er sich dem Hügel, und schaute durch eine Oeffnung hinein. Da sah er zwölf Mädchen an einem Weberstuhle beschäftigt. Sie webten ein Todesgewebe, und sangen dabei dieses Lied:

Aufziehen, aufziehen,
Zum Gericht der Helden
Die Pfeilenwolken
Des Weberbaums!
Es regnet Blut!
Schon wird auf Spieße
Das graue Gewebe
Der Krieger gespannt!
Die Schwestern füllen's
Mit blutigem Einschlag
Von Randvers *) Mord!

Das Gewebe wird gewebt
Mit Gedärmen der Menschen,
Angezogen die Fäden
Von Männerschädeln!
Spieße die Tritte,
In Blut getaucht!

*) Der einheimische Name des Seekönigs Brother.

Eisern die Rüstung!
Pfeile die Schiffchen!
Mit Schwertern schlagen wir fest
Dies Gewebe des Siegs!

Es kommen zu weben,
Mit gezogenen Schwertern,
Hildur, Hiorthrimul,
Sangridur, Svipul!
Der Schaft wird bersten,
Der Schild wird krachen,
Und rasseln an den Schild
Das spaltende Schwert!

Wir weben, wir weben
Das Gewebe der Schlacht!
Dies Schwert war einst
Des jungen Königs Schwert!
Laßt uns gehen,
Und laßt uns fliehen,
Und waten in die Schlacht,
Wo unsre Freunde
In Waffen schon glühn!

Wir weben, wir weben
Das Gewebe der Schlacht!
Hinaus! Hinaus!
Dem König gefolgt!
Schon sahen draußen
Gunnur und Gondul
(Sie folgten dem König)
Die blutenden Schilde! *)

Wir weben, wir weben
Das Gewebe der Schlacht

*) Um den König Brian war eine Schildburg geschlagen, vor welcher eine Bedeckung stand, die ganz niedergehauen wurde.

Im Schwertergeklirr
Der streitenden Männer!
Wir schonen, wir schonen
Der Krieger nicht!
Es haben die Valkyren
Des Todes Gewalt!

Ein Volk soll künftig
Dem Lande gebiethen,
Das jetzt in wüsten
Gebirgen irrt!
Dem mächtigen König
Verkünden wir Mord!
Schon hat vor den Pfeilen
Der Graf sich geneigt!

Und Irland erwartet
Ein großer Schmerz,
Den die Menschheit niemals
Vergessen wird!

Schon ist das Gewebe gewebt!
Blut bethauet das Schlachtfeld!
Die Länder durchfluthet
Der Krieger Mord!

Schauerlich, schauerlich ist's
Zu schauen umher,
Wie durch den Himmel
Blutwolken ziehn.

Roth wird die Luft
Von Menschenblut,
Eh' unser weissagendes
Lied verhallt!

Wir singen, wir singen
Dem jugendlichen König
Gesänge des Triumphs!
Heil den Singenden,

Und Heil dem Gesang!
Forcher am Hügel,
Vernimm dies Lied,
Und sing's daheim
Den Kriegern vor!

Wohlauf ihr Schwestern,
Die Schwerter geschwenkt!
Von hinnen, von hinnen,
Mit eilenden Rossen
Hinweg von hier!

So sangen sie, und jede riß an dem Todesgewebe, und behielt das blutige Stück. Darrader ging fort. Jene kamen heraus aus dem Hügel. Jede bestieg ihr Pferd. Sechs flogen nach Mitternacht, und sechs nach Mittag.

Die weiße Farbe der Valkyren wird immer als wesentlich bemerkt. Sie reiten in der Luft. Aus den Mähnen ihrer Rosse träufelt Thau und Regen, fährt Hagel in die Bäume, und kommt gutes Jahr den Menschen. Sie sind beständige Feindinnen der Riesenweiber, und verlieren nichts von ihrem Wesen, wenn sie sich auch mit Menschen vermählen. Zu den Valkyren können auch die Nordischen Amazonen oder Schildmädchen gezählt werden, wie Brynhildur (Brunhild), Aulruna, Svanvita, Godrun, u. a. m., die wegen ihrer ungewöhnlichen Heldenthaten nach ihrem Tode zu Valkyren oder Schlachtgöttinnen erhoben wurden. Nornen und Valkyren — sagt Mone — sind verwandt, und darum Gegensätze. Beide sind himmlische Wesen; jene die Wassermädchen in der Tiefe, diese die Wolkenjungfrauen in der Luft; jene pflegen den Lebensvogel, den weißen Schwan, in der lichten Quelle, diese sättigen im Blutbach der Schlacht den schwarzen Raben, den Leichenfresser (s. Hräsvelgur). Allein die Valkyren sind Weberinnen wie die Nornen, Lichtwesen wie diese: Skuld ist Norne und Valkyrie zugleich. Die Valkyren sind endlich die Mütter der Wiedergeburt; daher Todesgöttinnen für dieses Leben, aber in der andern Welt schenken sie denen, die durch ihre Wahl gefallen, Bier oder Meth ein, sind also

die Nährweiber der Heldenseelen in jener Welt, ihre Mütter und Säugammen, die der Teutschen Heldensinn zu Mundschenkinnen umgebildet. Bedenke man — fährt Mone fort — wie auch in diesem Zug des Glaubens der Tod in der Schlacht bei den Teutschen so hoch gestellt wird, wie in ihm allein die Wiedergeburt gegründet ist, und überhaupt hier der große Satz erscheint, daß jeder Geburt ein Tod vorausgehen muß, und darum mit dem Tode die Unsterblichkeit gegeben sey. Wen die Valkyre zum Geliebten erwählt, der stirbt in der Schlacht; die Liebe ist daher jener gewaltsame Tod, der aller Geburt vorhergeht, und in dem alle Fortdauer liegt. Darum sind die Valkyren gute Wesen, sie reiten auf dem Nebel in der Luft, der fruchtbaren Regen bringt, und unsre sinnvolle Sprache hat in dem Worte Wolken ihr Andenken aufbehalten. — Schließlich wird noch bemerkt, daß die Valkyren auch unter der Benennung Disen vorkommen, ein Name, der auch den eigentlichen Nordischen Göttinnen oder Asinnen in ihrer Gesammtheit beigelegt wird. Vergl. Nornen.

Van, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Vanadis (Vanengöttin), ein Beiname der Skandinavischen Göttin Freya.

Vanaheim, eine von den neun Welten im Nordischen Glauben, zur Wohnung der Vanen bestimmt; oder, mehr historisch aufgefaßt, das Land der Vanen (s. d. Art.).

Vanen. In der Skandinavischen Mythologie sind die Vanen eine von den Asen verschiedene Völkerschaft, mit welcher diese einen langen Krieg führten, bis endlich zwischen beiden Friede geschlossen, und von den Vanen Niord mit seinen Kindern Freyr und Freya, von den Asen hingegen Häner und Mimer wechselseitig als Geißel ausgeliefert wurden. Zur Bekräftigung des Friedensschlusses spuckten auch beide Theile in ein Gefäß, aus welchem Stoffe dann die Asen den weisen Quaser (s. d. Art.) erschufen. Die Vanen, welche die

Edda sehr oft das Volk der Weisheit nennt, unterschieden sich in Sinn und Lebensart von den Asen. Die Ehe zwischen Geschwistern, die den Asen ein Gräuel schien, war bei ihnen erlaubt, und die Zauberei Seid (s. d. Art.), die erst durch die Vanentochter Freya zu den Asen kam, war bei ihnen allgemein im Gebrauche. Mone, der die Vanen so wie die Asen keineswegs für geschichtliche Völker, sondern für Grundideen der Nordischen Religion hält, erklärt die Vanen für das Symbol der Gedanken und des reinen Geistes, der allem Materiellen feind ist. Man mag aber den Skandinavischen Glauben historisch oder symbolisch auffassen, so können die Vanen stets als das ältere Göttergeschlecht im Gegensatze des neuern, in dem Wesen Odin koncentrirten Asengeschlechtes angenommen werden. Vergl. Asen.

Vänersee. S. Mälar-See.

Var, die Nordische Göttin der Wahrheit, der Treue, der Gelübde, und vorzüglich der Schwüre und Versprechungen zwischen Ehegatten. Sie ist eine strenge Rächerin jedes Treubruchs, besonders aber der Untreue in der Liebe. Nach der jüngern Edda ist sie und die Asin Vör (s. d. Art.) eine und dieselbe Göttin.

Vasuthr (ungestümmes Wetter), eigentlich eine physikalische Personifikation, die in die Skandinavische Mythologie gehört, und an die sich noch andere zur mythischen Bezeichnung verschiedener Witterungsmomente anschließen. Vasuthr zeugte nemlich den Vindloni oder Vindsvaler (Eiswind), der mit Grimmer (Grimmkälte) und Svalbriostatur (Kälte athmend) in Verwandschaft steht. Svasuthr (Sanftwehen) zeugte den Sommer.

Vaund, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Höllenflüssen (s. d. Art.).

Ve, nach der Skandinavischen Mythologie der Bruder des Odin und des Vile, mit welchen er an der Erschaffung der Welt und des ersten Menschenpaares Theil nahm. S. Odin. Alfadur.

Vedurfölner (Wetter-Verberger) heißt in der Skandinavischen Mythologie der Habicht, der sich zwischen den Augen des auf der Esche Ygdrasil sitzenden Adlers befindet. S. Ygdrasil.

Vegsvinn, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Veleda (spr. Weleda), eine vorzügliche Wahrsagerin der Teutschen, die fast wie eine Göttin verehrt, und deren Aussprüche für untrüglich gehalten wurden. Der Sage nach war sie eine edle Jungfrau aus der Nation der Brukterer am Ufer der Lippe, und lebte im ersten Jahrhunderte unsrer Zeitrechnung. Um die Ehrfurcht des Volkes zu steigern, ließ sie sich vor keinem Menschen sehen, sondern gab nur von einem hohen Thurme durch einen ihrer nächsten Anverwandten den Rathfragenden Antwort. Vielleicht geschah dieß auch aus bloßer Vorsicht. Ihr Ansehen stieg durch die Prophezeihung, die sie zu Gunsten der gegen die Römer unter Civilis empörten Teutschen machte, und die auch pünktlich in Erfüllung ging. Zuletzt wurde sie aber unter Vespasian als Gefangene nach Rom gebracht, und im Triumphe aufgeführt. Uebrigens herrscht über diese Prophetin ein so tiefes Dunkel, daß man von ihren Verhältnissen nichts mit Gewißheit angeben kann. Vielleicht ist sie mehr als ein bestehender Charakter, denn als eine eigene Person zu betrachten. In dieser Beziehung hat man auch das in Thüringen bekannte geisterartige Wesen Holla oder Frau Holle mit ihr in Verbindung bringen wollen.

Venus. Nach einer alten Thüringischen Sage hauf'te in dem Horselberge, nicht fern von Eisenach, Frau Venus, eine reizende und mächtige Fee, gleichsam die Königin der weiblichen Elementargeister, die Gebietherin aller zärtlichen Nixen, Ondinen, Sylphiden und Gnomiden, welche unter dem menschlichen Geschlechte sich Liebhaber suchten und fanden. In ihrem Zaubergebiethe, nach ihr der Venusberg genannt, hielt sie offenen Hof, wohin sie alle Freuden eines lustigen Wohllebens bannte, und wo jedem sinnlichen Drange der höchste Genuß winkte. Viele wallten zu diesem Freudenhofe, und

unter diesen zeichnete sich besonders der edle Tannhäuser aus, von dem noch jetzt in einigen Gegenden des Thüringerwaldes manches Volkslied bekannt seyn soll. Tannhäuser — so geht die Sage — war in den Venusberg zu den schönen Mädchen gerathen, und verlebte dort ein Jahr der üppigsten Freude. Von seinem erwachenden Gewissen getrieben, verließ er endlich den Ort, und machte sich auf gegen Rom, um vom Papst Urban Nachlaß seiner Sünden zu erlangen. Als er aber gebeichtet hatte, daß er auch ein ganzes Jahr im Venusberge zugebracht, da sprach der Papst: „Wann dieser dürre Stecken, den ich hier in der Hand halte, grünen wird, sollen dir deine Sünden verziehen seyn, und nicht anders." Tannhäuser sagte darauf: „Und hätt' ich nur ein Jahr leben sollen, so wollte ich solche Reue und Buße gethan haben, daß sich Gott erbarmt hätte." Aus Verzweiflung ob seiner Verdammung begab er sich von neuem, und zwar auf immer in den teuflischen Berg. Aber in Rom fing nach drei Tagen des Papstes Stecken zu grünen an, und er sandte Bothen in alle Welt, um Tannhäusern aufzusuchen. Aber der saß schon im Berge, und lebte wieder in sündhafter Lust. Dort muß er sitzen bis zum jüngsten Tag, wo ihn vielleicht Gott anderswo hin weisen wird. — „Und kein Priester — so schließt die Sage — soll einem sündigen Menschen Mißtrost geben, sondern verzeihen, wenn er sich anbiethet zu Buß und Reue." Seit dieser Zeit sitzt der treue Ekhart (s. d. Art.) an dem Berge, und warnt die Menschen, nicht hineinzugehen. Er ist derselbe der auch dem wüthenden Heere (s. d. Art.) voranzieht, und dem Wanderer rathet, aus dem Wege zu gehen.

Verdande (Während, Gegenwärtig), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den drei großen Schicksalsgöttinnen oder Nornen. Die zwei andern heißen Urd (Vergangen) und Skuld (künftig).

Vestri (West), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Zwergen, die den Himmel an seinen vier Ecken unterstützen, und durch ihr wechselseitiges Blasen den Wind hervorbrin-

gen. Die drei übrigen Zwerge sind: Austri (Ost), Südri (Süd), Nordri (Nord).

Vid, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Vidar, nach der Skandinavischen Mythologie der Gott der Verschwiegenheit, Odins Sohn von der Riesin Gridur. Er ist nach Thor der stärkste unter den Asen, und leistet den Göttern Hülfe in allen Gefahren. Er trägt einen merkwürdigen, ungemein dicken Schuh, der aus den Lederstücken gemacht ist, die von den Schuhen der Menschen vor den Zehen und hinter den Fersen abgeschnitten werden. Darum soll jeder, der es mit den Asen gut meint, nicht versäumen, jene Lappen abzuschneiden und wegzuwerfen. Beim Untergange der Welt kämpft Vidar mit dem Fenriswolfe, setzt ihm seinen, mit dem dicken Schuh bekleideten Fuß in den Untertheil des Rachens, und reißt ihm mit der Hand die obere Kinnlade so weit auf, daß der Wolf davon umkommen muß. Vidar bleibt von Surtrs Flammen unbeschädigt, und lebt dann mit Vali, Balder, Hoder, Häner und den beiden Söhnen Thors, Modi und Magni, in der neuen Götterwelt, wo sie sich auf dem Platze, wo ehedem Valhalla stand, eine neue Wohnung bauen. — Vidars Schuh — sagt Mone — ist unverkennbar ein Zeichen des Heiles, weil er dem Verderben Maaß und Ziel setzt (den Fenris tödtet), also das Maaß selber ist; daher ja nach Schuhen gemessen wird. Daß die Nordländer mit ihren Schuhen begraben wurden (s. Todtengebräuche), hängt ohne Zweifel mit der Sage von Vidar zusammen: nimmt man dazu, daß die Handbedeckung Handschuh, die Scheide des Schwertes auch Schuh heißt, so liegt wohl in Schuh die allgemeine Bedeutung von Schutz, wodurch er denn auch ein Zeichen des Heiles seyn konnte. Selbst der Drudenfuß (Truthenfuß) oder das heilige Fünfeck, dieses magische Schutzmittel, ist nichts anders als der Handschuh mit fünf Fingern, oder der Fuß mit seinen Zehen. Auch Thors Eisenhandschuhe, und die Sage, wie er in einem Handschuh übernachtet, so wie Loke's Zauberschuhe verdienen in dieser Rücksicht beachtet zu werden.

Vidblainn, im Skandinavischen Glauben der dritte Himmel, wo die Lichtelfen wohnen. S. Himmel.

Vidolf, ein Name, der nach dem Liede Hyndla's (s. d. A.) die Stamm-Mutter aller Nordischen Wahrsagerinnen oder Hexen bezeichnet.

Vidr, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Vidrer oder Vidur, ein Beiname des Skandinavischen Urgottes Alfadur.

Vielona, der Seelenherr der eigentlichen Polen. Ihm ward geopfert, wenn nach der Volksreligion die Todten gespeis't wurden, wobei man kleine geröstete, und etwas angebrochene Kuchen auf die vier Ecken des Grabes legte.

Vigridr, nach der Skandinavischen Mythologie die Ebene, auf welcher beim Weltuntergange die entscheidende Schlacht zwischen den Asen und Surturs Schaaren vorfallen wird. Sie ist nach jeder Seite hundert Meilen lang.

Vile, nach der Skandinavischen Mythologie der Bruder des Odin und Ve. Alle drei erschufen gemeinschaftlich das erste Menschenpaar. S. Odin. Alfadur.

Vile. S. Vali.

Vilmeid, nach dem Liede Hyndlas (s. d. Art.) der Stammvater aller Nordischen Wahrsager oder Weisen.

Vimr, ein außerordentlich großer Fluß, den der Skandinavische Gott Thor durchwaten mußte, als er zum Riesen Geirrod reis't e. S. Thor.

Vin und Vina, zwei Skandinavische Höllenflüsse (s. d. A.)

Vindalf, nach der Skandinavischen Mythologie ein Zwerg, der über die vier Zwerge Austri, Vestri, Südri und Nordri die Aufsicht führt, und ihnen befiehlt, wann sie durch ihr wechselseitiges Blasen Wind machen sollen. Darum reitet er auch beständig am Himmelskreise herum.

Vindheim, eine von den neun Welten im Nordischen Glauben, zur Wohnung der Seelen bestimmt.

Vingolf (freundlicher Pallast), nach der Skandinavischen Mythologie der glänzende Pallast der Freundschaft, undder gewöhnliche Aufenthaltsort der Göttinnen.

Vith, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Vodha, ein Wendischer Gott zu Rhetra verehrt, der vielleicht mit dem Teutschen Wodan (Odin) einerlei ist. Sein aufgefundenes Metallbild von sechs Zoll Höhe ist sehr ungestaltet, mit mehreren Gesichtern vor- und rückwärts, von welchen verschiedene Linien herablaufen, die man bald für Schlangen, bald für Verlängerungen des Bartes gehalten hat. Nach Andern ist dieser Gott rein Slavisch, und sein Name wird von Woda Führer, abgeleitet; woraus man dann auch das Wort Wegwoda, Kriegsführer, Herzog, erklären will.

