

Nordische Götter & Mythen

Ein Überblick – mit der Dualität der Götter

Ein Überblick über die wichtigsten Gestalten der nordischen Mythologie – mit dem, was sie ausmacht. Auffällig ist ihre **Dualität**: Kaum ein Gott ist nur Licht oder nur Dunkel. Gerade dieser Zwiespalt macht die nordische Götterwelt so lebendig. (Erzählungen nach Lieder- und Snorra-Edda, gemeinfrei; eigener Text.)

Wie viele Götter gab es?

Eine feste Zahl kennt die Überlieferung nicht – die nordische Götterwelt war nie ein geschlossenes System. Snorri Sturluson zählt in der Gylfaginning zwölf Asen neben Odin auf und nennt anschließend sechzehn Asinnen – schon bei ihm sind es also fast dreißig namentlich vorgestellte Gottheiten. Dazu kommen die Wanen (das ältere Göttergeschlecht um Njörd, Freyr und Freyja), Schicksalsmächte wie die Nornen und Walküren, vergöttlichte Naturwesen wie Sol und Mani sowie Grenzgänger zwischen Riesen und Göttern wie Loki, Skadi und Ägir.

Rechnet man alle in Lieder- und Snorra-Edda namentlich genannten göttlichen Gestalten zusammen, kommt man auf weit über fünfzig. Die sechsundzwanzig wichtigsten stellen wir hier ausführlich vor – jede mit ihrer eigenen Dualität.

Odin

Der Allvater ist Gott der Weisheit, der Dichtung, der Runen und der Ekstase – und zugleich Herr des Krieges und des Todes. Kein Gott hat einen höheren Preis für Erkenntnis gezahlt: Am Brunnen Mimirs gab er ein Auge für einen einzigen Trunk Weisheit, und um die Runen zu gewinnen, hing er neun Nächte lang, vom eigenen Speer durchbohrt, am Weltenbaum Yggdrasil – „geweiht dem Odin, ich selbst mir selbst“, wie das Hávamál sagt. Auch den Met der Dichtung stahl er in Adlergestalt aus dem Berg des Riesen Suttung und brachte ihn den Göttern und den Dichtern.

Von seinem Hochsitz Hlidskjalf überblickt er alle Welten. Die Raben Hugin und Munin („Gedanke“ und „Erinnerung“) fliegen täglich aus und raunen ihm zu, was geschieht; zu seinen Füßen liegen die Wölfe Geri und Freki, denen er seine ganze Speise gibt – er selbst lebt vom Wein allein. Er reitet das achtbeinige Ross Sleipnir, trägt den Speer Gungnir und den Ring Draupnir. Als Walvater lässt er die Walküren die Hälfte der Gefallenen nach Walhall führen, wo die Einherjer für die letzte Schlacht üben. Mit über 170 überlieferten Beinamen – Wanderer, Grimnir, Hoher, Siegvater – ist er der vielgesichtigste aller Götter; im englischen Wednesday (Wodans-Tag) lebt sein Name bis heute fort. Bei Ragnarök verschlingt ihn der Fenriswolf – wissend reitet er dennoch voran.

Dualität: Weisheit und Wahnsinn in einer Gestalt: Er schenkt Dichtung und Erkenntnis, schürt aber auch Krieg und Zwietracht. Er ist treu und trügerisch zugleich – ein Gott, der gibt und nimmt.

Frigg

Die höchste der Göttinnen, Odins Gemahlin, ist Göttin der Ehe, der Mutterschaft, des Hauses – und des Schicksals. In ihrer Halle Fensalir („Sumpfsäle“) sitzt sie und kennt die Geschicke aller Wesen, doch sie spricht sie niemals aus. Nur ihr erlaubt Odin, neben ihm auf dem Hochsitz Hlidskjalf zu sitzen. Um sie schart sich ein eigener Hof von Göttinnen: Fulla trägt ihr Kästchen, Gna reitet als Botin durch die Welten, Eir heilt.

Ihre größte Geschichte ist ihre größte Niederlage: Als ihr Sohn Baldr von dunklen Träumen geplagt wird, nimmt sie allen Dingen der Welt den Eid ab, ihm nicht zu schaden – Feuer und Wasser, Eisen und Stein, Bäumen, Tieren, Krankheiten. Nur die junge Mistel übergeht sie. Durch genau diese Lücke führt Loki den tödlichen Zweig. Manche Forscher vermuten, dass Frigg und Freyja ursprünglich ein und dieselbe Göttin waren – die Edda trennt sie klar, doch die Nähe bleibt. Auch ihr Name lebt in einem Wochentag fort: im Freitag.