Volen oder Völven hießen im Alterthume die Nordischen riesenartigen Zauber- und Wahrsageweiber (Spaadisen), die man jetzt Trollquinnor und Spaquinnor nennt, und die dasselbe sind, was im südlicheren Teutschland die Hexen (s. d. Art.); wenigstens kann man die Volen mit allem Fug als die Vorläuferinnen der Hexen annehmen. Ihr Gegensatz sind gewissermassen die Nornen und die Valkyren; denn die Zauberei der Volen beruhte mehr auf der Unterwelt, die Weissagung der andern aber richtete sich mehr zum Ueberirdischen. Die Volen trieben die Zauberei Seid wie die Asen, und noch andere Arten der Zauberkunst; und

die Beschwörung geschah vorzüglich durch Berührung eines Götzenbildes (Gaud). In dem Namen Vole, sagt Mone, liegt der Begriff des Falschen, Wilden, Ränkesüchtigen, und das altteutsche Wort Valent, welches Riese und Teufel bedeutet, so wie der Name Veleda (s. d. Art.) beweisen das ehemalige Daseyn der Volen auch im Teutschland. Die wichtigste von den Nordischen Volen ist wohl jene, von welcher ein Haupttheil der ältern Edda, die große Volu-spa, d. i. die Weissagung der Vole, ihren Namen hat, und worin die Grundzüge der ganzen Nordischen Religion von der Schöpfung der Welt bis zu ihrem Untergange enthalten sind. Sie ist eben dieselbe, zu welcher Odin nach Hela's Wohnung reitet, um sie über das Schicksal seines Sohnes Balder (s. d. Art.) zu befragen. Mone erklärt diese Vole für den Grundstoff und die Materie der planetarischen Welt, aufgefaßt als Entwickelung, Fortbildung, Mutter des Weltlebens, vorzüglich des organischen; so wie hingegen den Drachen, die Schlange Nidhöggur (s. d. Art.), für die Unterbrechung, Auflösung, und den Tod alles Lebendigen. Eine zweite berühmte Vole war Hyndla (s. d. Art.).

Volsung. S. Nibelungenlied.

Von heißt in der Skandinavischen Mythologie der Schaum, der gleich einem Flusse aus dem aufgespreizten Rachen des gefesselten Wolfes Fenris rinnt.

Vör oder Vor, nach der Skandinavischen Mythologie eine äußerst weise und alles erforschende Göttin, die in die innersten Falten des menschlichen Herzens dringt, so daß ihr nichts verborgen bleiben kann. Man könnte sie die Göttin der Untersuchung und Herzenserforschung nennen. Nach der jüngern Edda ist sie einerlei mit der Göttin Var (s. d. Art.).

Vötter, gewisse geistartige Wesen oder Genien im Skandinavischen Volksglauben, von denen es zweierlei Arten gab; gute, welche Bjargvötter, und böse, welche Meinvötter hießen.

Von ihnen stammen die Böttelys (Schutzsteine gegen die Macht der Meinvötter), die eben das sind, was die Belemniten (s. d. A.), und auf Teutsch Alpschoße und Alpensteine heißen; woraus man auf eine Verwandschaft zwischen Alper (Alp), Alfer (Elfen), und Vötter schließen könnte.

Vulcanus. Wenn Tacitus sagt, daß die Teutschen den Vulkanus verehrten, so spricht er nach Römischer Ansicht, und gibt einem urteutschen Gotte einen Römischen Namen, unter welchem wohl am wahrscheinlichsten der Donnergott Thor, oder das Feuer selbst als vergöttertes Element zu verstehen ist.

W.

Wahrsagen, Wahrsager. Wahrsagen heißt, aus zufälligen Ereignissen künftige Dinge vorhersagen. Die den Menschen so natürliche, mit dem Triebe nach Glückseligkeit verbundene Neigung oder vielmehr Begierde, die Zukunft zu erforschen, hat zu allen Zeiten und bei allen Völkern Wahrsager und Wahrsagerkünste hervorgebracht. Selbst die heil. Schrift, die älteste Urkundensammlung, spricht davon, und erzählt, daß Saul, der erste König der Juden, die Wahrsager und Zeichendeuter aus dem Lande vertrieb; obgleich er später selbst vor der Schlacht, die ihm Thron und Leben kostete, die bekannte Wahrsagerin oder Hexe von Endor um sein Schicksal befragte. Die Aegyptier und Griechen hatten ihre Orakel, und bei den Römern wahr die Wahrsagerkunst in ein System gebracht, das einen Theil ihrer Religion ausmachte, und von den Häuptern des Staates, oder den verschiedenen politischen Partheyen zu ihren jedesmaligen Absichten schlau benützt wurde. — Die alten Teutschen bedienten sich, um die Zukunft zu erforschen, vorzüglich des Looses (s. d. Art.); beobachteten aber auch den Flug und die Stimmen der Vögel, und hatten geheiligte weiße Pferde, die für Vertraute der

Götter gehalten wurden, und aus deren Wiehern und Schnauben man den glücklichen oder unglücklichen Ausgang eines Unternehmens zu errathen suchte. Vorzüglich schrieben die Teutschen ihren Priesterinnen eine besondere Seherkraft zu, und befolgten ihre Rathschläge wie Ausspröche der Götter. Bekannt sind in dieser Hinsicht Velleda (s. d. Art.) und die Allrunen (s. d. Art.). Die Weiber der Cimbern, wenn sie mit in den Krieg zogen, hatten heilige Wahrsagerinnen bei sich, mit grauen Haaren, weißen Röcken, feinem leinenen zugeheften Oberkleide, ehernem Gürtel und barfüssig. Diese gingen den Gefangenen im Lager mit bloßem Schwerte entgegen, krönten und führten sie zu einem großen ehernen Kessel. Daneben war ein Gestell, worauf die Wahrsagerin stieg, und jedem Gefangenen, der über den Kessel hinaufgehoben wurde, in die Kehle schnitt. Je nach dem das Blut in den Kessel floß, wurde Gutes oder Böses vorhergesagt. Die andern Wahrsagerinnen zerschnitten die Geopferten, besahen die Eingeweide, und verkündeten dann Sieg oder Niederlage. Um den Ausgang einer bevorstehenden Schlacht zu erfahren, ließen die Teutschen auch oft einen von den Ihrigen mit einem Gefangenen kämpfen, und glaubten, der Sieg würde auf Seite jener Parthei seyn, deren Kämpfer aus dem Zweikampfe siegreich hervorgegangen. Andere Gegenstände und Zufälligkeiten, woraus man bei den Teutschen die Zukunft vorhersagte, waren das Schreien und Begegnen gewisser Thiere, das Schlängeln der Flamme und des Rauches, die Wirbel der Flüsse, der Lauf und das Geräusch der Wellen u. s. w. Die Wahrsagerkunst der Nordischen Priesterinnen hieß Seid (s. d. Art.), ging nach Snorro's Bericht eigentlich von den Vanen aus, und wurde erst durch die Göttin Freya zu den Asen gebracht. Da die Weissagung überhaupt gut oder bös seyn konnte, so war sie im Nordlande theils im Besitze der Götter, theils bei den Riesen. Solche Riesenweiber hießen im Alterthume Volen, Völven oder Gygiur, d. i. Riesenweiber; jetzt Trollquinnor oder Spaquinnor, Zauber- und Wahrsageweiber; im südlicheren Teutschland Heren. Ihr Gegensatz sind gewissermassen die Nornen und Valkyren. Denn die Zauberei der Volen ist mehr schwarze Kunst, und beruht auf den Mächten der Unterwelt; die Weissa-

gung der Nornen und Walkyren aber richtet sich mehr zu dem Göttlichen oder Ueberirdischen. — Die Slaven hatten die meisten Arten der Wahrsagerei mit den Teutschen gemein; auch sie weissagten aus dem Opferblute, aus dem Fluge der Vögel, den Flammen, Wellen u. s. w. Die Art des Looses weiset auch hier wie im Teutschen Glauben auf Scythische Rhabdomantie (Weissagung durch Stäbe) zurück. Zur bestimmten Zeit schnitt der Wahrsager ausgewählte Weiden- und Haselstecken unter ernsten Gebethformeln ab, und wickelte sie in reiche Stoffe; man warf sie dann auf die Erde, und weissagte wahrscheinlich aus der Lage, wie sie gefallen waren. Die Russen hatten zweifarbige Ringe, und eben solche Holztäfelchen, Krutschki genannt, die man in die Luft warf, und auch aus ihrer Lage, je nachdem die weiße oder schwarze Seite oben erschien, die Zukunft auf Glück oder Unglück deutete. Daß die Slaven auch Pferdeorakel hatten, sieht man an dem heiligen Rosse des Svantewit (s. d. Art.).

Währwolf, ein in einen Wolf verwandelter Mensch; ein Geschöpf des Aberglaubens jener Zeiten, wo man glaubte, daß Hexen und Zauberer die Menschen in verschiedene Thiere und Mißgestalten verwandeln könnten. Die erste Hälfte des zusammengesetzten Wortes stammt nach Adelung von dem altteutschen War, der Mann, ab; was hier zugleich auf das Lateinische Vir erinnern mag.

Waidalottes, auch Burskaiti genannt, waren bei den Preußen Priester einer niedern Ordnung. Sie hatten ihren ersten Namen von Waidin, Wissenschaft, oder von Waydis, Weissagung; den zweiten von dem Gotte Burskait, dessen Diener sie waren. Unter den Waidelotten waren Blinde und Lahme, Männer und Weiber; diese mußten aber ehelos bleiben, in und um Romowe wohnen, und ihr Geschäft bestand hauptsächlich im Wahrsagen. Die Männer verrichteten den Gottesdienst unter Leitung des Criwe Criweito, unterhielten das ewige Feuer mit Eichenholz, und übten die Weissagung. Sie ließen sich bei Begräbnissen großer Herren mit verbrennen, und hatten Offenbarungen von den Todten, auf die sie auch Loblieder machten. Jede Gemeinde hatte ihren Waide-

lotten wie einen Pfarrer. Er mußte die Opfer im öffentlichen und Privat-Gottesdienste verrichten, für die Gemeinde bethen, und sie mit den Göttern versöhnen, auch das Volk berufen, wenn er eine Offenbarung, oder Feste und Jahreszeit zu verkünden hatte. Er war verantwortlich, und wurde hart gestraft, wenn er seine Pflicht nicht erfüllte. Auch die Priesterinnen konnten ihre Gemeinde versammeln, sie beriefen aber meistens nur die Weiber.

Waizganthos, ein Fruchtgott in Litthauen, dessen Fest zu Ausgang Oktobers oder um Allerseelen von den Jungfrauen auf folgende Art begangen wurde. Das größte Mädchen füllte ihre Schürze mit Kuchen, Sikies genannt, und stand mit einem Fusse auf einem Stuhle; in der Linken hatte sie ein langes Stück Linden- oder Rüschenbast, welches sie hoch empor hob, und in der Rechten einen Krug Bier. In dieser Stellung bethete sie: „Waizganthos, gib uns so hohen Hanf, wie ich bin, und laß uns nicht nackend einhergehn." Darauf trank sie das Bier, füllte den Krug abermals, goß ihn vor dem Gotte auf die Erde aus, und warf ihre Kuchen für ihn und seine Geister zum Schmause hin. Stand das Mädchen fest auf dem Fusse, so war es ein gutes Zeichen; Wanken und Abwechseln mit dem andern Fusse versprach keinen guten Hanf.

Wälder. S. Haine.

Waldjungfrauen. S. Jvidien.

Walgina, ein Schutzgott der Hausthiere bei den Schlesiern und Polen.

Walpurgisnacht, die Nacht vor dem ersten Mai, welcher Tag in katholischen Ländern der heil. Walpurga gewidmet ist. Der Aberglaube unsrer Vorfahren ließ vorzüglich in dieser Nacht die Hexen thätig seyn, Unheil anzurichten, und sich an gewissen Orten versammeln, um die Befehle ihres Oberhauptes, des Teufels, zu empfangen. Man suchte dieses so viel als möglich zu verhindern; da-

her kam in verschiedenen Gegenden die Gewohnheit auf, in der Walpurgisnacht mit brennenden Strohwischen, die auf lange Stangen gesteckt wurden, herumzulaufen, oder auf den benachbarten Bergen, wo man Hexen-Zusammenkünfte vermuthete, wiederhohlt zu schießen, wahrscheinlich um die Hexen zu verscheuchen. Wenn man bedenkt, daß der 1. Mai für die Landleute eine äußerst wichtige Epoche ist, weil mit ihm das ökonomische Jahr seinen Anfang nimmt, viele Pachtkontrakte mit diesem Termin in Wirksamkeit treten, und die Feldarbeiten vorzüglich von dieser Zeit an betrieben werden: so ist es leicht einzusehen, wie der gemeine Mann, der ehedem jeden Unfall, besonders in der Landwirthschaft, für eine Tücke des Teufels und seiner Gehülfinnen, der Hexen, ansah, auf diese abergläubische Meinung von der Walpurgisnacht verfallen konnte.

Walther von Aquitanien. S. Heldenbuch.

Wanda, Kroks Tochter und Herzogin der Polen; eine reizende und heldenmüthige Jungfrau. Rythogor (Rüdiger), ein Teutscher Fürst, begehrte sie zur Ehe, die sie ihm abschlug. Als er sie hierauf mit Waffen erkämpfen wollte, ihn aber sein Heer verließ, stürzte er sich selber in sein Schwert. Wanda brachte auf diese Nachricht den Göttern Dankopfer, und sprang dann selbst zu Krakau in die Weichsel, um sich den Wassergöttern, die ihre Jungfräulichkeit gerettet, zu opfern. Darauf war lange Zeit kein Herzog in Polen.

Wäner- und Wettersee. S. Mälarsee.

Warpulis, ein Polnischer Gott im Gefolge Peruns; sein Geschäft ist, vor und nach dem Donner das Brausen des Sturmwindes hervorzubringen.

Wasser. S. Wahrsagen. Ordalien.

Wasserprobe. S. Ordalien.

Waſſily, Bußlay's Sohn, war nach der Ruſſiſchen Heldenſage ſchon als Knabe von ſieben Jahren ſo ſtark, daß er jedem Hände und Füſſe ausreißen konnte. Auf allen Straſſen in Nowgorod trieb er ſich herum, und übte an den Vorübergehenden ſeine Neckereien aus. Als ihn deßhalb der Stadtrath züchtigen wollte, beſchloß er, tüchtige Geſellen zu werben, und dann Gewalt mit Gewalt zu vertreiben. Deßhalb ſtellte er vor ſeine Wohnung mächtige Fäſſer Weines, woran große Kellen, jede von zwei Eimern, hingen. Ein Diener lud die Vorübergehenden zum Trinken ein, doch nur unter der Bedingung, daß man zum Wahrzeichen der Kraft die volle Kelle auf einmal leere. Niemand nahm die Einladung an, bis endlich Abends ein Fremder, Namens Koſtja der Forderung entſprach, und eine volle Kelle in Einem Zuge austrank. Sogleich begrüßte ihn Waſſily als ſeinen Waffenbruder. Am andern Tage kam ein Brüderpaar, Luka und Moſes, von welchen jeder zweimal die Kelle auf einen Zug ausleerte. Auch dieſe wurden als wackere Kampfgeſellen geworben. Am dritten Tage endlich kam ein gewaltiger, trotziger Mann, warf die Kelle weit weg, hob ein ganzes Faß, trank es in einem Zuge aus, warf es über alle Dächer, und wollte dann wieder ſeines Weges ziehn. Schnell eilte ihm Waſſily nach, und bath um Waffenbrüderſchaft; aber der Trotzkopf antwortete, Waſſily ſey ihm noch ein zu junger Burſche; er ſelbſt hieße Saoleſchan, und ſtünde in Wladimirs Dienſten. Endlich gab der Starke Waſſily's Bitten nach, und wurde unter der Bedingung ſein Kampfgeſelle, daß einſt auch Waſſily dem Fürſten Wladimir diene. Waſſily hatte auf dieſe Art neun und zwanzig Kampfgenoſſen geworben (er ſelbſt der dreißigſte), mit welchen er die Schaaren des Stadtrathes aus einander trieb, und die ganze Stadt zwang, ihm zu Willen zu ſeyn, und ihn fürſtlich zu ehren. So lebte er dann mit Saoleſchan hochgeehrt in Nowgorod, bis beide nach Kiew zu Wladimirs Hofe zogen.

Wawel. S. Krakau.

Wechſelbalg nannte man im Teutſchen Aberglauben ein von

dem Teufel mit einer Hexe erzeugtes, und einer Sechswöchnerin untergeschobenes, also ausgewechseltes Kind. Der gemeine Haufe hielt gewöhnlich die mit der Englischen Krankheit behafteten Kinder für solche Wechselbälge. Auch jene Kinder, die mit Köpfen auf die Welt kamen, und die man Kielköpfe nannte, wurden für Wechselbälge gehalten, denn man wähnte, daß sie entweder eine Hexe oder der Nix (s. d. Art.), dessen Kinder lauter Kielköpfe wären, ausgetauscht hätte.

Weda. S. Freda.

Weidemonat (Unkrautmonat), der Monat August bei den alten Teutschen, der sonst auch Aerntemonat hieß. S. Monate.

Weionen, gewisse Priester bei den Preußen, die aus dem Winde weissagten, dem sie auch, wie man wähnte, eine beliebige Richtung geben konnten.

Weiße Frau. Fast in ganz Teutschland, Böhmen und Mähren kennt man die Sage von der weißen Frau, einem weiblichen Geiste in weißer Frauengestalt, mit einem Bunde Schlüssel an der Seite, und einem Wachslichte in der Hand. Das Erscheinen dieses Gespenstes soll in mehreren Teutschen Residenzen, vorzüglich aber in den Schlössern des ehemals blühenden Böhmischen Grafengeschlechtes von Rosenberg den nahen Tod eines vornehmen Kranken bedeutet haben. Die weiße Frau war nach der Angabe älterer Schriftsteller, die Tochter Ulrich's II. von Rosenberg und Katharinens von Wartemberg, wurde um das Jahr 1420 geboren, und hieß Perchta. Im Jahre 1449 am Sonntage vor Martini vermählte sie sich mit Johann von Lichtenstein, und erlebte in ihrem Ehestande vielen Jammer, an dem ihr Gemahl Schuld war. Nach seinem Tode begab sie sich zu ihrem Bruder, Heinrich VI. von Rosenberg, nach Neuhaus, und erzog später die hinterbliebenen Kinder Meinhards von Neuhaus. Sie lebte weise und fromm, ward alt und lebenssatt, und ererbte kurz vor ihrem Tode noch die Rosenbergischen Güter.

Nach der Tradition hat sie einen Theil des Schlosses zu Neuhaus neu aufgebaut, bei diesem Baue aber die Unterthanen mit Frohndiensten sehr gedrückt; daher muß sie zur Strafe noch nach ihrem Tode unter den Lebenden wandeln *). Ihr Erscheinen bedeutet gerade nicht immer Todesfälle, sondern manchmal auch freudige Ereignisse, ja selbst wichtige politische Veränderungen; nur daß sie dann nicht wie gewöhnlich einen schwarzen Handschuh an hat. Oft kommt sie auch Nachts in fürstliche Kinderstuben, um, wenn die Ammen oder Wärterinnen in Schlaf gefallen, die Kinder zu wiegen und herumzutragen. Sie erscheint an allen Höfen, die auf irgend eine Art mit dem Rosenbergischen Geschlechte verwandt sind, und läßt sich daher bald in Berlin, bald in London, Stockholm, Kopenhagen und andern Residenzen, vorzüglich aber auf ihren Familienschlössern zu Neuhaus und Krumau in Böhmen, und zu Teltsch in Mähren sehen. Uebrigens thut sie niemanden was zu Leide, neigt ihr Haupt vor den sie Begegnenden, und geht, ohne ein Wort zu sprechen, vorüber. — Veranlassung zu dieser so weit verbreiteten Sage gab vielleicht in ältern Zeiten die Gewohnheit, daß fürstliche und andere vornehme Wittwen zur Trauer weiße Kleider trugen. War daher irgend ein Herrscher, Fürst oder Graf gefährlich krank, so konnte man leicht sagen: „Bald wird wohl wieder eine weiße Frau (d. i. fürstliche Wittwe) zu sehen seyn.“ In Folge der Zeiten spann sich der Aberglaube aus solcher Rede das Mährchen von der weißen Frau. Als gräfliche Wittwe war freilich auch Perchta eine weiße Frau.

---

*) Als einigen Ersatz für diese Bedrückungen stiftete Perchta zu einer Ergötzlichkeit für die Unterthanen von Neuhaus, Krumau und Teltsch auf immerwährende Zeiten eine jährliche Mahlzeit unter dem Namen des süßen Koches oder Breyes. An dieser, in der Folge auf den grünen Donnerstag verlegten Mahlzeit haben manchmal über fünf tausend Arme Theil genommen, deren jedem ein Brod, eine Semmel, ein Stück Fisch, eine Maaß Bier und einige Gerichte von Gemüse abgereicht wurden.

Weles oder Wolos, ein Slavischer Gott, in dessen Schutz die größern Hausthiere standen. Er wurde vorzüglich in Rußland als Beherrscher der Thiere verehrt, und hatte den ersten Rang nach Perun. Weles soll nach Stransky auch bei den Böhmen und Mährern eine bösartige weibliche Gottheit in der Bedeutung der Griechischen Ate (der Göttin der Unbesonnenheit und des daraus entspringenden Verderbens) gewesen seyn.

Wellenmädchen. So heißen die Töchter des Skandinavischen Meergottes Aeger und seiner Gemahlin Ran (Raub), neun Schwestern, die immer mit einander gehen, und bleiche Hütte und weiße Schleier haben. Ihre Namen sind: Himingläffa, Dufa, Blödughadda, Heffring, Udur, Raun, Bylgia, Dröbna und Kolga. Freundlich bieten sie den guten Menschen, die in ihr Element gerathen, die Hand, und leiten sie entweder glücklich an das Ufer, oder legen die Unrettbaren in den sanften Schoos ihrer Mutter Ran. Offenbar ist hier eine Personifikation physischer Begriffe; Aeger ist das Meer selbst, und seine Töchter sind die alles verschlingenden Stürme und Wogen. Selbst die angeführten Namen der Wellenmädchen scheinen blos die verschiedenen Momente eines Meersturmes auszudrücken; so ist Bylgia der Sturm selbst, Dröbna das brausende und rauchende Wasser, Kolga die Meeresfluth, Heffring die sich erhebende — Himingläffa die himmelan drohende Woge.

Welten. Nach Nordischem Glauben gibt es neun Welten, als: Muspelheim, Alfheim, Godheim, Vanaheim, Vindheim, Mannheim, Jötunheim, Myrkheim und Niflheim, die von den Muspelsölnen, Lichtalfen, Asen, Vanen, Seelen, Menschen, Riesen, Zwergen und Todten bewohnt werden. Mone erklärt diese Welten für Weltkreise, die das Planetensystem bedeuten.

Weltentstehung. S. Alfadur.

Wesna (Frühling) und Morana (Tod) erscheinen in alt-

böhmischen Liedern als zwei Göttinnen, in deren Schutz sich das irdische Leben des Menschen befindet. Die letztere singt und schläfert den Menschen zum Tode ein, der in Beziehung auf den Schlaf die schwarze Nacht (noc černá) genannt wird. Diese weiblichen Wesen — bemerkt Mone — stehen wie Mutter und Amme am Ein- und Ausgang des Lebens, und verrathen einen tiefsinnigen Naturglauben, der aber leider aus Mangel an Quellen nicht mehr zu erforschen ist.

Wichtel werden in einigen Gegenden Teutschlands die Berggeister, Kobolde und auch der Alp genannt.

Wila, eine Gottheit der Unterwelt bei den alten Böhmen und Mährern, die eben das, was die Hekate der Römer, gewesen seyn soll.

Wilde Berta. In Schwaben, Franken und Thüringen pflegt man unruhige und eigensinnige Kinder mit der wilden Berta zu schrecken. Andere nennen sie Bildabertha, Hildabertha, auch wohl die eiserne Berta. Dieses weibliche Gespenst erscheint dem Volksglauben gemäß als eine wilde Frau mit zottigen Haaren, und verunreinigt dem Mädchen, das den letzten Tag im Jahre seinen Flachs nicht abspinnt, den Rocken. Viele Leute essen an diesem Tage Klösse und Häring; sonst, so wird behauptet, käme die Berta (auch Perchta oder Prechta), schnitte ihnen den Leib auf, nähme das Genossene heraus, und gäbe Häckerling hinein; dann nähte sie mit einer Pflugschar statt der Nadel, und mit einer Eisenkette statt des Zwirns den Schnitt wieder zu.

Wilna. Diese Stadt war eine Hauptstätte des Polnischen Heidenthums; da wurde Perun mit ewigem Feuer verehrt wie in Kiew; und die jetzige Hauptkirche steht zum Theil auf der Stelle des alten Götzentempels.

Windsbraut (die zweite Silbe Braut stammt von dem

Zeitworte Brausen). Mit diesem Worte bezeichnet man bekanntlich einen heftigen reißenden Wirbelwind. In einigen Gegenden Teutschlands aber hat der Aberglaube aus der Windsbraut ein weibliches Wesen geschaffen, welches die Leinen von der Bleiche in die Höhe reißt, und damit herabfällt.

Wintermonat, der Monat November bei den alten Teutschen, bei denen er auch Blotamonat und Windmonat hieß. S. Monate.

Wintirfyllith, der Monat Oktober bei den Angelsachsen. S. Monate.

Wischehrad. Die Stadt Wischehrad oder Wizegrad war in Böhmen zuerst der Sitz des Gottesdienstes, nachher wurde durch Veränderung der Regierung (s. Libussa) Prag gegründet, welches dann die Hauptstätte der Sonnen- und Feuerreligion geworden.

Witislaw. S. Swantewit.

Wittich von Garten. S. Heldenbuch.

Wladimir I. Dieser in der Russischen Prosan-Geschichte so hoch gefeierte Großfürst spielt durch sein Streben, alle Slavischen Götter und Religionen in Kiew zu vereinigen, auch in der Geschichte des Slavischen Heidenthums und in den Sagen des Volkes eine höchst wichtige Rolle. Die Russischen Heldenlieder bilden einen Sagenkreis, dessen Mittelpunkt Wladimir ist, der eben so seine Gefährten um sich versammelt hat, wie Karl der Große seine Pärs, und Arthur die Tafelrunde. Das Trinkhorn kreis'te an seinem Tische wie in Teutschland, und der einzige Zweck der Helden war, an seine Tafelrunde zu kommen, wo Anfangs nur hölzerne und irdene Geschirre gebraucht, zuletzt aber auf Verlangen der Helden goldene und silberne eingeführt wurden. Wladimir wird immer die helle Sonne, die freundliche Sonne genannt, er wohnt in der weißen und

hellen Stadt Kiew, welche Beinamen später Moskwa und andere Slavische Städte erhielten. So kann man Wladimirn als den Sonnenfürst betrachten, der in der Sonnenburg wohnt, und dessen Helden ebenfalls mythische Wesen sind. Nebst dem, daß sich alle Russische Heldenlieder mehr oder weniger auf Wladimir beziehen, kommt er noch besonders in folgenden Sagen als handelnde Hauptperson vor:

1.) Er und sein jüngster Sohn Mstislaw liebten zugleich die schöne Swetlana. Der Sohn flieht mit ihr nach seinem Fürstenthume Tmutarakan. Der Vater, davon unterrichtet, lauert ihm in Gestalt des berüchtigten Räubers Eber Eisenhauer auf, und kämpft unerkannt mit ihm. Wladimirs Helm wird gespalten; beide erkennen sich. Der Vater umarmt gerührt den wackern Sohn, überläßt ihm die Geliebte, und alle ziehen mit lautem Jubel in Kiew ein.

2.) Die schöne Rogneda, die stolze Tochter des Normannenfürsten Rochwold zu Polotzk zog von den zwei um sie werbenden Brüdern, Wladimir zu Nowgorod und Jaropolk zu Kiew, den letztern vor. Wladimir ließ durch seinen Oheim Dobrüna Polotzk stürmen. Rognedas Vater und Brüder fielen, und sie, durch Wladimirs Tapferkeit und Schönheit bezwungen, theilte mit ihm willig Thron und Lager.

3.) Wladimir verstieß bald seine erkämpfte Gemahlin Rogneda, und verbannte sie sammt ihrem Sohne Isiaslaw auf eine Burg am Flusse Lybed, wo sie Gorislawa (die Jammerberühmte) genannt ward. Auf der Jagd kam er einst dahin, und forderte mürrisch Speise, Trank und Ruhe. Rogneda gab es willig; da aber Wladimir fortwährend hartherzig blieb, und sie kaum eines Blickes würdigte, brachten Schmerz, Gram und Rache die Fürstin dahin, daß sie ihren Herrn und Gemahl im Schlafe ermorden wollte. Schon blinkte der Dolch in ihrer zitternden Hand über dem Schlafenden, da erwachte Wladimir. Im wilden Zorne, gab er ihr nur kurze Zeit, sich zum Tode vorzubereiten, denn er selbst wollte sie enthaupten. Aber Isiaslaw sprang herbei, und wollte mit der Mutter ster-

ben. Da ward Wladimir gerührt, schenkte beiden das Leben, und schickte sie nach Polotzk, wo später Isiaslaw als weiser Fürst und tapferer Degen herrschte. Wenn man erwägt, daß Wladimir durch einen Brudermord die beiden Reiche Kiew und Nowgorod vereinigte, und sich so zum Herrscher über alle Russen emporschwang; daß, weil ihm eben deßhalb zur Selbsterhaltung ein priesterliches Ansehen nothwendig wurde, er die Würde eines Priesters und Herrschers in sich vereinigte, Kiew recht eigentlich zu einem Slavischen Pantheon erhob, und überhaupt zur Aufrechthaltung des Heidenthums, und zur Besiegung benachbarter Völker das Aeußerste that; daß er aber dann selbst bei Gelegenheit seiner Vermählung mit der Griechischen Prinzessin Romanowna die christliche Religion annahm, das Heidenthum in Rußland allenthalben mit dem größten Eifer ausrottete, auch so viele Klöster und christliche Schulen stiftete, daß er nebst dem Beinamen des Großen auch jenen des Heiligen in der Geschichte erhielt: so kann es nicht auffallen, daß ihn die Russen zu ihrem Nationalhelden, und zur Hauptperson ihrer Sage erhoben.

Wlasta. S. Libussa.

Wodan (Wodden, Wode, Wöde). S. Odin.

Wold soll ein Gott der Aernte in Westphalen gewesen seyn.

Wolderken. S. Kobolde.

Wolfdietrich, S. Heldenbuch.

Wolkow oder Wolkwe, der Gründer der altrussischen Stadt Slawensk (Nowgorod), und ein großer Zauberer. Von ihm bekam jener Fluß den Namen, der vorher Mutena oder Mutnaja hieß, weil Wolkow als Krokodil in demselben lebte, und alles auffraß, was sich den Ufern näherte (Leicht mag sich dieses auf die Streifereien und Plünderungen des nach der Gewohnheit jener Zeiten raubsüchtigen Fürsten beziehen). Endlich sollen ihn die Teufel

erstickt haben. Die Anwohner verehrten ihn aber dennoch als einen Gott, brachten ihm Todtenopfer, und errichteten ihm am Ufer einen Hügel und eine Grabsäule, die lange Zeit gestanden hat. Die Sprache — sagt Mone — gibt diesen Nachrichten eine weitführende Bedeutung: Wolchow heißt ein Zauberer, Wolk ein Wolf, Mutena ist der trübe, dunkle Fluß. Der Zauberer ist daher der Wasserwolf, das Krokodil; der Zauberfluß ist auch der Wolfsfluß, er steht entgegen dem Dunkeln und Trüben, ist also hell und lichtbringend; Gedanken, die in alten Religionen immer mit dem Wolfe verbunden sind. Die Wolga, die aus dem Wolchowischen Walde entspringt, ist also auch der Zauber- und Wolfsfluß, der aus dem Zauberlande und dem Wolfswalde kommt. Zuerst ging also das Dämmerlicht des Glaubens den Slaven am Wolkow auf, d. h. der Wolf baute Slawensk, die Slavenstadt. Allein diese Gründung dauerte nicht, es war eine Wolfsreligion, die von Dämonen vertilgt wurde; Slawensk ward zerstört, und auf dessen Stelle die Stadt Detinez (s. d. Art.), und später Nowgorod erbaut. Nach Popow gründete nicht Wolkow selbst, sondern sein Vater Slawen die Stadt Slawensk, die eben deshalb nach dem letztern benannt wurde.

Wolos. S. Weles.

Woloty, schreckliche Ungeheuer im Slavischen Volksglauben, die mit den Giganten der Griechen wohl einerlei waren.

Wradka. S. Libussa.

Wunderberg. S. Unterberg.

Wünschelruthe (Latein. virgula mercurialis) ist eine, unter Beobachtung gewisser abergläubigen Gebräuche verfertigte, zweiästige, in einem Stiel verbundene Ruthe, wie eine Gabel geformt, von Holz, Messingdraht oder Metall, welche ehedem von abergläubigen Menschen angewendet wurde, um verborgene Schätze unter der Erde zu entdecken. Eigentlich wurde sie im Bergbaue gebraucht,

um edle Metalle, Erzgänge oder unterirdische Wasser damit ausfindig zu machen; der Aberglaube bestimmte aber bald auch andere Menschen, Schätze, die man so sehr wünscht (daher: Wünschelruthe), mit Hülfe jenes Zauberstabes aufzusuchen. Das Holz zu einer solchen Ruthe wird in der Johannis-Nacht zwischen eilf und zwölf Uhr unter Hermurmelung folgender Worte abgeschnitten: „Gott grüße dich, du edles Reis! mit Gott dem Vater such' ich dich, mit Gott dem Sohne find' ich dich, mit Gott des heil. Geistes Macht und Kraft brech' ich dich. Ich beschwöre dich Ruthe und Sommerlatte bei der Kraft des Allerhöchsten, daß du mir wollest zeigen, was ich dir gebiethe, und solches so gewiß und wahr, so rein und klar, als Maria, die Mutter Gottes, eine reine Jungfrau war, da sie unsern Herrn Jesum gebar, im Namen Gottes des Vaters, des Sohnes, und des heil. Geistes, Amen." Die aus Draht verfertigten, mit Leder überzogenen und mit Zwirnfaden umwundenen Wünschelruthen werden mit ähnlichen Formeln eingeweiht. Sowohl der, welcher sie macht, als auch der, welcher sie gebraucht, muß in einem gewissen Zeichen geboren seyn, wenn sie unfehlbar wirken sollen. Will man nun Gebrauch davon machen, und z. B. vergrabene Schätze, Erzgänge u. dgl. entdecken, so faßt man die Wünschelruthe mit besondern Handgriffen an, und hält sie in einer vorgeschriebenen Stellung des Leibes vor sich hin. Findet sich das Gesuchte an dem Orte, so neigt sich die Ruthe dahin, wenn man sie auch mit beiden Händen noch so steif hält. Diese Bewegung der Wünschelruthe heißt der Schlag. Uebrigens würde wohl Alles hinsichtlich dieses Gegenstandes nur noch als Denkmal ehemaligen Aberglaubens betrachtet werden, wenn nicht vor einigen Jahren die Sache wieder zur Sprache gekommen wäre, indem besonders ein Italiener, Namens Campetti (ein junger Landmann, zu Garguano am Ufer des Gardasees geboren) durch ernstliche und nachdrückliche Versicherung, Metalle und Wasser unter der Erde durch körperliche Sensationen wahrnehmen zu können, großes Aufsehen gemacht, und auch die von ihm angestellten Versuche allerdings sehr für diese Behauptung gezeugt hätten. Ritter, ein bekannter Naturforscher zu München, reis'te auf Befehl des Königs von Bayern im Jahre 1806 zu Cam-

petti nach Gargnano, brachte ihn mit nach München, um wiederhohlte Versuche anzustellen; und es wurden diese Versuche auch wirklich, besonders mit Schwefelkiespendeln gemacht, von denen man behauptet, daß sie in der Nähe von Metallen schwingen. Nähere Nachrichten über diesen Gegenstand, der, so behandelt, nicht mehr in das Gebieth des Aberglaubens, sondern in jenes der Physik gehört, findet man in Aretins neuem literarischen Anzeiger vom Jahre 1807, Nro. 22, in Gilberts Schriften, vom Jahre 1808, und in den Vaterländischen Blättern (einer Oesterreich. Zeitschrift) vom Jahre 1819.

Wurskaito, ein Preußischer Götze, der mit zwei andern, Curho und Ischwambrat, die Preußische Götterdreiheit des zweiten Ranges ausmacht; jene des ersten Ranges bestand aus den drei Hauptgöttern Perkunos, Pikollos und Potrimpos. In Wurskaito's Obhut standen die vierfüssigen Thiere.