Dualität: Allwissenheit und Ohnmacht: Sie kennt jedes Schicksal und kann doch den Tod ihres Sohnes Baldr nicht abwenden. Wissen, das nicht vor Leid bewahrt.

Thor

Der Donnergott ist der Beschützer von Göttern und Menschen und der unermüdliche Feind der Riesen. Seine Waffen: der Hammer Mjöllnir, der nie sein Ziel verfehlt und von selbst zurückkehrt (sein kurzer Stiel ist ein Schmiedefehler – Loki störte die Zwerge in Mückengestalt), der Kraftgürtel Megingjörd, der seine Asenkraft verdoppelt, und eiserne Handschuhe. Über den Himmel fährt er in einem Wagen, gezogen von den Böcken Tanngrisnir und Tanngnjostr, die er abends schlachten und morgens mit dem Hammer wieder zum Leben erwecken kann. In Bilskirnir, seiner Halle mit 540 Toren, wohnt er mit der goldhaarigen Sif; seine Kinder heißen Magni („Stärke“), Modi („Mut“) und Thrud („Kraft“).

Die Edda erzählt seine Abenteuer am liebsten: Wie er beim Riesen Hymir die Midgardschlange an die Angel bekam, wie er als Braut verkleidet seinen gestohlenen Hammer aus Thrymheim zurückholte, wie ihn Utgardaloki mit Illusionen düpierte – er hob die Weltenschlange als „Katze“ und trank das Meer. Bei den einfachen Leuten war Thor der beliebteste aller Götter: Über tausend Hammer-Amulette sind erhalten, unzählige Orts- und Personennamen tragen seinen Namen, und der Donnerstag gehört ihm bis heute. Bei Ragnarök erschlägt er die Midgardschlange – und fällt nach neun Schritten durch ihr Gift.

Dualität: Roh und doch segnend: Sein Donner zerstört und bringt zugleich den fruchtbaren Regen. Er ist die ungestüme Gewalt, die das Chaos in Schach hält – Beschützer durch schiere Wucht.

Sif

Thors Gemahlin ist berühmt für ihr Haar aus reinem Gold – viele Deuter sehen darin das reife Kornfeld, das der Regen des Donnergottes gedeihen lässt. Ihre große Geschichte beginnt mit einem Frevel: Loki schert ihr im Schlaf das Haar ab. Der wütende Thor zwingt ihn, Ersatz zu schaffen, und Loki lässt von den Zwergen, den Söhnen Ivaldis, neues Haar aus echtem Gold schmieden, das wie gewachsenes weiterwächst. Aus derselben Wette mit den Schmieden gehen auch Odins Speer Gungnir, das Schiff Skidbladnir, der Ring Draupnir, der Eber Gullinbursti – und Mjöllnir selbst hervor.

So steht am Anfang von Thors Hammer ausgerechnet ein schlechter Scherz auf Kosten Sifs. Sie ist Mutter des Wintergottes Ullr (aus einer früheren Verbindung) und der starken Thrud. In der Lokasenna schenkt sie dem Lästerer Loki besonnen einen Becher Met ein – ein Versuch, den Streit zu schlichten, wo andere zürnen.

Dualität: Stille Mitte neben dem lautesten Gott: Ihr geraubtes Haar wird zur Geburtsstunde der mächtigsten Waffen Asgards. Aus Kränkung entsteht Segen – Verlust, der die Götter stärker macht.

Baldr

Der lichte Gott ist der Schönste, Weiseste und Mildeste der Asen – „so licht, dass es von ihm strahlt“, sagt Snorri. Er wohnt in Bredablik, dem Ort, an dem nichts Unreines sein darf. Als ihn dunkle Träume vom eigenen Tod plagten, nimmt seine Mutter Frigg allen Dingen den Eid ab, ihm nicht zu schaden. Fortan vergnügen sich die Götter damit, auf den Unverwundbaren zu schießen – bis Loki der Lücke auf die Spur kommt: die junge Mistel. Er drückt sie dem blinden Hödr in die Hand und lenkt dessen Wurf. Baldr sinkt tot nieder – „das größte Unglück, das je unter Göttern und Menschen geschah“.

Die Asen verbrennen ihn auf seinem Schiff Hringhorni, das erst die Riesin Hyrrokkin ins Wasser stoßen kann; seine Frau Nanna stirbt vor Gram und wird mit ihm verbrannt, Odin legt den Ring Draupnir aufs Feuer. Hermod reitet nach Hel, um ihn auszulösen – doch die Riesin Pökk (wohl Loki selbst) verweigert als Einzige die erlösende Träne. So bleibt Baldr bei den Toten, bis nach Ragnarök: Aus der neuen, grünen Welt kehrt er zurück, versöhnt mit Hödr – die Hoffnung der nordischen Mythen.