Wüthendes Heer. Die Sage von dem wüthenden Heere oder dem wilden Jäger ist fast über alle Länder Europa's verbreitet, und herrscht in Teutschland vorzüglich im Thüringischen und Mansfeldischen, zwischen Gotha und Eisenach, dann auch im Erzgebirgischen Kreise und in der Gegend des Harzwaldes. Der Aberglaube denkt sich unter diesem Namen einen Haufen Nachtgespenster, die zu gewissen Zeiten, besonders Weihnachten, im Felde und Walde unter großem Geschrei und Hundegebell herumziehen; ihnen voran geht ein alter Mann mit weißem Stabe, der treue Eckhard genannt, der die Begegnenden warnt, und sie ermahnt, aus dem Wege zu gehen. Die Hauptperson dieses Gespensterzuges soll ein ehemaliger Edelmann seyn, der ein großer Jagdliebhaber, und um der Jagd willen ein Tyrann seiner Unterthanen war. Dieser muß nun zur Strafe nach seinem Tode als Poltergeist mit seinen Genossen umherziehen, und diesen Spuck bis zum jüngsten Tage forttreiben. Von den Gestalten des Jagdzuges sind einige ohne Kopf, einige haben das Gesicht hinten, oder die Beine auf den Schultern; die meisten aber sind zur Strafe in Säue, Hirsche und Hasen verwan-

delt, und sind als solche nun selbst die gequälten Gegenstände der spukenden Jagd. — Daß hier eigentlich zwei Sagen, wovon eine auf der Idee eines spukenden Kriegsheeres, die andere auf jener eines gespenstigen Jagdzuges beruht, vermengt, und nach Verschiedenheit der Oertlichkeiten und der Volkscharaktere mit mancherlei Abweichungen im Gange sind, bestätigen folgende, hierüber gesammelte Angaben: Schon Pausanias erzählt, man habe auf dem Marathonischen Felde, ungefähr vier hundert Jahre nach der daselbst von den Griechen unter Miltiades den Persern gelieferten Schlacht, alle Nächte ein Wiehern der Pferde und ein Lärmen gehört, welches einem Schlachtgetümmel nicht unähnlich gewesen sey. Solche Sagen hat man auch von den Schlachtfeldern der neuern Zeit. Nach Plinius Bericht hörten die alten Römer einst, als sie die Dänen bekriegen wollten, ein furchtbares Geräusch in der Luft, als ob Waffen gegen einander geschlagen, und Trompeten geblasen würden. In Dänemark herrscht eine Volkssage, nach welcher der Körper des ehemaligen Königs Abel, der seinen Bruder Erich ermordete, und in einer Schlacht gegen die Friesen blieb, von den Raben verzehrt worden sey; die Ueberbleibsel wären in Schleßwig begraben. Da sich aber bei seinem Grabe viele Gespenster eingefunden hätten, so habe man sein Gerippe wieder ausgegraben, in einen See versenkt, und unten angepflöckt, damit es dort vermodern, und nie wieder an das Tageslicht kommen möchte. Hierauf habe man unweit Gottorp des Nachts oft ein Geschrei von Hunden und den Schall von Waldhörnern in der Luft vernommen; welches Spiel dieser Abel treibe, um dadurch die rechtmäßigen Ansprüche der Könige von Dänemark an Schleßwig gleichsam zu erneuern. Allein der eigentliche wilde Jäger in Dänemark ist König Waldemar der Vierte, wie aus folgender Sage erhellet. Waldemar liebte ein Mädchen mit solcher Liebe, daß er nach ihrem Tode sich durchaus von der Leiche nicht trennen wollte. Diese mußte ihm daher allenthalben nachgeführt werden, wo er im Lande herumzog. Aber das war dem Hofgesinde des Königs beschwerlich, und einer seiner Begleiter dachte nach, was wohl den König mit solcher Gewalt an die Leiche binden möchte. Als er nun mit großer Aufmerksamkeit die Leiche untersuchte, fand er einen

bezauberten Ring auf ihrem Finger. Diesen zog er ab, und behielt ihn. Da verschwand plötzlich die Liebe des Königs, und er befahl die Leiche zu begraben. Jetzt aber wandte sich sein Sinn auf seinen Begleiter; so daß dieser in der Gunst des Königs immer höher stieg, und beständig um ihn seyn mußte. Wie sehr ihn nun auch das Volk wegen solch hoher Gnade glücklich pries, so war er es dennoch keineswegs; denn er hatte dadurch das theuerste Gut, seine Freiheit, gänzlich verloren. Er beschloß daher der Liebe des Königs freiwillig zu entsagen, und so seine Freiheit wieder zu gewinnen. Um seinen Zweck zu erreichen, warf er, als er einst mit dem Könige durch den Gurre-Wald ritt, den Zauberring in einen Moor. Und von jetzt an war der König an diesen Ort wie gebannt; nur hier konnte er ruhig und zufrieden seyn. Er baute hier Gurre-Schloß, und jagte in den Wäldern Tag und Nacht. Ja so lieb ward ihm der Ort, daß er einst die frevelnden Worte sprach: „Gott mag sein Himmelreich behalten, wenn er mich nur im Gurre-Wald jagen läßt.“ Und ihm geschah nach seinem Wunsche. Denn jetzt reitet er alle Nächte von Burre nach Gurre, und ist im ganzen Land als der fliegende Jäger bekannt, und in einigen Gegenden nennt man ihn wohl auch den fliegenden Markolfus. Wenn er sich nähert, hört man erst ein Huien und Lärmen und Peitschknallen in der Luft. Dann geht jedermann bei Seite, oder stellt sich hinter die Bäume. Nun kommt der ganze Jagdzug. Vor ihm eilen die kohlschwarzen Hunde, die hin und her laufen, in die Erde schnüffeln, und die glühenden Zungen aus dem Halse hangen lassen. Dann sieht man Waldemar im sausendem Gallop auf seinem schneeweißen Pferde; zuweilen hält er seinen eigenen Kopf unter dem linken Arme. Wo er durchzieht, springen Riegel und Thore auf, und oft geht sein Weg sogar über die Dächer. Die Gegend Gurre liegt wenige Meilen von Helsingöer, der Heimat Hamlets, wo man das Grabmahl dieses Shakspeareschen Helden zeigt, und zugleich erzählt, daß er, wie Waldemar, als fliegender Jäger durch die Luft jagt, aber auf einem schwarzen Pferde, weil er ein Mörder war, der nun größere Qualen leidet; während Waldemar, als ein mehr Unschuldiger, immer ein weißes Roß reitet. — Von Heinrich IV., Könige in Frankreich, wird

erzählt, er habe einst im Walde bei Fontainebleau gejagt, und darauf ziemlich entfernt von sich ein Bellen mehrerer, ihm fremder Jagdhunde gehört, und dieser gespenstartige Jagdzug, welcher durch das Geschrei der Jäger und von dem Schalle ihrer Waldhörner immer lauter geworden, sey ihm bis auf zwanzig Schritte nahe gekommen. Nach dem Berichte eines Französischen Pfarrers im Kirchsprengel Beauvais hörten mehrere Glieder seiner Gemeinde in der Nacht zum 28. Jänner und zum 10. Mai des Jahrs 1730 eine Menge durchdringender Töne in der Luft. Es war, als wenn in einer großen Versammlung Männer, Weiber und Kinder in der Nähe und Ferne mit groben und feinen Stimmen wild durcheinander schrien, zankten und wehklagten, so daß es schien, als ob viele sich in einer allgemeinen Noth und Verlegenheit befänden, und andere ein Freudengeschrei ausstießen, wie diejenigen zu thun pflegen, die sich auf eine wilde geräuschvolle Art lustig machen. Mehrere Zuhörer wollten außer den menschlichen Stimmen auch noch den Schall verschiedener musikalischen Instrumente wahrgenommen haben. Der Lärm hätte ungefähr eine halbe Stunde gedauert, und sich dann mit einem lauten Gelächter von Seite der Spuckenden geendigt. Ja noch im Jahre 1786 will der Französische Pfarrer zu Villedieu, mit seinen Pfarrkindern das Lärmen des wilden Jägers gehört haben. — In Teutschland ist der wilde Jäger am bekanntesten in den Gegenden des Odenwaldes, des Spessarts, in Thüringen, und um den Harz herum. In Thüringen bezeichnet man besonders den Hörselberg als den Siz des wilden Heeres, von wo es sich durch das ganze Land verbreiten, und heulend die Lüfte durchziehen soll. Die eigentliche Erzählung von dem Teutschen wilden Jäger ist folgende: Hans Hackelnberg, ein wilder Ritter, der auf seiner Burg zu Wülperode hauf'te, liebte die Jagd mehr als alles auf der Welt. Alle Tage, Sommer und Winter, jagte er in seinen Wäldern, und weder Sonntag noch Festtag wurden gefeiert. Auch seine Leute und Unterthanen wurden gezwungen, ihm zu folgen; und so gerieth der Gottesdienst in Verfall. Alle Vorstellungen, die sein Burggeistlicher ihm darüber machte, waren umsonst. Endlich wurde auf einen Sonntag eine große Jagd angesetzt; aber in der Nacht vorher träumte

dem Ritter, wie er schon auf dieser Jagd war, und mitten im Walde ein ungeheurer wilder Eber auf ihn losstürzte, und mit seinen großen Hauern ihn so stark verwundete, daß er davon starb. Erschrocken fuhr er vom Schlafe auf, und erzählte den Traum dem Geistlichen, der ihn endlich durch Bitten und Warnen zu dem Entschluß brachte, den Tag zu Hause zu bleiben; aber dennoch mußten seine Leute in den Wald, von welchem ihm geträumt hatte, um zu sehen, ob wirklich ein wilder Eber dort hause. Mit Ungeduld erwartete er ihre Rückkunft, und mit Erstaunen vernahm er, daß man das ungeheure Thier wirklich getroffen, und glücklich erlegt habe; und da man es brachte, erkannte der Ritter sofort dasselbe Thier, welches er im Traume gesehen hatte. Statt nun Gott, der durch den Traum ihn warnte, zu danken, trat er mit frechem Uebermuth zu dem erlegten Thier, hob den Kopf desselben in die Höhe, und spottete seiner Unmacht. Die Strafe folgte schnell auf seinen Uebermuth; denn indem er den Kopf des Ebers sorglos fallen ließ, ritzte der krumme Hauer desselben dem Ritter das Bein auf. Die Wunde wurde gefährlich, und zwar dergestalt, daß der Ritter in einigen Tagen daran starb. Da er sein Ende herannahen sah, wurde er wüthend, fluchte Gott und der Vorsehung, und stieß unter andern den Wunsch aus, daß er gern auf alle Seligkeit im Himmel Verzicht leisten wolle, wenn er nur bis ans Ende der Welt jagen könnte. Dieser Wunsch wurde zu seiner Strafe erhört, und er muß nun bis zum jüngsten Tage, auf feuerschnaubendem Roß, mit höllischen Hunden und Gefolge, unter Hörnergetöne und Hallo über Berg und Thal, durch Wald und Felder jagen. Seinem Zuge pflegt eine Nachteule voranzufliegen, welche das Volk die Tut-Osel (s. d. Art.) nennt, und das Wild, worauf er vorzüglich Jagd macht, sind die ebenfalls gespenstartigen Mooskeute (s. d. Art.). Eben so ausgebreitet ist in Teutschland die Sage vom Ritter Rodenstein, oder, was einerlei ist, von dem wilden Jäger des Odenwaldes am Rheinstrome. Hierüber aus der Sagensammlung der Brüder Grimm Folgendes. Nahe an dem zum Gräflich Erbachischen Amte Reichenberg gehörigen Dorfe Oberkainsbach, unweit dem Odenwalde, liegen auf einem Berge die Trümmer des alten Schlosses Schnellerts. Gerade gegenüber, eine Stunde da-

von, in der Rodsteiner Mark, lebten ehemals die Herrn von Rodenstein, deren männlicher Stamm bereits erloschen ist. Noch sind die Ruinen ihres alten Raubschlosses zu sehen. Der letzte Besitzer desselben hat sich besonders durch seine Macht, durch die Menge seiner Knechte und des erlangten Reichthums berühmt gemacht; und dieser ist es, den sich der Aberglaube jener Gegenden zum wilden Jäger, oder eigentlich zum Propheten von Krieg und Frieden erkor. Wenn nemlich ein Krieg ausbrechen soll, so zieht er von seinem gewöhnlichen Aufenthaltsorte Schnellerts bei grauender Nacht aus, begleitet von seinem Hausgesinde und schmetternden Trompeten. Er zieht durch Hecken und Gesträuche, durch den Hofraum und die Scheuer Simon Daum's zu Oberkainsbach bis nach dem Rodenstein; er flüchtet gleichsam, als wollte er das Seinige in Sicherheit bringen. Oft hat man das Knarren der Wägen, das Antreiben der Pferde mit Ho-Ho-Schreien, ja selbst die einzelnen Worte gehört, womit ein Anführer einherziehendem Kriegsvolke zuruft und befiehlt. Zeigen sich Hoffnungen zum Frieden, dann kehrt er in gleichem Zuge, doch in ruhiger Stille, vom Rodenstein nach dem Schnellerts zurück, und bald darauf erfolgt der Friede *). Ehe Napoleon im Frühjahre 1815 von der Insel Elba entfloh, und zu Cannes in Frankreich landete, ging ebenfalls die Sage, der Rodensteiner sey wieder in die Kriegsburg ausgezogen. — Zu den Sagen von dem wüthenden Heere gehört auch, was von Kaiser Karl V. im Hessischen erzählt wird. Dieser soll nemlich mit seinem ganzen Heere in den Odenberg, zwischen Gudensberg und Besse, versunken seyn. Soll nun ein Krieg

*) Bei dem Erbachischen Amte Reichenberg zu Reichelsheim hat man deßhalb viele Personen abgehört. Die Protokolle fangen mit dem Jahre 1742 an, und endigen mit 1764. Im Jahre 1816 erneuerten sich in der Rheingegend ähnliche Gerüchte und Aussagen. Einige nennen statt des Rodensteiners den Lindenschmid; andere sagen, daß Schnellert aus seiner Burg nach dem Rodenstein auszöge, um seinen geschwornen Todfeind, den Rodensteiner, auch noch als Geist zu befehden.

ausbrechen, so thut sich der Berg auf; Kaiser Karl kommt hervor, stößt in sein Hüfthorn, und zieht nun mit seinem ganzen Heere aus, in einen andern Berg. Eben so gehören hieher die nächtlichen Züge um Weihnachten der Frau Holle in Thüringen. In der Schweiz, im Luzernergau, sagt das Volk: der Türst oder Dürst jagt. Im Entlebuch weiß man dagegen von dem Posterli, einer Unholdin, deren Jagd die Einwohner jährlich Donnerstag vor Weihnachten in einem großen Aufzuge mit Lärm und Geräusch vorstellen. In der Luzern weiß man auch von einer Hexe, Sträggele genannt, welche in der Quatembernacht am Mittwoch vor Weihnachten herumspuckt, und die Mädchen, wenn sie ihr Tagwerk nicht gesponnen, auf mancherlei Art neckt und straft; daher auch diese Nacht die Sträggele-Nacht genannt wird. — Das wüthende Heer kommt im Alterthume unter der Benennung Wütisheer vor, und es ist höchst wahrscheinlich, daß die Sagen hievon, als eigentlich spuckendem Kriegsheere, bis an den Teutschen Kriegsgott Odin oder Wodan hinaufreichen, denn darauf deuten auch die Benennungen, Wodens oder Odens Heer. Daß übrigens alle hier gelieferten Erzählungen auf bloßem Aberglauben beruhen, und ihre Entstehung theils der erhitzten Phantasie furchtsamer und zaghafter Menschen, theils der Mißdeutung ganz natürlicher Erscheinungen, als z. B. des Windgeheuls, des Fluges größerer Nachtvögel u. s. w. verdanken, darf wohl kaum erinnert werden.

Y.

Yaga-Baba, die Bellona oder Kriegsgöttin der Russischen Slaven. Sie wird als ein häßliches Weib von ungeheurer Größe, mit magern Beinen, und fast skeletähnlichem Aussehen geschildert; sie steht in einem hölzernen Mörser, den sie mit Hülfe einer eisernen Keule fortschiebt, und sich dadurch, so zu sagen, fortrudert.

Ydalir (Regenthäler), der Wohnsitz des Skandinavischen Gottes Uller (s. d. Art.).