Dualität: Licht und Tod: Gerade der Reinste muss sterben. In ihm liegt der Untergang – und zugleich die Hoffnung auf Wiederkehr und Erneuerung.

Hödr

Der blinde Gott ist die tragischste Gestalt Asgards. Stark, aber ohne Augenlicht, steht er abseits, als die Götter zum Spaß auf den unverwundbaren Baldr schießen. Loki reicht ihm die Mistel und führt seine Hand – „auch ich möchte den Bruder ehren“ – und so wird ausgerechnet der Bruder zum Töter Baldrs, ohne Absicht, ohne Schuld im Herzen.

Die Rache folgt dem alten Gesetz dennoch: Odins Sohn Vali, eigens dafür gezeugt und nur eine Nacht alt, erschlägt Hödr. Doch die Edda gewährt ihm Gnade im Großen: Nach Ragnarök kehrt er an Baldrs Seite aus dem Totenreich zurück, und beide bewohnen gemeinsam die Hallen der neuen Welt – der Getötete und sein Töter, versöhnt.

Dualität: Täter ohne Schuld: Seine Hand tötet, doch der Wille war Lokis. Das Werkzeug des Unheils wird am Ende selbst erlöst – Schuld und Versöhnung in einer Gestalt.

Freyja

Die wohl mächtigste Göttin ist Herrin der Liebe, der Schönheit und der Fruchtbarkeit – und ebenso des Todes und des Zaubers. Als Wanin kam sie mit Vater Njörd und Bruder Freyr nach dem Krieg der Göttergeschlechter als Geisel zu den Asen und brachte ihnen den Seidr bei, die mächtige Zauberkunst, die selbst Odin von ihr lernte. Auf dem Schlachtfeld wählt sie zuerst: Die Hälfte der Gefallenen zieht in ihre Halle Sessrumnir auf der Wiese Folkvangr, erst die andere Hälfte gehört Odin – so sagt es das Grimnismal.

Sie fährt einen von zwei Katzen gezogenen Wagen, reitet den Eber Hildisvini und besitzt ein Falkengewand, mit dem sie durch die Welten fliegt. Ihr berühmtester Schatz ist das Halsband Brisingamen, geschmiedet von vier Zwergen. Ihren verschwundenen Gemahl Od sucht sie weinend in allen Welten – ihre Tränen werden zu rotem Gold, im Meer zu Bernstein. Ihre Töchter heißen Hnoss und Gersemi, beides Worte für „Kleinod“. Riesen begehren sie unablässig – für die Wikinger war sie Sehnsucht, Macht und Trost zugleich: Liebesgöttin, Zauberverlehrerin und Herrin über die Hälfte aller Helden.

Dualität: Liebe und Tod in einer Hand: Sie weckt Begehren und empfängt die Schlachttoten. Schönheit und Schlachtfeld, Lebensfülle und Vergänglichkeit gehören bei ihr untrennbar zusammen.

Freyr

Der Wanen-Gott ist der Herr des guten Wetters, der Ernte, des Friedens und des Wohlstands – „ár ok fridr“, gutes Jahr und Frieden, war die Formel seines Kultes. Als Zahngeschenk erhielt er das Lichtalbenheim. Die Zwerge schmiedeten ihm den goldborstigen Eber Gullinbursti, der schneller läuft als jedes Ross und im Dunkeln leuchtet, und das Wunderschiff Skidbladnir, das immer guten Wind hat und sich zusammenfallen lässt wie ein Tuch. In Uppsala stand sein großes Heiligtum; die schwedischen Ynglinger-Könige führten ihr Geschlecht auf ihn zurück.

Seine berühmteste Geschichte erzählt das Skirnismal: Vom Hochsitz Hlidskjalf aus erblickt er die Riesentochter Gerd, deren Arme Luft und Meer erleuchten, und wird krank vor Liebe. Sein Diener Skirnir wirbt für ihn – und erhält als Lohn Freyrs Schwert, das von selbst kämpft. Diesen Preis zahlt der Gott des Friedens bis zuletzt: Bei Ragnarök steht er dem Feuerriesen Surtr ohne seine Waffe gegenüber und fällt als einer der Ersten. Wer den Frieden liebt, gibt das Schwert aus der Hand – die Edda weiß, was das kostet.