Ygdrasil, eine ungeheure Esche, und der eigentliche Weltbaum in der Mythologie der Skandinavier. Ygdrasil ist der größte und herrlichste von allen Bäumen; seine Zweige breiten sich über die ganze Welt aus, und reichen hinauf bis in den Himmel, und von seinen drei Wurzeln geht eine bis zu den Göttern nach Asgard, die zweite zu den Riesen nach Jötunheim, und die dritte nach Niflheim oder der Unterwelt. Bei der Wurzel in Asgard quillt der heilige Brunnen der Vergangenheit, Urdarborn, an welchem die Nornen wohnen, und mit dessen Wasser sie den Eschenbaum täglich begießen, damit seine Zweige weder verdorren noch verfaulen. Dieses Wasser ist so heilig, daß alles, was hineinkommt, weiß wird wie das Häutchen an den Eierschalen. Von den Blättern des so besprengten Baumes fällt ein süßer Thau auf die Erde, der Hunangs-Fall, d. i. Honigs-Fall heißt, und den Bienen zur Nahrung dient. Auch befinden sich in dem Urdarborn zwei Vögel, welche Schwäne heißen, und von denen alle Vögel dieser Art abstammen. Hier am Urdarborn unter der Esche Ygdrasil versammeln sich täglich die Götter, um Gericht zu halten, und dieses ist die heiligste Stätte in Asgard. Bei der zweiten Wurzel, die zu den Riesen nach Jötunheim geht, ist der Brunnen der Weisheit. Mimer, der Besitzer desselben, ist voll Weisheit, weil er jeden Morgen daraus trinkt. Bei der dritten Wurzel, die bis nach Niflheim oder in die Unterwelt reicht, ist der Brunnen Hvergelmer, aus welchem sich alle Höllenflüsse ergießen, und in dem es eine ungeheure Menge von Schlangen gibt; die größte und grimmigste von allen, Nidhöggur, nagt beständig an dieser Wurzel des Weltbaums. Oben, auf Ygdrasils Zweigen, sitzt ein Adler, und zwischen den Augen desselben ist ein Habicht, genannt Vedurfölner oder Vedur-folgner (Wetter-Verberger). Ein Eichhörnchen, Ratatösker, läuft beständig die Esche auf und ab, erzählt der Schlange Nidhöggur, was der Adler oben gesprochen, und bringt so beide gegen einander auf. Vier Hirsche, Dainn (Schnell), Dvalinn (Zögernd, Dumm),

Duneyr (dem es in den Ohren sauf't, Erschrocken) und Durathror (Ruhe-störend) laufen fortwährend durch des Baumes Zweige, und fressen die Knospen. So leidet Ygdrasil mehr als Menschen denken können; oben zerfressen sie die Hirsche, an der Seite fault sie, und die Wurzel benagt Nidhöggur. Dennoch wird sie durch das tägliche Begießen aus dem Urdarborne erhalten, und geht selbst bei der Götterdämmerung oder dem Weltuntergange nicht zu Grunde, sondern wird dabei nur heftig erschüttert. — Die Mythe von diesem Baume haben die Symboliker auf die mannigfaltigste Art zu deuten versucht. Nach Gräter ist diese Esche nichts anderes als der Aether oder der uns sichtbare Himmel, unter einem poetischen Bilde vorgestellt. Die vom Thaue triefenden Blätter sind die weißen umherhangenden Wolken, die vier Hirsche sind die vier Winde. Bei dem Adler wird auf den Riesen Hräsvelger (s. d. Art.) gezielt, der in Adlersgestalt an der Gränze des Himmels sitzt, und mit seinen Flügeln den Wind hervorbringt. Mone erklärt Ygdrasil für das Symbol des menschlichen Lebens. Die Esche steht am Urdarborn; der Mensch wird aus dem Wasser geboren. Daher ist der Schwan im Urdarbrunnen die geborne Seele, die noch auf dem Wasser schwimmt; der Adler auf dem Gipfel ist der gereifte Geist, der sich zur Höhe aufgeschwungen hat. Der Habicht zwischen des Adlers Augen, der das Wetter verbirgt, scheint die Idee des Innern überhaupt, oder der innere Sinn zu seyn. Nidhöggur (Neid), als Inbegriff aller Bosheit, zerstört die Wurzeln des sittlichen Lebensbaumes. Die Feindschaft des Adlers (des Geistes) und der Schlange (des Bösartigen im Menschen) erklärt sich nun von sich selbst. Das Eichhörnchen ist der zweizüngige Achselträger, die Leidenschaft, die beiden keine Ruhe läßt, und Leib und Seele verdirbt. Viel sind der bösen Anlagen im Menschen, viel der Schlangen unter Ygdrasil, die an der Lebenswurzel nagen, und deren Namen wahrscheinlich Wortbilder für Sünden und Laster sind *). Die Hir-

*) Sie heißen Goinn und Moinn, Grafvitnir's Söhne, ferner Hravakr, Grafvölludr, Ofnir und Svafnir. Graf-

sche und ihre Namen geben zu diesen Schlangen den Gegensatz; denn der Geist hat seine Krankheiten wie der Leib, nemlich Raserei und Dummheit, Erschrockenheit und Unruhe. Beides sind Gegensätze, die den Geist zerrütten; daher fressen die Hirsche das grüne Laub, die gesunden Gedanken *). Und so ist es wohl wahr, daß der Mensch in seinem Leichtsinne nicht merkt, welche Feinde seinem Leben drohen; darum fault der Stamm an der Seite, und viel mancher stirbt, ehe er zur Weisheit gelangt, oder bildlich ausgedrückt, ehe der Vogel seiner Seele auf die Zweige der Esche gekommen. — Thorlacius meint, daß sich der heidnische Norden unter dem Baume Ygdrasil die Gesammtheit der Pflanzenwelt (universam mundi vegetabilis molem) gedacht habe; Grundtvig hingegen erklärt ihn für ein Sinnbild der Zeit. Und so ließen sich vielleicht noch mehrere Versuche zur Deutung dieser Mythe machen, deren Ergebniß zwar eben so passend, aber auch eben so unzuverlässig wäre.

Ylgir oder **Ylgur**, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

---

vitnir heißt einer, der das Graben versteht, oder die Schlupfwinkel weiß, ganz angemessen den Winkelzügen der Bosheit. Svafnir, die Ausschweifung; Gravakr, Graurücken, besser tergiversator, d. i. Lüge, die nie die wahre Gestalt zeigt. Die andern Namen sind dunkel.

*) Mone erklärt die Namen der vier Hirsche so: In Dvalinn liegt der Begriff des Irren, Schläfrigen, Blödsinnigen, also des Wahnsinns überhaupt; Dainn, Schlaf, Nacht, daher geistig, Dummheit; Duneyr, dem es in's Ohr donnert, dem beständig das Ohr klingelt, also Schrecken und Furcht; Durathror heißt der, so auch dem leichtesten Schlummer widersteht, daher Unruhe, die immer wacht. Der Hirsch ist nemlich das Unstäte, das nicht Stand hält, ein Bild des Geistes, der keine Selbstständigkeit und Festigkeit hat; Flüchtigkeit, Furcht, Wachsamkeit u. s. w. sind Eigenschaften des Hirsches.

Ymer, nach der Skandinavischen Mythologie das erste menschenähnliche Gebilde in Riesenform, der Weltriese, aus dessen Leichnam die sichtbare Welt erschaffen wurde. Ueber Entstehung, Natur und Ende dieses Wesens erzählt die Edda Folgendes: Als sich die Hitze aus Muspelheim dem Eise in Niflheim so weit genähert hatte, daß dieses zu schmelzen anfing, entstand aus den flüssigen Tropfen ein Riese, genannt Ymer. Mit ihm zugleich, und ebenfalls aus dem geschmolzenen Eise entstand die Kuh Audumbla, aus deren Euter vier Milchflüsse, die Nahrung des Riesen, strömten. Die Kuh aber nährte sich von dem Lecken der bereisten Salzsteine. Einst kam der schlafende Ymer in Schweiß, wodurch unter seinem linken Arm ein Männchen und ein Weibchen hervorwuchsen, und auch seine Füsse zeugten mit einander einen Sohn. So entstand das böse Geschlecht der Hrymthussen oder Eisriesen, deren Stammvater Ymer war. Durch das Lecken der Kuh entstand aber auch aus den Salzsteinen ein Mann, der Bure hieß, und dessen Sohn Bör mit einer Riesentochter drei Söhne, Odin, Vile und Ve zeugte. Diese erschlugen den Riesen Ymer, und es floß so viel Blut aus ihm, daß sein ganzes Geschlecht darin ertrank, nur sein Enkel Bergelmer (s. d. Art.) ausgenommen, der sich mit seinem Weibe auf einem Boote rettete, und Stammvater des neuen Hrymthussengeschlechtes wurde. Ymers Leichnam aber schleppten Börs Söhne in den chaotischen Schlund Ginungagap (s. d. A.), und bildeten daraus die Erde; aus seinem Blute machten sie Meere und Seen, aus seinen Knochen Berge, aus seinen Zähnen Steine und Klippen, aus seiner Hirnschale das Firmament, aus seinem in die Höhe geschleuderten Gehirne die traurigen Wolken, und aus seinen Augenbraunen die Verschanzung Midgard (s. d. Art.). — Wahrscheinlich ist Ymer nichts anderes als eine Personifikation der Urmaterie, oder der schöpfenden Natur.

Yomala, ein Gott der an der Dwina wohnenden Slaven. Auf einem weiten Felde, nahe an der Dwina, war ein Hain, ringsum eingezäunt, und mit Thüren versehen. Ihn bewachten abwechselnd sechs Männer, zwei jede Nacht. Innerhalb des Zaunes war

ein Brandhügel, in dessen Asche viel Gold und Silber lag. Mitten stand das Bild des Gottes Yomala, den niemand berauben durfte. Auf seinen Knieen hatte er eine silberne Schüssel voll Silbergeld, in der Hand hielt er eine goldene Schale mit einem Ringe daran, und am Halse hatte er ein kostbares Band. Nach einer andern Ueberlieferung war der Gott und Zaun von kostbarem Holze und sehr künstlich gebaut, mit Gold und Edelsteinen geziert, die auf das Land umher strahlten. Yomalas Krone war mit zwölf Edelsteinen besetzt, sein Ring drei hundert Mark werth, seine Schale von Gold und so groß, daß vier Mann sich daraus satt trinken konnten. Auch sein Gewand war kostbar, und mehr als drei der reichsten Schiffsladungen werth.

Yrpa, Tochter des Königs Holge von Helgoland und Schwester der Thorgerdur Haurgabrud (s. d. Art.), mit der sie in Norwegen gemeinschaftliche Verehrung genoß.

Yrsa, die Mutter des Dänenkönigs Rolf Kraki (s. d. A.).

Yvald. S. Ivald.

Z.

Zauberei ist bekanntlich im Aberglauben die Kunst oder Wissenschaft, durch Hülfe der sogenannten Geister übernatürliche Wirkungen hervorzubringen. Sie heißt weiße Kunst (Theurgie), wenn dabei gute Geister wirken, und schwarze Kunst, wenn die Erscheinungen durch Hülfe der bösen Geister geschehen; doch wird im gemeinen Leben unter Zauberei gewöhnlich nur die schwarze Kunst oder Hexerei (s. d. Art.) verstanden. Die Macht eines echten, kunstgerechten Zauberers erstreckt sich fast über alle Bestandtheile der Natur; nur Schade, daß ihm oft ein noch größerer Meister entge-

genwirken, oder sein Zauber durch verschiedene Zufälligkeiten vernichtet werden kann. Das Hervorrufen der Todten, das Wahrsagen aus der Hand, das Besprechen des Blutes bei Verwundungen und Blutflüssen, verschiedene, zum Theil noch jetzt gebräuchliche sympathetische Arzneimittel, das Vermögen der Zauberer, sich unsichtbar zu machen, oder andere Gestalten anzunehmen, die Liebestränke, die Wirksamkeit der Amulete (s. d. Art.), die Gewalt über einen andern Menschen, dessen Haare oder wächsernes Abbild der Zauberer besitzt, — alles dieses, und noch mehreres gehört in den Bereich der Zauberei, die leider selbst jetzt noch bei den Ununterrichteten manchen Verehrer findet. S. Wahrsagen. Heren. Amulete. Čzernobog.

Zderad-Säule. So heißt eine, vor dem Judenthore der Stadt Brünn, unfern des ehemaligen Richtplatzes, am Ufer des Zwittaflusses stehende uralte Denksäule. Die Benennung ward durch die Vermuthung veranlaßt, daß dieses Denkmahl den Ort bezeichne, wo Zderad von Swabenicz, des Böhmenkönigs Wratislaus Feldherr und Günstling, auf Befehl des Königssohnes Brzetislaus im Jahre 1090 ermordet wurde. Als nemlich Wratislaus im erwähnten Jahre seinen Bruder Konrad, Herzog von Znaim, in Brünn belagerte, und dabei jedem Befehlshaber seinen gehörigen Standpunkt anwies, sprach Zderad in Brzetislaus Gegenwart zum Könige, er möchte doch diesem einen Ort nahe bei einem Flusse anweisen, damit er stets Gelegenheit hätte, seine Schwimm- und Badelust zu befriedigen. Dies sagte er aber darum, weil einst im Wendenlande Brzetislaus Heer, während er selbst in einem Flusse badete, von den Feinden überfallen, und in die Flucht geschlagen wurde. Von der Rede Hohn zur Rache gestachelt, beschloß Brzetislaus nach gepflogener Unterredung mit seinen Vertrauten, den tapfern Zderad ermorden zu lassen. Deßhalb ließ er ihn den folgenden Tag wie zu einer Unterredung zu sich berufen, ritt, als er ihn von ferne nahen sah, in Begleitung seiner Vertrauten ihm entgegen, hielt ihm mit harten Worten seine Spottrede vor, und warf ihm, als verabredetes Mordzeichen, den Handschuh in das Gesicht, sich selbst eiligst ent-

fernend. Wohl trieben nun Zderad und sein Begleiter Zdimir die Rosse zur schnellen Flucht an; allein sie wurden dennoch von den Mördern eingeholt, die über Zderad herfielen, und ihn nach kurzem Kampfe mit ihren Lanzen durchbohrten. Als Wratislaus durch Zdimir die Mordthat erfuhr, konnte er sich der Thränen nicht enthalten, und warf einen solchen Haß auf den Sohn, daß er ihn sogar von der Thronfolge ausschloß, und seinen Bruder Konrad, mit dem er sich ausgesöhnt hatte, zu seinem Nachfolger ernannte. An dem Orte, wo Zderad gefallen, soll ein Denkmahl errichtet worden seyn, und für dieses wollen einige jene bekannte Zderad-Säule am Zwittafluſſe anerkennen; obgleich andere dieser Meinung widersprechen, und die Zderad-Säule zwar für eine äußerst alte, aber doch nur gewöhnliche Marter-Säule halten, die vielleicht zum letzten Trost der auf dem nahen Richtplatze sterbenden Missethäter errichtet wurde.

Zedut. S. Jodut.

Zelon. S. Dobropán.

Zelu, ein goldenes Götzenbild, welches Libussa (s. d. A.) gießen ließ, und dann selbst verehrte. Sie brachte ihm Opfer von abgeschnittenen Nägeln und Haaren, die sie auf Kohlen verbrannte.

Zemargla (Simerzla), eine altrussische Göttin als Personifikation des Winters. Zemarzla hatte einen Athem von Eis, Kleider von Reifen, einen Mantel von Schnee und Frost, und eine Krone von Hagelkörnern.

Zemina, die vergötterte Erde (Erdmutter) bei den Polen und Schlesiern.

Zewana oder Zewonia soll nach Popow von einigen Slavischen Völkern als Göttin der Jagd verehrt worden seyn.

Zibog oder Siebog, vermuthlich der Lebensgott der Wendischen Slaven; der Gemahl der Wendischen Hauptgöttin Siwa, als gebärende und nährende Erdkraft gedacht.

Ziemiennik, ein Slavischer Beiname des Preußischen Gottes Pergubrios (s. d. Art.), in der Bedeutung: Gott der Landleute.

Zimzerla. S. Simzerla.

Zirnitra. S. Lichtgötter.

Zisselbog, die Mondgöttin der Wendischen Slaven. Ihr wurde jeden Monat geopfert.

Ziwiena. Unter diesem Namen verehrten die Böhmen und Mährer die Göttin des Getreides, oder die Römische Ceres.

Zizlila. S. Kráſopani.

Zlebog oder Slehobog (böser Gott) hieß im Wendischen Glauben der Hauptgott alles Bösen, oder das personifizirte Uebel. Er ist der Gegensatz von Bjelbog, Gilbog oder Dobrebog (guter Gott), und eigentlich mit Czernobog (s. d. Art.) ein und dasselbe Wesen.

Zlotá Bába (goldenes Weib, oder goldene Hebamme), eine Slavische Göttin, die wie die Isis der Aegyptier als Mutter der Götter verehrt ward. In ihrem Tempel am Flusse Obi stand ihre Bildsäule von Geld, oder wenigstens vergoldet (woher vermuthlich der Name), ein Kind, ihre Enkeltochter, in den Armen haltend. Um das Standbild herum waren verschiedene musikalische Instrumente, womit man zu Zeiten einen großen Lärm machte. Niemand durfte vor die Göttin kommen, ohne ihr etwas zu opfern; und wer gar nichts anderes hatte, riß wenigstens etwas Wolle oder Haare von seinen Kleidern, um es als Opfer darzubringen. Auch als Orakel galt diese heidnische Gottheit, und die Weissagung geschah von Priestern, die ihrem Dienste gewidmet waren.

Znaim. S. Rabenstein.

Znicz. Unter dieser Benennung sollen die alten Russen das Feuer verehrt haben. Wenigstens wurde Znicz zu Nowgorod durch ewiges Feuer, und durch Opfer von Kriegsraub und Gefangenen verehrt. Man rief ihn auch bei Krankheiten an. Die Heilung wurde durch Weissagung und Deutung der Priester bewirkt, und wenn sie glücklich ausfiel, mit großen und reichen Opfern belohnt. Mone erklärt diese Gottheit für die ätherische Lebenswärme.

Zornboch oder Zerneboch. S. Czernobog.

Zosim, der Schutzgott der Bienen bei den Russen.

Zuttibor (Suitibor, Swiatibor), ein Slavischer Waldgott, der namentlich auch in Mähren verehrt ward. Bei Merseburg war ihm ein großer Eichenwald geheiligt.

Zweikampf. S. Ordalien.

Zwerge (Nordisch: Dverge) sind in der Mythologie und dem Reiche der Sagen geisterartige Wesen in sehr verkleinerter Menschengestalt (zum Theil von wunderlichem Aussehen, als: höckericht, großköpfig, lahm u. s. w.), die unter der Erde, in Steinen, auf Bergen, in Felsen und Klippen wohnen, besondere Kunstfertigkeiten und übermenschliche Macht besitzen, sich oft durch Gutmüthigkeit und Dienstfertigkeit, manchmal aber auch durch Tücke und Schadenfreude bemerkbar machen. Nach Nordischem Glauben erschufen die Götter die Zwerge aus den Würmen, die sich in dem Leichname des erschlagenen Weltriesen Ymer erzeugt hatten. In der Edda werden sie als einerlei mit den Schwarzelfen (s. d. Art.) dargestellt, und in drei Klassen eingetheilt. Zur ersten gehören die Erdzwerge, an deren Spitze Durinn steht, und von welchen die jüngere Edda folgende namentlich anführt: Nyi, Nidi, Nordri, Sudri, Austri, Vestri, Althioffi, Dvalin, Nar, Nain, Nipþungar, Dain, Liffur, Bavor, Bombur, Nori, Ori, Onar, Ai, Miodvitnir, Vigur, Gandalfur, Vindal-

fur, Thorin, Fili, Kili, Fundinn, Vali, Thror, Throinn, Theckur, Litur und Vitur, Nyr, Nyradur, Reckur, Radsvidur. Zur zweiten Klasse gehören die Steinzwerge unter ihrem Vorsteher Mothsognir; von diesen kommen folgende Namen vor: Draupner, Dolgtvari, Haur, Hugstari, Hleidalfur, Gloinn, Dori, Duffur, Andvari, Hefti (Fili), Haar, Sviar. Zur dritten Klasse endlich gehören jene, die, wie sich die Edda ausdrückt, von Svains Haugi nach Oroanga auf Jornvall kamen *), ihre Namen sind: Loffar, Skirvir, Virvir, Skapidur (Ai), Alfur, Ingi, Eiginskialdi, Falur, Frosti, Fidur, Ginnar. — Die Zwerge spielen in der Skandinavischen Mythologie sehr wichtige Rollen. Nordri, Südri, Austri und Vestri unterstützen den Himmel an seinen vier Ecken, und bringen durch ihr wechselseitiges Blasen den Wind hervor. Fialar und Galar erschlugen den weisen Quaser, und bereiteten aus seinem Blute den Dichter- und Weisheitsmeth. Ivalds Söhne verfertigten Odins Spieß Gungner, das goldene Haar der Sif und das Schiff Skidbladner; Sindri verfertigte den Ring Draupner, Thors Hammer Mjölner und Freyrs goldborstigen Eber Gullinborste; und auch jene vier Kunstschmide, welche Freyas goldenes Halsgeschmeide Breysing gearbeitet hatten, waren aus dem Geschlechte der Zwerge. Am Tage des Weltunterganges (s. Ragnarokr) stehen die Zwerge zitternd vor den Thüren ihrer Felsenwohnungen, und erfüllen die Luft mit ihrem Jammergeschrei. — Nach Mone bedeuten die Zwerge das unorganische Leben im Schooße der Erde, und sind die Metall- und Erzadern (Maden in Ymers Fleisch), welche die Gebirge durchziehen. Die Zwerge des spätern Aberglaubens in

*) Wörtlich: die von Svains Hügel (nach andern Lesearten: vom Steine des Saales oder Tempels) auf die Koth- oder Pfeilfelder des Schlachtfeldes gekommen sind. Diese Stelle beruht wahrscheinlich auf einer uralten, vielleicht schon zu Snorro's Zeiten vergessenen Sage, und wird daher wohl stets dunkel und unerklärt bleiben.