Dualität: Friede um den Preis der Wehrlosigkeit: Der Gott der Fülle verzichtet aus Liebe auf seine Waffe – und fällt darum bei Ragnarök wehrlos. Fruchtbarkeit und Opfer, Frieden und Verletzlichkeit.

Njörd

Der Wanen-Gott des Meeres, des Windes, der Seefahrt und des Reichtums wohnt in Noatun, dem „Schiffsgehege“ an der Küste. Er stillt Sturm und Feuer, segnet Fischfang und Handel – wer im Norden „reich wie Njörd“ genannt wurde, hatte es geschafft. Mit seinen Kindern Freyr und Freyja kam er nach dem Wanenkrieg als Geisel zu den Asen; schon Tacitus beschreibt mit der Göttin Nerthus eine alte Verwandte seines Namens auf dem Festland.

Seine Ehe mit der Bergriesin Skadi wurde zum sprichwörtlichen Bild unvereinbarer Welten: Neun Nächte wollten sie abwechselnd in den Bergen und am Meer wohnen. Doch Njörd ertrug das Heulen der Wölfe nicht, das ihm „hässlich schien gegen den Sang der Schwäne“, und Skadi fand keinen Schlaf beim Kreischen der Möwen. Sie trennten sich im Guten – das Meer lässt sich nicht in die Berge tragen.

Dualität: Meer und Berg, die sich nicht vertragen: Reichtum und Sehnsucht, Nähe und Fremdheit – eine Verbindung der Gegensätze, die keine Heimat findet.

Skadi

Die Riesentochter kam in voller Rüstung nach Asgard, um den Tod ihres Vaters Thjazi zu rächen – allein gegen alle Götter. Die Asen boten Sühne: Sie durfte sich einen Gatten wählen, jedoch nur nach den Füßen. Sie wählte die schönsten – und erhielt nicht Baldr, sondern den Meergott Njörd. Zur Versöhnung gehörte auch, dass die Götter sie zum Lachen bringen mussten: Erst als Loki sich mit einem Ziegenbock ein groteskes Tauziehen lieferte, lachte sie. Odin warf die Augen ihres Vaters als Sterne an den Himmel.

Als Göttin des Winters, der Jagd und des Schneeschuhlaufens – die Skalden nennen sie Öndurdis, „Schneeschuh-Göttin“ – blieb sie den Bergen treu; die Ehe mit dem Küstengott scheiterte daran. Ihre Härte bleibt: Bei Lokis Bestrafung ist sie es, die die giftspeiende Schlange über seinem Gesicht befestigt. In vielen norwegischen und schwedischen Ortsnamen lebt ihr Name fort – manche Forscher verbinden ihn sogar mit Skandinavien selbst.

Dualität: Riesin und Göttin, Rache und Versöhnung: Sie kommt als Feindin und wird Teil der Götterwelt. Kälte und Jagd, Härte und neue Bindung.

Tyr

Der alte Gott des Rechts, des Eides und des Krieges war einst womöglich der höchste Himmelsgott der Germanen: Sein Name (urgermanisch *Tiwaz) ist sprachlich derselbe wie Zeus und Jupiter, und die Römer setzten ihn mit Mars gleich – deshalb heißt der Dienstag im Englischen Tuesday, Tius Tag. Im Norden trat er hinter Odin und Thor zurück, blieb aber der Gott, bei dem Eide und Thing-Versammlungen ihre Heiligkeit hatten: der Gott des verbindlichen Wortes.

Seine große Tat ist ein Rechtsakt in Reinform. Als die Götter den unheimlich wachsenden Fenriswolf mit der Zauberfessel Gleipnir binden wollen, wittert das Tier Verrat und verlangt ein Pfand: Eine Götterhand soll in seinem Rachen liegen. Nur Tyr legt sie hinein – wissend, dass die Fessel halten und der Wolf zubeißen wird. Die Götter gewinnen ihre Sicherheit, Tyr verliert die Schwurhand. Bei Ragnarök kämpft er gegen den Höllenhund Garm; beide töten einander. Die Tiwaz-Rune trägt bis heute seinen Namen.

Dualität: Gerechtigkeit, die etwas kostet: Recht und Krieg, Mut und Verlust. Ordnung wird nicht geschenkt, sondern mit einem Opfer erkaufte.

Heimdall

Der wachsamste Gott hütet die Regenbogenbrücke Bifröst und wohnt dort in Himinbjörg, der „Himmelsburg“. Seine Sinne sind ohne Gleichen: Er braucht weniger Schlaf als ein Vogel, sieht bei Nacht und Tag hundert Wegstunden weit und hört das Gras auf der Erde und die Wolle auf den Schafen wachsen. Geboren wurde er am Rand der Welt – von neun Müttern zugleich, neun Riesenschwestern, die viele für die Wellentöchter des Meeres halten. Seine Zähne sind aus Gold, sein Ross heißt Gulltopp.

Als Rig („König“) wanderte er über die Erde und zeugte in drei Häusern die Stammväter der Stände – Knecht, Bauer und Jarl: So macht ihn die Rigsthula zum Ahnvater der Menschenordnung. Mit Loki, seinem Gegenspieler, rang er in Robbengestalt um Freyjas Brisingamen. Sein Horn Gjallarhorn liegt bereit unter dem Weltenbaum: Wenn er es bläst, hört man es in allen Welten – es ist das Signal zu Ragnarök. In der letzten Schlacht töten er und Loki einander: Der Wächter fällt zuletzt, mit ihm endet die Wache.

Dualität: Hüter und Herold des Untergangs: Ewig wacht er über die Welt – und ist es doch, der mit seinem Horn das Ende, Ragnarök, einläutet. Bewahrer und Vorbote zugleich.

Loki

Der listige Gestaltwandler ist der Sohn des Riesen Farbauti und der Laufey – und doch Odins Blutsbruder, der unter den Asen lebt. Schön von Gestalt, böse von Sinn, „Schmied aller Lügen“ und zugleich der Retter in unzähligen Nöten: Er verschafft den Göttern ihre größten Schätze (Mjöllnir, Gungnir, Skidbladnir – alle Frucht seiner Wette mit den Zwergen), rettet Idun samt ihren Äpfeln zurück und verhindert als Stute den Lohn des Riesenbaumeisters – aus dieser Verwandlung geht Odins achtbeiniges Ross Sleipnir hervor: Loki ist seine Mutter.

Mit der Riesin Angrboda zeugt er die drei Schicksalsfeinde der Götter: den Fenriswolf, die Midgardschlange und Hel. Seine Taten werden dunkler: Er schert Sifs Haar, lästert in der Lokasenna alle Götter am Festtisch – und führt schließlich den Mistelzweig, der Baldr tötet. Da endet die Geduld der Asen: Als Lachs gefangen, wird er mit den Därmen des eigenen Sohnes auf drei Steine gebunden; Skadi hängt eine giftspeiende Schlange über ihn. Seine treue Frau Sigyn fängt das Gift in einer Schale – doch wenn sie sie leert, zuckt er, und die Erde bebt. Bei Ragnarök reißt er sich los und steuert das Totenschiff Naglfar gegen die Götter.

Dualität: Helfer und Verderber in einer Person: In ihm sind Ordnung und Chaos untrennbar. Er bringt Leben hervor (Odins Ross Sleipnir) und den Tod (Baldrs Ende) – das notwendige Gegenpiel der Götterwelt.

Hel

Die Tochter Lokis und der Riesin Angrboda herrscht über das gleichnamige Totenreich tief unten in Niflheim. Odin selbst warf sie dorthin, als die Götter erfuhren, welches Unheil von Lokis Kindern drohte – und gab ihr Gewalt über alle, die an Krankheit und Alter sterben. Wer nicht im Kampf fällt, geht „hel-wärts“. Ihr Anblick ist ihr Reich: halb von gesunder Farbe, halb blauschwarz wie eine Leiche – leicht zu erkennen, schwer zu vergessen.

Snorri beschreibt ihren Hof mit düsteren Namen: Ihre Halle heißt Eljudnir („Regennass“), ihre Schüssel Hunger, ihr Messer Gier, ihre Schwelle Stolperfalle, ihr Bett Krankenlager. Doch Hel ist keine Teufelin: Ihr Reich ist kein Strafort, sondern das stille, unausweichliche Daheim der meisten Toten. Als Hermod um Baldr verhandelt, zeigt sie sich sogar verhandlungsbereit – alle Welt soll weinen, dann gibt sie ihn frei. Es scheitert nicht an ihr, sondern an einer einzigen verweigernden Träne.

Dualität: Halb lebend, halb tot: Gastgeberin und Kerkermeisterin zugleich. Ihr stilles Reich ist weder Strafe noch Paradies – nur das unausweichliche Andere.

Idun

Die Göttin der Jugend hütet in einer Lade aus Eschenholz die Äpfel, von denen die Götter essen, wenn das Alter sie anrührt – ihre kostbarste Mitgift, denn die Asen sind nicht von selbst unsterblich. Sie ist die Gemahlin des Dichtergottes Bragi: Jugend und Poesie wohnen in einem Haus.