Teutschen und Slavischen Ländern kommen größtentheils mit den Kobolden (s. d. Art.) überein, oder sind wohl gar die nemlichen Wesen; doch sind von ihnen überall, besonders unter dem Landvolke, die mannigfaltigsten Sagen verbreitet. Eine eigene Art dieser Zwerge sind die Querre, von welchen in der Oberlausitz und auch in Schlesien so vielerlei erzählet wird. Diesen Erzählungen zufolge hatten sich die Querre besonders auf dem sogenannten breiten Berge bei Zittau eingenistet. Von dort aus trieben sie ihr Wesen mit den Bewohnern der umliegenden Dörfer, und dort konnte man ihr Thun und Treiben näher kennen lernen, wenn man unerschrocken genug war, sie in ihrem Hauswesen und täglichen Beschäftigungen zu belauschen, und es täglich sehen, wie sie, immer einer nach dem andern, zum sogenannten Querrloche (was jetzt ein verfallener Schacht zu seyn scheint) aus- und eingingen. Ihren Ursprung verdanken sie, der Sage nach, dem sogenannten Querrborne, einer noch jetzt auf jenem Berge befindlichen frischen Quelle, aus welcher beständig einige Querrlein hervorquollen. Den benachbarten Dorfbewohnern wurden sie besonders dadurch lästig, daß sie dieselben öfters, obwohl unsichtbar, beschmauf'ten, und ihnen Brod und andere Speisen aus den Häusern nahmen. Zum Glück wußte man endlich eine Vorkehrung gegen diese Bröddiebe ausfindig zu machen. Dies war nemlich der Kümmel; denn ein Brod, worin einige Kümmelkörner mitgebacken worden waren, rühren die Querre niemals an. Bisweilen sollen sie den Leuten aber auch selbst Geschenke gemacht haben. Dies war z. B. der Fall, wenn sie sich bei Taufgastmählern, und überhaupt in Wochenstuben einstellten. Dann drängten sie sich nicht als ungebetene Gäste zu den Tischen ein, sondern hielten, wenn auch vielleicht nicht Allen, doch wenigstens für die Wöchnerin sichtbar, ihr eigenes Mahl, entweder unter dem Ofen, oder unter dem Bette der Wöchnerin, wo man sie, um die Wöchnerin nicht etwa Gefahren auszusetzen, gern ungestört und in Ruhe ließ. Sie waren dann so höflich und brachten der Wöchnerin etwas von ihren Eßwaaren, oder auch bedeutendere Dinge zum Geschenk in's Bette. — So trieben die Querre ihr Wesen in dieser Gegend, bis auf den Dörfern die Glocken eingeführt wurden. Glockenklang

mochte ihren zarten Ohren zu stark und zu erschütternd seyn; sie verließen daher diese Gegend. Jene, welche auf oder in dem breiten Berge wohnten, ließen sich von einen Bauer, aus dem nahen Dorfe Heinewalde auf zwei Wagen nach Böhmen fahren. Die beiden Wagen wurden gepfropft voll, denn die Querre hängten sich darauf und daran, so daß an jeder Latte und jeder Speiche ein Querrlein hing. Den Bauer, der diese Fuhr übernahm, belohnten sie reichlich, so daß er dadurch zu einem reichen Manne wurde, und alle seine Nachkommen sich noch dieses Glückes erfreuten. Die Querre sagten beim Abschiede, dann würden sie wieder kommen, wann die Glocken wieder würden abgeschafft seyn; dann, meinten sie, würden auch bessere Zeiten seyn.

Zywie, der Gott des Lebens bei den Polen und Schlesiern.

Register.

Erste Abtheilung.

A.

	Seite
Adler	1
Aeger	—
Agnar	3
Ai	—
Aitwares	—
Ae Ethyrner	—
Alberich	—
Alces oder Alses	4
Alfadur oder Alfader	—
Alfen	8
Alfheim	—
Algis	—
Ali oder Vali	—
Ali, König von Norwegen	9
Alleman	—
Allermannsharnisch	—
All-Mon-Acht	—
Allrunen oder Alraunen	—
Allsvidur	11
Allvater	11
Alp	—
Alphart	—
Altäre	—
Amsvartner	13
Amulet	—
Anar	—
Andhrimner	—
Andvari	—
Angeia	—
Angerbode	—
Antrimpos	14
Apfel	—
Apidome	—
Arfadur	—
Arkona	—
Arvakur	15
Arvodur	—
Asaheim	—

	Seite
Asamal	15
Aschan	—
Aszeiburg	16
Asen	—
Asenpferde	20
Asgard	—
Asinien oder Asinnen	—
Ask oder Askur	21
Asspetenie	—
Aestar oder Aster	—
Aestjen	—
Atla	—
Atlaibos	—
Atridr	—
Audros	21
Audumbla	—
Audur	22
Auerbede	—
Auergelmer	—
Aukathor	—
Aul	—
Aundlang	—
Aurinia	23
Ausca	—
Auschent oder Ausschweyt	—
Austheia	—
Austre	—
Auxtheias Vissagist	—

B.

	Seite
Babiles	24
Badumna	—
Bahrrecht	—
Balder oder Baldur	—
Baleiger	30
Barden	—
Barey	31
Barstucke oder Berstucke	—
Bart	—
Bauge	—
Baulthor	32
Bäume	—
Baumelfen	34
Begräbnisse	—
Beiggver oder Bügvir	—
Beila	—
Bela oder Beli	—
Belemnit	—
Belenus	35
Belsta	36
Ben	—
Bentis	37
Berchtung	—
Bergalt	—
Berge	—
Bergelmer	—
Berggeister	—
Bergmännchen	—
Bergriesen	38
Berserker	—
Berserksgangr	39
Berstron	—
Berstuk	—
Berta, wilde	—
Berwit	—
Besila	—

	Seite
Bezlea	39
Biblindi oder Biflindi	—
Biel	—
Biki	40
Bifrost oder Biffrauft	—
Bigvör und Liftvör	—
Bil	—
Bileifter	41
Bilfenkraut	—
Bilskirner	—
Bilweifen	—
Biffen, geweihter	—
Bitterolf	—
Bjelbog	—
Bjes	42
Blakulle	—
Blidemonat	—
Blikandiböl	—
Blixbuller	—
Blödelin	—
Blödughadda	—
Bloksberg oder Brocken	—
Blotamonat	43
Blotgodar	—
Blotkelda oder Blotabrunnen	—
Blut	—
Blutbaum	44
Bluttrank	—
Bodn	—
Bölthor	44
Bölwerk	—
Bör	—
Bere	45
Braga, Brage	—
Bragafull	46
Bragarädur	47
Brautbett, steinernes	—
Breidablick	—
Breksta	—
Breysing oder Brysing	—
Brimner	—
Brok	—
Brosnuha-eath	—
Brunhild	48
Brünn	—
Brutpfennig	—
Brynhildur	—
Budintaia	—
Budli	—
Bug oder Bog	—
Bure	49
Burgunden	50
Burtonen	—
Buschweibchen	—
Büster	—
Byleiger	—
Bylgia	—
Byrger	—

C.

	Seite
Calvaria	50
Camulus	—
Chasen	51
Chaudrun	51
Chrimhild	—
Chrwor	—

	Seite
Cisara oder Cisa	51
Criwe	—
Curho, Curche	52
Czastowa	52
Czernobog	—

D.

	Seite
Dag, Dagur	53
Dainn	—
Dainsleif	—
Dankwart	—
Daschebog oder Daschuba	—
Datan	54
Dellingur	—
Denglegeist	—
Dersintos	—
Detinez	—
Devoitis	55
Djabel	—
Diar	—
Diblik	56
Did	—
Didilia	—
Diether	—
Dietrich von Bern	—
Dis, Disa	—
Dnieper	—
Dobrebog oder Gilbog	57
Dobropan	—
Dobrüna	—
Dokalfar	—
Dolgtvari	—
Domowye Duchy	—
Don	58
Donnerstag	58
Dori	—
Drache	—
Draczice	—
Drahomira	59
Drauger oder Haugbuer	—
Draupner	60
Dreiheit	—
Dröbna	—
Droma	—
Drotten	61
Drou	—
Drud	—
Druiden	62
Dualismus	64
Dufa	65
Dugnai	—
Dunayr oder Dineyer	—
Dürst oder Türst	—
Durathrer	—
Durin	—
Dvalinn	—
Dverzar	—
Dyrfa	—
Dzidzielja, Ziza	—
Dziewanna	66
Dziwa	—

E.

	Seite		Seite
Easter	66	Eldhrimner	69
Ebenrot	—	Elementargeister	—
Echo	67	Elfen oder Alfen	—
Ecken	—	Elgia	72
Edda	—	Eliud	—
Eichen	—	Elivager	73
Eichhörnchen	—	Elle	—
Eikin	—	Elliser	—
Eikinskialdi	—	Elvidver	—
Eimyria und Eisa	—	Embla	—
Einheriar	—	Erdmännchen	—
Eitr	—	Erich	—
Ejkthyrner	68	Ermin	—
Eje oder Eyra	—	Ermenreich	—
Ekerken	—	Esk	74
Eckhart	—	Esus	—
Elben	—	Etzel	—
Elder	69	Ezernim	—

F.

	Seite		Seite
Falkhofner	74	Fenris oder Fenrir	76
Fallandi forrad	—	Fensaler	78
Falur	—	Fest - machen	—
Farangerfall	—	Feuer	—
Farbaute	—	Feuerprobe	—
Farmagott	—	Fialar	—
Faselt	—	Fiausvithr	76
Faun	—	Fimafenger	—
Feen	75	Fimbul	—
Feindschaft	76	Fimbultyr	—
Fenja und Menja	—	Fimbulveter	—

	Seite
Fingal	79
Fiölner	—
Fion	—
Fiorgun	—
Fiorm	80
Flaga	—
Flins, Flist	80
Flüsse	—
Fofner	—
Folkwanger	—
Fornjordur oder Fernjoter	81
Forsete	—
Fosite	—
Fosta oder Phoseta	82
Frau, weiße	—
Frauen	82
Freda und Weda	—
Freischuß	83
Freke	—
Freya	—
Freramonat	84
Freratag	85
Freyr	—
Fro oder Frö. S. Freyr	—
Frigga, Frig	88
Friggo	90
Froste	—
Frostriesen	—
Frethi	—
Fulla oder Fylla	—

G.

	Seite
Galar	91
Ganger	—
Ganglatte	—
Gangler	—
Gangleti	—
Ganglöt	—
Gangrader	—
Ganna	92
Gardot	—
Gardrosa	—
Garm	—
Gardunithis	—
Gasto	—
Gaul	—
Gaumul	—
Gaundler	—
Gaupal	—
Geburtsgöttinnen	92
Gefion	93
Gefna	—
Geierskogul	93
Geirahöd	—
Geiraulul	—
Geirröd, der Riese	—
Geirröd, König des Gotnaslandes	—
Geirvimal	94
Gelgia	—
Gerda	—
Gere	—
Gernot	—
Gersemi und Hnos	—
Gewar oder Neff	—
Giall	95

	Seite
Giallarhorn	95
Gialpe	—
Gilbog	—
Gilling	—
Gimle	—
Ginungagap	96
Giöll	—
Giwul	—
Giselher	—
Gjol	—
Gjöl	—
Gladr	—
Gladsheim	—
Glasir	97
Glapsvithr	—
Gläsisvol	—
Glasir	—
Glenr	—
Glitner	—
Glöd	—
Gloinn	—
Gna	—
Gnesen	98
Gnomen	—
Gnüpa	99
Godan	—
Godheim	—
Goinn	—
Göll	—
Gondu	—
Göndul	—
Gorinia	—
Götterdämmerung	—
Gottesurtheil	—
Göya	100
Goyemonat	—
Gräber	—
Grafvitnir	—
Grafvölludr	100
Gral	—
Gram	—
Gramr	—
Grani	101
Grath	—
Gravakr	—
Greipe	—
Gridur	—
Grimarr	—
Grimhilldur	—
Grimmer	—
Grimner	—
Grimr	—
Greßmann	102
Grotta	—
Gubei	—
Gudi	—
Gudr	—
Gudrunnur	—
Guldfari	—
Guldtoppar	—
Gullinbruste	—
Gullintanni	—
Gullveig	103
Gungner	—
Gunlöda	—
Gunnar	—
Gunnur	—
Gunther	—
Gunthorin	—
Guntraa	104
Guttormur	—
Gyge	—
Gygiur	—
Gylfe	—
Gyller	105
Gymer	—

H.

	Seite
Haar	105
Habrock	—
Hackelnberg	106
Hadebrant	—
Hadebruch	—
Hading	—
Hagen v. Troneg	—
Haine	—
Haldan	107
Halegmonat	—
Hallinskidi	—
Ham	—
Hamingia	—
Hamoys	—
Häner oder Hainer	—
Hangagott	108
Haugbuer	—
Hansenfeuer	—
Hans Heilings = Felsen	—
Har	109
Harbard	—
Hardveok	—
Hate, Hradvitnissohn	—
Haull	110
Haurgabrud	—
Hausalter	—
Hausgeister	—
Hecke = Pfennig	—
Heer, wüthendes	—
Hefring	—
Heimdal	—
Heime	—
Heiner	111
Hejdrum	111
Hela oder Hel	—
Helblinde	112
Heldenbuch	—
Helgeland	122
Helgrindum	—
Hellblinder	—
Heremunt	123
Herfadur	—
Herfiöter	—
Herian v. Herrain	—
Herkules	—
Hermann	—
Hermin	—
Hermode	—
Herteiter	—
Hertha oder Herda	—
Hesus oder Esus	125
Hexen	—
Hilda	128
Hildebrand	—
Hildur	—
Hilldalfur	129
Himinbroter	—
Himinburg	—
Himingläfja	—
Himmel	—
Hinzelmann	—
Hiorthrimul	132
Hirewit	—
Hirrokin	—
Hirtenstein	—
Hjälmberi	133

	Seite
Hlauck	133
Hladolet	—
Hlawaradze	—
Hler	—
Hlidskjalf	133
Hlodide	—
Hlodina	134
Hlorridi	—
Hludana	—
Hlyn oder Lina	—
Hnikar, Hnikur	—
Hnitberg	—
Hnos oder Nossa	—
Hoder oder Hauder	—
Hodka	135
Hofwarpner	—
Hogni	—
Holge oder Haloge	—
Holla oder Hulda	—
Höllenflüsse	136
Höllenjungfrauen	137
Holzweibchen	—
Henidlo	—
Horn	—
Hostin	—
Hrafnagud	138
Hräsvelgur	138
Hraunn	—
Hridur	—
Hrimfaxi	—
Hringhorne	139
Hrist	—
Hrith	—
Hrungner	—
Hrymr	—
Hrymthussen	—
Hugdieterich	—
Hugi	—
Huginn	—
Huicke	140
Huldrer	—
Hünangsfall	—
Hünen	—
Hunen	—
Hünenbetten	—
Hungur	141
Hufel	—
Hütchen	—
Hvergelmer	142
Hylo	—
Hymer	—
Hyndla	143

J.

	Seite
Jafnhar	143
Jaga-Baba	144
Jäger, wilder	—
Jalfr	144
Jarnsaxa	—
Jarvidur	—

	Seite
Jasen	144
Ida-Ebene	—
Idavöllur	—
Ide	—
Idun oder Idunna	—
Jecha	147
Jeff	—
Jetha	—
Jetten, Jöten	—
Ild	—
Ilja	—
Ilmur	148
Jods	—
Jodut	—
Johanneefeuer	—
Jörd	—
Jormungand	148
Jotunheim	149
Ipaboz	—
Iring v. Dänemark	—
Irmin (Erich, Iring)	—
Isarnkoll	152
Ischwambrat	—
Isis	—
Jude, der ewige	153
Juel, Juelfest	154
Juelmonat	—
Jungfernsprung	155
Jupiter	—
Jutirboz	—
Jvalder	—
Jvidien	156

K.

	Seite
Kabbala	156
Kaleda	157
Kare	—
Karewit	—
Kascha	158
Kaschtschey	—
Kaukie	159
Kelpie	—
Kendenich	—
Kielkropf	—
Kierpicz	160
Kiew	—
Kikimora	—
Kirnis	—
Kjalar	—
Klimba	—
Kobelde	160
Kolga	164
Koliada oder Kaleda	—
Kolna	165
Koltki	—
Kor	—
Kermt und Ormt	—
Kors, Korscha	—
Kosmogenie, d. i. Weltentstehung	—
Kotaucz	166
Krak	—
Krakau	—
Kraki	167
Králomoc	—
Kráfepanj	—

	Seite
Kráſyna oder Kráſatina	168
Kremara	—
Kreuzgericht	—
Kricco	—
Kredo	—
Krek	—
Kroſyna	—
Krôten	169
Krukis	169
Kruzmann	—
Kupalo	—
Kurwaiczin Craiczin	—
Kwaſer	—
Kyhala	—
Kyſhäuſer	—

L.

	Seite
Lada	170
Laden	—
Laga	—
Lahra	171
Lasbona	—
Latobius	—
Laufeya	—
Lawkpatim	—
Led, Leda	—
Leding	—
Leiſtthur	—
Lel und Polel	—
Lel, Lela oder Lelo	172
Lerad	—
Leſchje	—
Letfete	—
Lethra	—
Libuſſa	173
Lichtelfen	175
Lichtglauben	—
Lichtgötter	175
Libskjalf	177
Lif und Liſthraſer	—
Ligicz	—
Liguſſenen	—
Lindwurm	—
Liôsalfar	181
Liſtvör	—
Ljada	—
Lodur	—
Lofn (Löbna, Löffe)	182
Loge	—
Loke oder Lopt	—
Lollus, Lällus oder Lullus	187
Loos	—
Löwe	188
Luibegeld	—
Luna	—
Lyna	189
Lyngve	—

M.

	Seite
Macocha	189
Magni	189

	Seite
Mahr	190
Maidberg oder Magdberg	—
Makosch oder Mokosch	191
Makosla	192
Mälar-Wäner- und Wettersee	—
Manegarmur	193
Mani, Mone	—
Mann oder Mannus	—
Mannheim	194
Mardöl	—
Markopete	—
Markopolen	195
Marowit	—
Mars	—
Marssowa Hora	—
Marzena oder Marzanna	—
Matergabia	196
Meerfrauen und Meermänner	—
Megingjarder	197
Meldropum	—
Melusine	198
Menja	—
Merkurius	—
Mernt oder Merot	199
Miche oder Mike	—
Midgard	—
Midgardsschlange	—

	Seite
Miechutele und Erutis	199
Mimer	—
Misislaw	200
Mist	—
Mita	—
Mitodin oder Mitothin	—
Mjölner	201
Mladka	202
Modeina und Ragaina	—
Modgudur	—
Medi	—
Mokla	—
Mödsognir oder Mondsegner	—
Mojemenat	—
Monate	—
Mond	204
Montag	—
Moor-Jungfern	—
Moosleute	205
Morana oder Morena	—
Morskoj Czar	206
Mumim	207
Mummel-See	—
Mundilfare	—
Muspel, Muspelheim	—
Muspelleute o. Muspelsöhne	208
Myrkheim	—

Register.

Zweite Abtheilung.

N.

	Seite
Naal	5
Nabka	—
Nacht	—
Naglfar (Naulfar)	—
Nanna	—
Nar, Narve oder Narir	6
Naſtrond	—
Nat oder Nott	—
Naut	—
Nebelkappe	7
Necken	—
Nef	—
Nehalennia	—
Nehoda oder Pochwiſt	—
Nemiſa	—
Neſtelknüpfen	—
Nibelungenlied	8
Nicken	32
Nida-Ebene	—
Nidhöggur	32
Nidur	—
Niſtheim	—
Niſthel	—
Nija oder Niam	—
Nikur	33
Ninwa	—
Niord	—
Niorun oder Niörn	—
Niörve oder Norve	34
Niſche-Puck	—
Niſſer	—
Nixen	—
Noatun	—
Nocena	—
Nöcken oder Nicken	—
Nordiſche Mythologie	35
Nordre	39
Nornen	—

	Seite
Rossa	42
Nothfeuer	—
Nothhemd	43
Nowgorod	44
Numejas	44
Nyi und Nythi oder Nidi	—
Nyt	—

O.

	Seite
Occopirn	44
Oden	—
Oder. S. Odur	—
Odin oder Othin	45
Odrärir	58
Odur	—
Okolne	59
Oller	—
Olmütz	—
Oelvalde	—
Omi	—
Onar	—
Ondinen	59
Opfer	60
Ordalien	63
Ormt	66
Orvanza	—
Osti	—
Oslab oder Uslab	—
Ossian	—
Ost	67
Ostar	—
Otnit	—
Oybin	—

P.

	Seite
Patel	67
Pelvit	—
Perdoyr	68
Pergubrics oder Pergrub	—
Perkunes	—
Perun, Peron oder Pierun	—
Pessetas	70
Petersberg	—
Phoseta	—
Pikolles	—
Pitrolf oder Bitterolf	71
Pizi	71
Pochwist	—
Pogoda, Pohoda oder Pobaga	—
Poklum	—
Pokolles	—
Polel	72
Polela oder Polelo	—
Polemgabia	—
Polkan oder Polkran	—
Porenut	—
Porewith	—

	Seite
Posen	72
Posterli	—
Potrimpos	73
Praz	—
Priester	—
Prigirstitis	76
Priparcis	—
Pripegala	—
Prowe oder Prono	76
Pucken	77
Puschkait	—
Puschot	—
Püsterich oder Büster	—
Pustonen	78
Puttonen	—
Pya	—

Q.

	Seite
Quaser	78
Quellendienst	79
Querxe. S. Zwerge	211

R.

	Seite
Rabengott	79
Rabenstein	—
Radamas	82
Radegast oder Ridegast	—
Radgost oder Radhost	83
Radka	—
Ragaina	—
Ragnarok oder Ragnarokr	—
Ran	86
Ratainieza	87
Ratatösker	—
Randgrith	—
Rathgrith	—
Rauguzemapat	—
Raun	—
Razi	—
Reginleif	—
Rennandi	—
Rhetraj	87
Riesen	88
Riesenjungfrauen	—
Riesensteine, Riesengräber	—
Rimfaxi	—
Rin	—
Rinda	89
Ringhorn oder Hringhorn	—
Rista oder Hrist	—
Rödmonat	—
Rogdai	—
Roland oder Rutland	—
Rolf oder Hrolf	90
Romowe	93
Roswodicz	—
Roßtrapp	—
Rota	95
Rübezahl	—

	Seite
Rugiäwith	97
Runen	98
Russalky	99
Rykajoth	99
Rymthussen	—

S.

	Seite
Sabr	99
Saga	100
Sährimner	—
Säkin	—
Salamander	—
Sangrrd	101
Sann-Gerall	—
Sater	—
Sarnote	—
Schlangen	—
Schnidre oder Snidre	—
Schrötel	—
Schwarzelfen	—
Schwarzgötter	—
Schwaixtix	—
Schweibrat	102
Seedron	—
Seid	—
Seitonen	—
Semargla, Simergla	—
Sonovia oder Sevana	—
Sesrumner	—
Siegfried	—
Sif oder Sissa	—
Sigfaudr	103
Siggenetten	—
Sigurd	—
Sikka	—
Silfintrop	—
Silnicz	—
Silnoy Vog	104
Simsterla, Simzerla	—
Sindri	—
Sindur	106
Siner	—
Siöfn oder Siofna	—
Sith	—
Sithhauter	—
Siethskegur	—
Siwa oder Dziwa	—
Skade	107
Skalden	109
Skapidur	110
Skaugul oder Skögul	—
Skeggöld	—
Skejdbrimer	—
Skidbladner	—
Skinfaxi	111
Skirner	—
Skoll oder Sköll	—
Skrimer oder Skrimner	—
Skuld	—
Slawensk	112
Slehoboz	—
Sleipner	—
Slidrugtannj	113
Slidur	—
Slith	—
Smik	—
Snär	—

	Seite
Enio	113
Enotra	—
Eökvabäk	114
Eol oder Sunna	—
Eon	—
Eonne	—
Sonntagskinder	—
Epadyfir	—
Spielberg	—
Spinnerin am Kreuz	—
Spiritus familiaris	116
Springwurzel	117
Srutis	—
Sfetek oder Sfkrjtek	—
Stallbrüderschaft	118
Stock im Eisen	—
Straund	121
Striba oder Striboz	—
Studenez	—
Stuffo	—
Subice	122
Südre oder Sudri	—
Suitiber oder Swiatibor	—
Sultur	122
Sunna	—
Surtur	—
Suttung	—
Svains-Haugi	—
Svadilfar	—
Svartalfheim	123
Svarthöfde	—
Svaul oder Svöl	—
Svidor oder Svidrir	—
Svipall	—
Svipul	—
Svithr oder Svithur	—
Swakonen	—
Swalgenen	—
Swantewit, Swetowid, Swiatowid	—
Swatawa	127
Sygin	—
Sylgir	—
Sylphen	—
Syn oder Synia	—

T.

	Seite
Tage	128
Tanfana	129
Tangnieſter	—
Tangrisner	—
Tannhäuſer	—
Taran, Taranucnus	—
Tarnkappe	—
Taſſanj	—
Taswirzis	—
Tawals	—
Telyn	130
Tempel	—
Teufelsbrücke	—
Teutates	131
Thaull oder Thul	—
Theeer	—
Thialfi	—
Thiaſſe	—
Thiere	132
Thiodnuma	—

	Seite
This, Thisa	132
Thok	—
Thor	—
Thorgerdur	150
Thormonat	—
Thorre	—
Thridje	—
Thrudgelmer	—
Thrudr	151
Thrudvanger oder Thrudheim	—
Thrym	—
Thrymheim	—
Thudr	—
Thursen oder Thusser	—
Thyn	—
Tilussonen oder Talassonen	—
Tod-Austragen	—
Todtengebräuche	152
Todtensonntag	155
Tratias Kirbixtu	155
Traum	—
Triglaw	156
Trinken, Trinksucht	157
Trizna oder Trisna	—
Trolle, Trolde, Trollquinde	—
Troneg (Hazen v. Troneg)	—
Trzibek oder Trzibog	—
Tschudo Marskoe	168
Tschur	—
Tschurile	—
Tugaria	—
Tuisto oder Teut	—
Tur	159
Türst	—
Tut-Osel	—
Twertikos	—
Tyr	—

U.

	Seite
Ublanicza	160
Ubeze	—
Ubainsakr	—
Udor	161
Ulfruna	—
Uller	—
Unterberg	—
Upsala	162
Urd	—
Urdarborn	163
Urgiasa	—
Ustad	—
Utgard	—
Utgardsloke	—

V.

	Seite
Vafthrudner	163
Vaganoff	—
Valaskjalf	—
Vale oder Vali	164
Valfadur	—
Valgrind	—

Register.

	Seite
Valhall oder Valhalla	164
Vali, Vale oder Vile	166
Valkyren, Valkyrior	167
Van	173
Vanadis	—
Vanaheim	—
Vanen	—
Vänersee	174
Var	—
Vasuthr	—
Vaund	—
Ve	—
Vedurfölner	175
Veleda	—
Venus	—
Verbandel	176
Vestri	—
Vid	177
Vidar	—
Vidblainn	178
Vidolf	—
Vidr	—
Vidrer	—
Vielena	—
Vigrídr	—
Vile	—
Vielmeid	—
Vimr	—
Vindolf	179
Vinthelm	—
Vingolf	—
Vodya	—
Volen oder Völven	—
Volsung	180
Von	—
Vör	—
Völter	—
Vulcanus	181

W.

	Seite
Wahrsager	181
Währwolf	183
Waidalottes oder Wurskaiti	—
Waizganthos	184
Wälder	—
Walgina	—
Walpurgisnacht	—
Walther von Aquitanien	185
Wanda	—
Wäner- und Wettersee	—
Warpulis	—
Wasser	—
Wasserprobe	—
Wassily	186
Wawel	186
Wechselbalg	—
Weda	187
Weidemenat	—
Weienen	—
Weiße Frau	—
Weles oder Wollos	189
Wellenmädchen	—
Welten	—
Weltenstehung	—
Weena und Morana	—
Wichtel	190
Wila	—
Wilde Berta	—

Register.

	Seite		Seite
Wilna	190	Wolderken	193
Windsbraut	—	Wolfdietrich	—
Wintermonat	191	Wolkow oder Wolkwe	—
Wintirfyllich	—	Wolos	194
Wischehrad	—	Woloty	—
Witislaw	—	Wradka	—
Wittich von Garten	—	Wunderberg	—
Wladimir	—	Wünschelruthe	—
Wlasta	193	Wurskaito	196
Wodan (Wodden, Wode)	—	Wüthendes Heer	—

Y.

	Seite		Seite
Yaga-Baba	202	Yomala	206
Ydalir	203	Yrpa	207
Ydrasil	—	Yrsa	—
Ymer	206	Yvald	—

Z.

	Seite		Seite
Zauberei	207	Ziwiena	210
Zderad-Säule	208	Zizila	—
Zedut	209	Zleboch oder Slehoboz	—
Zelon	—	Zlota Baba	—
Zelu	—	Znaim	—
Zemargla	—	Znicz	211
Zemina	—	Zornboch oder Zornebech	—
Zewana oder Zewonia	—	Zosim	—
Zibog oder Siebog	—	Zuttiber	—
Ziemiennik	210	Zweikampf	—
Zimzerla	—	Zwerge	—
Ziselbog	—	Zywie	214

Verzeichniß

der Pränumeranten nach alphabetischer Ordnung.

A.

Herr Karl Abel, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— N. Abendroth, Lokal in Oberlhotta.
— Markus Adler.
— M. Chr. Adolph, k. k. privil. Buchdrucker in Wien.
— Joseph Appel, Magistrats-Registrator in Gaya.
— Franz Arldt, Gymnasiast in Teschen.
— Leopold Austmann, Professor am k. k. Gymnasium in Brünn.

B.

Herr Christian Graf v. Pacquehem, in Kremsier.
— Jakob Bader Buchhändler in Nikolsburg.
— Joseph Barnerth, Doktor der Rechte, und Adjunkt des k. k. Mähr. Schles. Fiskalamtes in Brünn.
— Wenzel Bartoschek, Dechant und Pfarrherr in Grillowitz.
— Eduard Bayer, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Leopold Bayer, Koeperator in Prerau.
— Wenzel Bayer, k. k. Kreissekretär in Znaim.

Die Beck'sche Buchhandlung in Wien.
Herr Fabian Beinhauer, k. k. privileg. Buchdrucker in Iglau.
— Karl Benesch, Oberamtmann in Drzinow.
— Aloys Beranek, jubilirter Landschafts-Registraturs-Adjunkt in Brünn.
— Joseph Berares, Justiziär in Lukow.
— Karl Bernaske, Oberamtmann in Mallenowitz.
— Franz Bernhard, Landschaftskontroleur in Znaim.
— Johann Blattny, Pfarrer in Domamühl.
— Franz Bocek, Professor am k. k. Gymnasium in Brünn.
— Franz Böhm, Kanzellist bei dem k. k. Kreisamte in Znaim.
— Johann Böhm, Wundarzt in Frankstadt.
— Augustin Braunels, Pfarrer in Frattina.
— Johann Bretschneider, Kanzellist bei dem k. k. Kreisamte in Znaim.
— Otto Brosch, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Karl Brzezina, Oberamtmann in Neuserowitz.
— Franz Budalowsky, Professor am katholischen k. k. Gymnasium in Teschen.
— Karl Budinsky, k. k. Kreisingenieur in Znaim.
— Aloys Bunzmann, Oberamtmann in Swietlau.
— Amand Bunzmann, Wirthschaftsbereiter in Ostrau.

C.

Die Calvesche Buchhandlung in Prag.
Herr Franz Charaus, Oberamtmann in Mislitz.
— Jos. Chiodi, k. k. Gubernialrath und Kreishauptmann in Hradisch.
— N. Choisy, Burgaraf in Swietlau.
— Franz Chwilicek, Vice-Dechant und Pfarrer in Jaromieritz.
— Joseph Czibulka, Magistratsrath in Znaim.
— Karl Czikan, k. k. Gubernialrath und Kreishauptmann in Znaim.
— Daniel Czikanek, Dechant und Pfarrer in Schiltern.
— Niklas Czoklitz, Pfarrer in Rauchowann.

D.

Herr Jakob Dablez, Hörer der Philosophie in Brünn.
— Johann Dablez, Magistratsrath in Znaim.

Herr Veit Daniczek, Präfekt des Gymnasiums in Neutschbrod.
— Heinrich Deimel, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Alexander Diwisch, Präfekt des katholischen k. k. Gymnasiums in Teschen.
— Joseph Drobnik, Direktor der Herrschaft Meseritsch.
Die Dürnbeck'sche Buchhandlung in Prag.

E.

Herr Franz Eberl, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Albert Ebner, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Joseph Effenberger, Rentmeister in Brunow.
— Johann Eirelhuber, Dechant und Pfarrer in Eibenschitz.
Die Enders'sche Buchhandlung in Prag.
Herr Joseph Engel, Syndikus in Prerau.
Die Eurich'sche Buchhandlung in Linz.

F.

Herr Johann Faikalik, Magistrats-Sekretär in Znaim.
— Ignaz Farnik, Gymnasiast in Teschen.
— Johann Farnik, Gymnasiast in Teschen.
— Vincenz Fellner, Grundbuchsführer in Namiest.
— Anton Fiala, Handelsgesellschafter in Holleschau.
— Franz Fichna, Kastner in Ostrau.
— Franz Finger, Doktor der Rechte, und Mähr. Schles. Landesadvokat in Iglau.
— Michael Fischer, Pfarrer in Teutsch-Konitz.
— Bernard Flemmich, Amtsverweser in Holleschau.
Die Först'sche Buchhandlung in Grätz.
Herr Samson Frankel, Wechsler in Brünn.
— Wenzel Friedrich, Oberamtmann in Jamnitz.
— Gottlieb Fritsch, Tuchfabrikant.
— Karl Fukatsch, Bürger in Leipnik.

G.

Herr Gilbert Galusek, Superior des wohlehrwürdigen Piaristen-Kollegiums in Gaya.

Herr E. Gamperling, Pfarrer in Naschetitz.
— Leonhard v. Gamsenberg.
Die Gastelsche Buchhandlung in Brünn.
Herr Moriz Greisinger, Kaufmann in Brünn.
Die Gerold'sche Buchhandlung in Wien.
Herr Franz Gerstenbrand, Verwalter in Tuleschitz.
— Joseph Gert, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn
— Peter Gerzabek, Amtschreiber in Ostrau.
— Eduard Gintel k. k. Kreisingenieur in Hradisch.
— Franz Göbel, Obereinnehmer bei dem k. k. Zollamte in Znaim
— Joseph Gollinger, Pfarrverweser bei St. Niklas in Znaim.
— Clemens Gottwald, Pfarrer in Mährisch-Budwitz.
Der löbliche Konvent des Benediktiner-Stiftes zu Göttweih.
Herr Franz Gschirhakl, Pfarrer in Waltsch.
— Laurenz Gutmann, Hörer der Philosophie in Grätz.

H.

Herr Ignaz Haberler, Professor der Humanitätsklassen am kais. kön. Gymnasium in Znaim.
— Johann Habernik, Pfarrer in Zauchtel.
— Ignaz Habrich, Lokal in Brzeznitz.
— Franz Hanisch, Magistratsrath in Brünn.
— Franz v. Hantken, Gymnasiast in Teschen.
— Joseph v. Harkenfeld, Konzeptspraktikant bei dem k. k. Kreisamte in Brünn.
— Ludwig Harms, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Joseph Harrer, Pfarrer in Wolframitzkirchen.
Die Haslingersche Buchhandlung in Linz.
Herr Joseph Hauer, Apotheker in Znaim.
— Kaspar Hauke, Syndikus in Mährisch-Ostrau.
— Ernest Hawlik, Magistrats-Protokollist in Brünn.
— Heinrich Edler v. Hayek, Konzeptspraktikant bei der kais. kön. Grundsteuer-Kommission in Brünn.
— Albin Heinrich, Professor an dem katholischen, k. k. Gymnasium in Teschen, provis. Custos an der k. k. Scherschnick'schen Bibliothek, und Mitglied der Mähr. Schles. Gesellschaft zur Beförderung des Ackerbaues, der Natur- und Landeskunde.
— Rudolph Heinrich, Hörer der Philosophie.