Ihre große Geschichte ist ihr Raub: Der Riese Thjazi zwingt den in Adlerklauen gefangenen Loki, ihm Idun auszuliefern. Loki lockt sie mit dem Märchen von „besseren Äpfeln“ aus Asgard – und der Riese trägt sie in Adlergestalt davon. Sofort werden die Götter grau und alt. Unter Todesdrohung muss Loki sie zurückholen: Im Falkengewand Freyjas verwandelt er Idun in eine Nuss und fliegt mit ihr heim, während die Asen auf der Mauer Späne aufschichten – der nachjagende Adler Thjazi verbrennt im aufschlagenden Feuer. Aus seinen Augen macht Odin Sterne, und seine Tochter Skadi kommt zur Sühne nach Asgard: Eine Geschichte zieht die nächste nach sich.

Dualität: Zerbrechlich und unentbehrlich: An einer einzigen Göttin hängt die Unsterblichkeit aller. Jugend und Vergänglichkeit liegen bei ihr eine Armlänge auseinander.

Bragi

Der Gott der Dichtkunst und der Beredsamkeit ist der Hausdichter Walhalls: Mit langem Bart und Harfe begrüßt er die gefallenen Könige, wenn sie in Odins Halle einziehen – so schildern es die alten Preislieder auf Erik Blutaxt und Hakon den Guten. Er ist „berühmt für Weisheit und Zungenfertigkeit“; nach ihm heißt die Dichtkunst selbst „bragr“. Der Sage nach sind ihm Runen auf die Zunge geritzt. Seine Gemahlin ist Idun – der Dichter und die Jugend.

Beim Erbmahl wurde der „bragafull“, der Becher Bragis, geleert: Auf ihn schwor man feierliche Gelübde für das kommende Jahr. Dahinter steht wohl ein Stück Geschichte: Der älteste namentlich bekannte Skalde, Bragi Boddason der Alte (9. Jh.), wurde so berühmt, dass die Nachwelt den Dichter womöglich unter die Götter erhob. In der Lokasenna muss er sich von Loki „Bankzierde“ schimpfen lassen – der Spötter wirft dem Dichter Feigheit vor, doch Bragis Waffe war nie das Schwert, sondern das Wort.

Dualität: Wort statt Waffe: Der einzige Gott, dessen ganze Macht die Sprache ist. Loki nennt ihn feige – doch was von Helden bleibt, schafft allein der Dichter: Nachruhm.

Ullr

Der Gott des Winters, des Bogenschießens und des Schneeschuhlaufs wohnt in Ydalir, den „Eibentälern“ – aus Eibenholz baute man die besten Bogen. Snorri nennt ihn schön von Angesicht, kriegstüchtig und unerreichbar auf Schneeschuhen; man rief ihn vor dem Zweikampf an. Er ist der Sohn Sifs und damit Thors Stiefsohn. Ein Vers überliefert, dass Eide auf „Ullrs Ring“ geschworen wurden – ein Heiligtum bei Lilla Ullevi in Schweden, übersät mit Amuletringen, scheint genau das zu bestätigen.

Die vielen Orte, die seinen Namen tragen – Ullevi, Ullern, Ulleråker quer durch Schweden und Norwegen – verraten: Ullr war einst ein großer, vielleicht einer der höchsten Götter, dessen Geschichten verloren gingen, bevor die Edda sie aufschreiben konnte. Bei Saxo Grammaticus regiert „Ollerus“ sogar zeitweise an Odins Stelle. Geblieben ist die Silhouette eines mächtigen Wintergottes auf Skiern, den Bogen in der Hand.

Dualität: Groß im Kult, klein in der Sage: Einst womöglich Hochgott, blieben von ihm fast nur Ortsnamen und ein Schwurring. Ruhm vergeht – Spuren bleiben.

Forseti

Der Sohn Baldrs und Nannas ist der Gott des Rechtsfriedens und der beste Richter unter Göttern und Menschen. Seine Halle Glitnir („die Glänzende“) ruht auf Pfeilern aus rotem Gold und ist mit Silber gedeckt – das Gericht als der hellste Ort der Welt. Wer mit einem Streit zu ihm kommt, geht versöhnt: „Alle, die zu ihm kommen mit schweren Händeln, gehen geeint davon“, sagt das Grimnismal.

Während Tyr für das harte Recht des Schwertes und des Things steht, verkörpert Forseti die andere Seite der Gerechtigkeit: den Vergleich, der beide Seiten bestehen lässt. Eine friesische Legende kennt einen Gott „Fosite“ mit heiliger Insel (Helgoland wurde so gedeutet) – womöglich ein Nachhall desselben Rechtsgottes an der Nordseeküste. Vom Sohn des sanftesten Gottes stammt das sanfteste Amt: der Frieden nach dem Streit.

Dualität: Urteil ohne Verlierer: Wo Tyr das Recht mit Opfern erkaufte, schlichtet Forseti, bis beide Seiten gehen können. Strenge und Milde – zwei Gesichter derselben Gerechtigkeit.

Vidar

Der „schweigsame Ase“ ist Odins Sohn mit der Riesin Grid und nach Thor der stärkste der Götter. Er wohnt in Vidi, einem Land aus hohem Gras und jungem Wald – Stille ist sein Reich. Sein Attribut ist das seltsamste der Edda: ein gewaltiger Schuh, zusammengesetzt aus all den Lederresten, die Schuster seit Anbeginn der Zeit abschneiden und wegwerfen. Wer den Göttern helfen will, so hieß es, werfe seine Lederabfälle nicht achtlos fort.

Denn dieser Schuh hat eine Bestimmung: Wenn bei Ragnarök der Fenriswolf Odin verschlungen hat, tritt Vidar vor, stemmt den beschuhten Fuß in den Unterkiefer des Wolfs, packt den Oberkiefer – und reißt den Rachen entzwei. So rächt der Schweigende den Vater. Vidar gehört zu den wenigen, die das Weltende überleben: Mit Vali, Modi, Magni, Baldr und Hödr sitzt er auf den Wiesen der neuen Welt, wo einst Asgard stand.

Dualität: Stille vor dem einen Augenblick: Ein Gott, der schweigt und wartet – sein ganzes Dasein zielt auf eine einzige Tat. Geduld als größte Stärke.

Vali

Der jüngste der Asen wurde für eine einzige Aufgabe geboren: Baldrs Tod zu rächen. Odin zeugte ihn mit Rind, der Tochter eines Fürsten im Osten – die Seherin der Völuspa hatte es vorhergesagt. Nur eine Nacht alt, zog Vali in den Kampf: Ungewaschen und ungekämmt, wie das Lied sagt, ruhte er nicht, ehe er Hödr, den unfreiwilligen Töter, auf den Scheiterhaufen gebracht hatte.

So verstörend die Gestalt wirkt – sie verkörpert das ehernen Rachegebot der alten Welt: Ein ungerächter Toter ließ der Sippe keine Ruhe. Doch auch Vali gehört zu den Überlebenden von Ragnarök; in der neuen Welt sitzt er friedlich neben Baldr und Hödr – der Rächer neben dem Gerächten und dem Bestraften. Die Rache hat ihre Pflicht getan; was bleibt, ist Versöhnung.

Dualität: Geboren, um zu strafen: Ein Kind als Vollstrecker des Schicksals. Er verkörpert die Härte der Rachepflicht – und überlebt sie in eine Welt hinein, die sie nicht mehr braucht.

Hermod

Der „kühne“ Sohn Odins ist der Bote der Götter – und der Held der traurigsten Reise der Edda. Als Baldr tot ist und ganz Asgard verstummt, fragt Frigg, wer um ihres Sohnes willen den Helweg reiten wolle. Hermod meldet sich. Auf Sleipnir, dem Ross des Vaters, reitet er neun Nächte durch finstere, tiefe Täler, in denen er nichts sieht, überquert die goldgedeckte Brücke über den Totenfluss Gjöll – wo die Wächterin Modgud staunt, dass ein Lebender lauter dröhnt als fünf Scharen Toter – und springt zuletzt über das Gittertor Hels.

In der Totenhalle sitzt Baldr auf dem Ehrenplatz. Hel stellt ihre Bedingung: Weint alle Welt um ihn, gibt sie ihn frei. Hermod reitet mit Hoffnung und Baldrs Ring Draupnir heim – doch eine Einzige weint nicht. Seine Reise scheitert, und bleibt doch eine der größten Taten: hinab ins Dunkel zu reiten, nicht um zu kämpfen, sondern um einen Bruder zurückzubitten.

Dualität: Mut ohne Schwert: Seine Heldentat ist ein Botengang ins Totenreich. Er bringt nicht den Sieg, sondern eine Bitte – und scheitert ehrenvoll an einer einzigen Träne.