Herr Karl Herget, Verwalter in Niklowitz.
— Ignaz v. Hermannsdorf, k. k. Postmeister in Znaim.
— Franz Herzig, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— David Hlawitza, Bürger in Prerau.
— Johann Höck, Bürger in Znaim.
— Ignaz Hofbauer, Professor am k. k. Gymnasium in Znaim.
— Johann Hofbauer Hörer der Philosophie in Wien.
— Dominik Hoffer, Pfarrer in Ranzern.
— Anton Hoffmann, Pfarrer in Urbau.
— Albert Hofmann, Oberamtmann in Oberkaunitz.
— Leopold Högner, Professor am k. k. Gymnasium zu Stanislawow in Galizien.
— Mathias Hölzel, Registrator zu Königswart in Böhmen.
— Ignaz Hummel, Pfarrer in Leipertitz.
— Karl Hummel, in Wien.
— Stephan Hutter, Hörer der Philosophie.
— Johann Hüttner, Registrant bei dem k. k. Kreisämte in Znaim.

J.

Herr Ignaz Janu, Bürger in Znaim.
— Ferdinand Japp, Oberamtmann und Justiziär in Namiest.
— Franz Järner, Handlungs-Gesellschafter.
— Anton Jarosch, Professor am k. k. Gymnasium in Iglau.
— Aloys Jesser, Oberamtmann in Waltersdorf.
— Anton Iglo, Amtschreiber in Sadek.
— Maximilian Illisch, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Johann Jedl, Professor der Humanitätsklassen am k. k. Gymnasium in Brünn.
— Karl Jonscher, Hörer der Philosophie in Wien
— Johann Ipp, pensionirter k. k. Tabakgefälls-Oberfabrikant in Znaim.

K.

Herr C. A. Kaltenbrunner, k. k. Staatsbuchhaltungs-Akzessist.
— Anton Kamenitzky, Haus-Sekretär.
— Thomas Karbasch, k. k. Trantfeuer-Bezirkskollektant in Mährisch-Budwitz.
— N. Karras, in Olmütz.

Herr Ferdinand Katolitzky, der Dicht- u. Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Stephan Keller, Amtschreiber in Prerau.
— Joseph Kewal, Gymnasiast in Kremsier.
Die Kilianische Buchhandlung in Pesth.
Frau Theresia, Gräfin v. Kinsky, Besitzerin der Herrschaft Meseritsch und Namiest.
Herr Vincenz Kirchner, Bürger in Prerau.
— Thomas Kleweta, Gymnasiast in Kremsier.
— Anton Kobsa, Bürgermeister in Mähr. Budwitz.
— Leopold Kobsa, in Mähr. Budwitz.
— Bernard Kolitscher, Syndikus in Leipnik.
— Franz Koniakowsky, Bürger in Prerau.
— Karl Konwiczka, k. k. Waarenstemplungs-Lokalist.
— Franz Kopal, Verwalter in Znaim.
— Franz Kopal, Verwalter in Mühlfraun.
— Johann Kopal, Verwalter in Schdrowitz.
— Anton Koppler, Herrschaftlicher Kontroleur in Aistersheim.
— Franz Kosa, Koeperator in Waltsch.
— Joseph Koselka, Gymnasiast in Kremsier.
— Anton Kosta, Koeperator in Frankstadt.
— Gratian Kostka, Verwalter in Budischkowitz.
— Bernard Kozenberger, Bauverwalter in Brünn.
— Franz Kozeny, Polizeigeschäftsleiter in Prerau.
— Ferdinand Kregczy, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— S. Kreibisch, Sekretär bei weil. Sr. königl. Hoheit dem Erzherzog Albert von Sachsen-Teschen.
— Johann Kreimel, Bürgermeister in Znaim.
Die Erzbischefliche Bibliothek in Kremsier.
Die k. k. Gymnasialpräfektur in Kremsier.
Herr Karl Kreuzer, Oberamtmann in Luhatschowitz.
— Philipp Krischker, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Johann Krueg, Oberamtmann in Budkau.
Die Kuhn- und Milikowsky'sche Buchhandlung in Lemberg.
Herr Franz Küllian, Hörer der Philosophie in Brünn.
— Johann Kunerth, Oberamtmann in Iritz.
— Ludwig Kunz, Katechet an der k. k. Hauptschule in Znaim.
— Andreas Kunzfeld, Musterlehrer an der Stadtschule in Brünn.
Die Kupfersche Buchhandlung in Wien.
Herr Anton Kupka, Oberamtmann in Zlin.
— Otto Kurz, Oberamtmann in Prerau.

L.

Die Landes'sche Buchhaltung in Presburg.
Herr Johann Lang, Besitzer der Herrschaft Lechwitz.
— Lefevre v. Rechtenburg, k. k. Staatskanzleirath.
Das Leipniker wohlehrwürdige Piaristen-Collegium.
Die Herren Beamten der Herrschaft Lessonitz.
Herr Leopold Lettmayer, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Daniel Lindner, Hörer der Philosophie.
— Antan Lipp, Burggraf in Namiest.
— N. v. Löp.
— Joseph v. Löwenegg, k. k. Pfleger in Lichtenstein.

M.

Herr Anton Machek, in Prag.
— Alexander Mable, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Joseph Maliczek, Rechnungsführer in Neutitschein.
— Vincenz Malik, Oberamtmann in Sadek.
— N. Malik, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Anton Marek, Baumeister in Brünn.
— Wenzel Maresch, Justiziär der Herrschaft Leipnik.
— Anton Markus, Syndikus in Freiberg.
— Friedrich Ernest Graf v. Marschall, k. k. Kämmerer.
— N. Marschalek, Rentmeister in Königswart, in Böhmen.
— Jakob Marschowsky, Rentmeister in Jaromeritz.
— Sebastian Marr, Hörer der Philosophie in Wien.
— Johann Massiczek, Pfarrer in Bieharzowitz.
— Laurenz Matulik, Pfarrer in Erdberg.
— Joh. Edler v. Mayer, Kontroleur bei dem k. k. Zollamte in Znaim.
— Stephan Mayer, Hörer der Philosophie.
— N. Ritter v. Mayersfeld zu Löwenkron, k. k. Tabak-Distriktsverleger in Leipnik.
Die Mayersche Buchhandlung in Salzburg.
Die Mayersche Buchhandlung in Wien.
Herr C. W. Medau, Buchdrucker und Buchhändler in Leitmeritz.
— Joseph v. Meinert, Professor.
— Mathäus Melchior, k. k. Trankſteuer-Gegenhändler in Holleschau.
— Franz Memel, Oberamtmann in Dukowan.
— Heinrich Mend, Professor der Humanitätsklassen am kais. kön. Gymnasium in Brünn.

Herr Peter Freiherr v. Milius, k. k. Hauptmann in Znaim.
— Joseph Milota, Katechet am k. k. Gymnasium in Znaim.
Seine Excellenz Herr Anton Friedrich Graf Mittrowsky v. Nemischl, Sr. k. k. Majestät wirklicher geheimer Rath und Kämmerer, erster Hofkanzler und Präsident der k. k. Studien-Hofkommission.
Herr Marcellinus Morawetz, Pfarrer in Taßwitz.
— Peter Morawetz, Dechant und Pfarrer zu Wessely.
Die Ritter v. Mösleſche Buchhandlung in Wien.
Herr Anton Mück, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Franz Müller, Musterlehrer in Iritz.
— Joh. Gottfried Müller, Bürger in Freyberg.
— N. Müller, Professor der Humanitätsklassen am k. k. Gymnasium in Iglau.
— Joseph Mündel, Oberamtmann in Lechwitz.
— Aloys Mündl, Gräflich Sternberg'scher Hofmeister.

N.

Herr Laurenz Nebel, Hörer der Philosophie.
— Franz Neiser, Inspektor in Ostrau.
— Joseph Nentwig, Pfarrer in Frain.
— Anton Neoral, Kooperator in Zlin.
— N. Neuhauser, in Wien.
— Heinrich Niklas, Hörer der Philosophie.
— Bartholomäus Nitsche, Adjunkt am k. k. Gymnasium in Brünn.
— Franz Nowaczek, Pfarrer in Butsch.

O.

Herr Franz Obschil, Syndikus in Frankstadt.
— Joseph Orzenasch, k. k. Tranksteuer-Gegenhändler in Zlin.
— Wenzel Oberſky, Grundbuchsführer in Jarmeritz.
— Franz Oseczky, Pfarrverweser in Babitz.

P.

Herr Joseph Paar, Oberamtmann in Kunewald.
— Ignaz Pelikan, Magister der Pharmacie.
— Franz Petter, Bürger.
— Karl Pettera, Steuereinnehmer in Ostrau.
— N. Pezer, Pfleger in St. Martin, im Innviertl.
— Aloys Freiherr v. Pillersdorf, k. k. Kreiskommissär in Znaim.

Herr Engelbert Pillhatsch, Rentmeister in Prerau.
— Franz Pinter v. Pintershofen, Einnehmer bei dem k. k. Salzamte in Gaya.
— Georg Pisek, k. k. Trankfteuer-Bezirkskollektant in Gaya.
— Mathias Pitro.
— Anton Pittner, Kontroleur bei der Verwechslungskassa der Oesterr. Nationalbank in Brünn.
— Joseph Pochladek, k. k. Tabakgefälls-Inspektor in Znaim.
— Wilhelm Freiherr v. Podstatzky Tonsern, Herr der Herrschaft Litentschitz und des Gutes Chwalnow.
— N. Pohlner, Wirthschafts-Kontroleur in Kunewald.
— Johann Pospischil, Buchdrucker in Königgrätz.
— Ignaz Potuschka, Kaufmann in Gaya.
— Ignaz Prat, Pfarrer in Straßnitz.
— Emanuel Prohaska, Oberamtmann in Brumow.
— Johann Prokop, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— August Przibortsky, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Maximilian Puchberger, Kaufmann in Znaim.

R.

Herr Ignaz Raczek, Pfarrer in Großbitesch.
— N. Radda, Doktor der Rechte in Wien.
— Aloys Raschka, k. k. Kreiskommissär in Znaim.
— Thomas Raschka, Rentmeister in Swietlau.
— Joseph Raudnitzky, Professor der Humanitätsklassen am kais. kön. Gymnasium in Olmütz.
— N. Reger, Pfarrer in Bistritz.
— Franz Richter, Professor am k. k. Gymnasium in Znaim.
— Ignaz Riederer, erster Lehrer an der kais. kön. Hauptschule in Böhmisch-Kromau.
— Johann v. Rieger, Doktor der Philosophie.
— Norbert Ritschl, emeritirter Professor der Physik, und Pfarrer in Krassonitz.
— Anton Römisch, Kaufmann in Ostrau.
— Ignaz Renge, Gymnasiast in Teschen.
— Franz Rothleuthner, Oberamtmann in Jarmeritz.
— Adalbert Rotter, Buchhaltungs-Ingrossist in Namiest.
— Karl Ruber, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Franz Ruprich, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— N. Ryger, Justiz-Direktor in Brumow.

S.

Herr Jakob Sagave, Kaufmann in Znaim.
— Joseph Schaller, Apotheker in Znaim.
— Peter Schaller, Magistratsrath in Znaim.
Die Schaumburg'sche Buchhandlung in Wien.
Herr Anton Scheibert, Amtsverweser in Althart.
— Joseph Schenkel, Professor am k. k. Gymnasium in Brünn.
— Franz Johann Scherack, in Pulgau.
— N. Schilcher, in Wien.
— Franz Schillerwein, Hörer der Philosophie.
— Ignaz Schindelka, Rentmeister in Brenditz.
— Anton Schindler, obrigkeitlicher Arzt in Holleschau.
— Johann Schlaffer, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Friedr. Schleißing, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Joseph Slunarzik, Magistrats-Protokollist in Prerau.
— Franz Schmidt, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Franz Schmid, Musterlehrer an der Mädchenschule in Leipnik.
— Jos. Schmitt, erster Lehrer an der k. k. Hauptschule in Klattau.
— Eduard Schöfer, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Eduard Scholz, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Johann Scholz, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Julius v. Schröckinger, der Dicht- u. Redekunst Beflissener in Brünn.
— Aloys Schrötter, k. k. Kreiskommissär in Znaim.
— Joh. Schrötter, k. k. Gubernial- u. Präsidial-Sekretär in Brünn.
— Joseph Schüllert, Oberamtmann in Hrottowitz.
— Florian Schupler, Bürger in Gaya.
— Rudolph Schuster, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Franz Schwabenik, Verwalter in Gdossau.
— Thomas Schwabenik, Pfarrer in Gdossau.
— Friedr. Schwarz, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Karl Schwarz, Professor der Humanitätsklassen am katholischen k. k. Gymnasium in Teschen.
— Joseph Sedlaczek, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Aloys Selinger, Wundarzt in Prerau.
— N. Sellmann, Salzverschleißer in Prerau.
— Wenzel Seydl, Verwalter in Moschtienitz.
— August Siebert, Oberamtmann in Lukow.
— Franz Siegel, Verwalter in Burgholz.
— Simon Slaby, in Kromau.
— Blasius Slunecžko, Lokal in Czelechowitz.

Herr N. Smetaczek, Oberamtmann in Wessely.
— Anton Smirsch, Hörer der Philosophie.
— Jakob Smolka, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— N. Sobotka, Bürgermeister in Gaya.
— Karl Somenez, Oberförster in Königswart, in Böhmen.
— Franz v. Sommerfeld, k. k. Oberst.
— Joseph Sonnleithner, k. k. Regierungsrath.
— Ambros Spallek, Präfekt des k. k. Gymnasiums in Znaim.
— Johann Staud, Dechant und Pfarrer in Startsch.
— Karl Steigentesch, Handelsmann in Brünn.
— Christoph Steinbach, Pfarrer in Hödnitz.
— J. Steiner, in Wien.
— Karl Freih. v. Sternek, der Dicht- u. Redekunst Beflissener in Brünn.
— Franz Stephan, Hörer der Philosophie.
— Joseph Striasny, Pfarrer in Groß-Augezd.
— Moriz Stieber v. Sterzenfeld, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Ant. Storch, Kassier bei dem Wittwen-Versorgungsinstitute in Olmütz.
— Christian Straschil, Hammerwerks-Kontroleur.
— Anton Strick, in Ostrau.
— Anton Swoboda, Burggraf in Neutitschein.
— Joseph Swoboda, Bürgermeister in Namiest.

T.

Herr Benedikt Teltschik, Inspektor in Hungarisch-Brod.
— Georg Teltschik, Oberamtmann in Neutitschein.
— Johann Theimer, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Johann Theiner, Amtschreiber in Waltersdorf.
— Johann Theny, Pfarrer in Frankstadt.
— Joh. Christian Thielisch, Superintendent der evangel. Kirchengemeinde und Konsistorialrath zu Scharten.
— Wenzel Thomann, Kooperator in Namiest.
— Eduard Thomas, Amtspraktikant in Gundersdorf.
— Ignaz Tinger, Pfarrer in Stiegnitz.
— Wilhelm Tkány, k. k. Hofkonzipist.
— Thomas Tomek, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
Die Traßlersche Buchhandlung in Brünn.
Frau Gräfin v. Truchsess-Zeil-Trauchburg, Besitzerin des Gutes Kunewald.
Herr Andreas Trzeschtik, Rentmeister in Oberkaunitz.
— Aloys Tschik, Oberamtmann in Zdannek.

Herr Wenzel Tumseng, Verwalter in Czebin.
— Joseph Turofsky, Bürgermeister in Prerau.

U.

Ihre Excellenz Frau Anna Gräfin v. Ugarte, geborne Gräfin v. Windischgrätz, in Znaim.
Herr Franz Urbanek, Dechant und Pfarrer in Biskupitz.

W.

Herr Johann Walter, Pfarrer in Kunewald.
— Johann Wanßner, Bürger in Leipnik.
— Franz Wawrausch, Burggraf in Zlin.
— Ernest v. Weidenthal, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Karl Weidner, jubilirter k. k. Zolleinnehmer.
— Jakob Weimann, herrschaftlicher Arzt in Teltsch.
— Aloys Weizinger, Bürger zu Radkersburg in Steyermark.
— Karl Weldamon, Kooperator zu Babitz.
— Aloys Werbach, Amtschreiber in Hungarisch-Brod.
— Franz Wibiral, Amtschreiber in Jarmeritz.
Die Wildmannsche Buchhandlung in Prag.
Die Wigant'sche Buchhandlung in Kaschau.
Herr Joseph Winkler, Oberamtmann in Hradisch.
— Mathias Wiskoczil, Vikar der PP. Kapuciner in Znaim.
— Leopold Wodiczka, Vice-Dechant und Pfarrer in Oberkaunitz.
— Anton Wolf, Professor am k. k. Gymnasium in Iglau.
— Gregor Wolny, Professor der klassischen Literatur und der Geschichte an der philosophischen Lehranstalt in Brünn.
— Anton Wescha, Erzpriester und Dechant in Schattau.

Z.

Herr Martin Zdarsa, Buchdrucker und Buchhändler in Böhm. Budweis.
— Thomas Zimek, Pfarrer in Zlin.
Die Zliner Amtskanzlei.
Herr Friedr. Zumsande, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Bernhard Zweig, Bestandinhaber.

Berichtigungen.

Erste Abtheilung.

Seite VII. (Vorrede) Zeile 26. lies Liboschan statt Liboschau.
Seite 3. Zeile 26. lies Aejkthyrner statt Ajkthyrer.
— 14. — 30. — Schatzungen — Satzungen.
— 32. — 20. — Vor — Von.
— 34. — 25. — Donnerkeile — Donnerkeule.
— 35. — 30. — Priamus — Prianus.
— 39. — 3. — wetzend — welzend.
— 59. — 2. soll es heißen: und eine Hauptwidersacherin des in Böhmen zu ihrer Zeit u. s. w.
Seite 71. Zeile 9. lies Alfentänze statt Alpentänze.
— 73. — 13. — Todtenreiches — Todenreiches.
— 136. — 26. — geleitet — geleitet.
— 151. — 1. — Eren-tag — Ehrentag.
— 154. — 26. — Aberglaube — Aberglauben.

Zweite Abtheilung.

Seite 24. Zeile 12. lies verboth statt verbath.
— 52. — 3. — Christus — Christi.
— 93. — 2. — Skofnung — Stoffnung.
— 177. — 19. muß nach Widars das Komma wegfallen.
— 179. — 19. setze man nach dem Worte Wegwoda noch hinzu: oder Woiwoda.