Mimir

Der weiseste aller Wesen hütet den Brunnen unter jener Wurzel Yggdrasils, die zu den Reifriesen führt: In seinem Wasser liegen Weisheit und Verstand verborgen. Jeden Morgen trinkt Mimir selbst daraus – aus dem Gjallarhorn. Wer sonst trinken will, zahlt: Odin ließ sein Auge als Pfand im Brunnen. Seither sieht der Allvater mit einem Auge weniger – und unendlich viel mehr.

Nach dem Krieg der Göttergeschlechter wurde Mimir mit Hönir als Geisel zu den Wanen gesandt. Als die Wanen merkten, dass der schöne Hönir ohne Mimirs Rat hilflos war, enthaupteten sie den Weisen und sandten Odin den Kopf. Der Allvater salbte ihn mit Kräutern, sang Zauber darüber – und der Kopf spricht seither mit ihm, „sagt ihm manche Kunde aus anderen Welten“. Noch am Vorabend von Ragnarök reitet Odin zum Brunnen und fragt Mimirs Haupt um Rat. Die Weisheit überlebt den Körper – das ist Mimirs ganze Geschichte.

Dualität: Weisheit ohne Macht: Er besitzt alles Wissen der Welten und kann sein eigenes Ende doch nicht verhindern. Selbst als Toter bleibt er der Ratgeber des höchsten Gottes.

Ägir & Ran

Das Meer hat im Norden zwei Gesichter – und zwei Gestalten. Ägir, der Meerriese, ist der Gastgeber der Götter: In seiner Halle auf dem Meeresgrund leuchtet Gold statt Feuer, und sein Bier braut sich in einem Kessel, den Thor eigens beim Riesen Hymir holte. Zu seinem Gelage kommen alle Asen – dort spielt auch Lokis große Schmähere, die Lokasenna. Die Skalden nennen das Gold darum „Ägirs Feuer“.

Seine Frau Ran ist die dunkle Seite derselben See: Mit ihrem Netz fischt sie Ertrinkende von den Schiffen in die Tiefe. Seeleute trugen Gold bei sich, um bei ihr gut aufgenommen zu werden – wer bei seinem eigenen Erbmahl als Geist erschien, galt als gut von Ran empfangen. Ihre neun Töchter sind die Wellen, mit Namen wie Himinglæva („die Himmelspiegelnde“) und Kolga („die Kühle“) – dieselben neun Schwestern, die viele für die Mütter Heimdalls halten. Gastmahl und Grab: Das Meer gibt beides.

Dualität: Gastgeber und Grab: Dasselbe Meer, das die Götter bewirtet, zieht die Seeleute hinab. Ägirs goldene Halle und Rans Netz – Segen und Tod aus einer Tiefe.

Sol & Mani

Sonne und Mond sind im Norden Geschwister: Kinder eines Mannes, der so vermessen war, sie Sol und Mani zu nennen – nach den Lichtern, die die Götter aus den Funken Muspelheims geschaffen hatten. Zur Strafe setzten die Götter die Kinder an den Himmel: Sol lenkt seither den Sonnenwagen mit den Rossen Arvak und Alsvid („Früherwacht“ und „Allgeschwind“), unter deren Buggeschirr kühlende Blasebälge liegen; Mani führt den Mond und bestimmt Neulicht und Vollmond. Schon Jahrtausende früher zeigt der Sonnenwagen von Trundholm dieselbe Vorstellung: die Sonne, von einem Pferd gezogen.

Ihre Fahrt ist eine Flucht: Hinter Sol jagt der Wolf Sköll, hinter Mani der Wolf Hati – deshalb haben es Sonne und Mond so eilig. Bei Ragnarök holen die Wölfe sie ein und verschlingen beide; bei einer Sonnenfinsternis, glaubte man, schnappe der Wolf schon einmal zu. Doch die Edda endet nicht im Dunkel: Sol hat zuvor eine Tochter geboren, schöner als sie selbst, die nach dem Weltende die Bahn ihrer Mutter fährt – ein neues Licht über der neuen Welt.

Dualität: Licht auf der Flucht: Jeder Tag ist ein Wettlauf gegen den Wolf, jeder Sonnenuntergang ein Beinahe-Ende – und doch geht aus dem Untergang ein neues Licht hervor.

Die Nornen

Drei Schicksalsfrauen wohnen am Urdbrunnen unter dem Weltenbaum: Urd („das Gewordene“), Verdandi („das Werdende“) und Skuld („das, was sein soll“) – Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft als drei Gestalten. Täglich schöpfen sie Wasser aus dem Brunnen und begießen damit Yggdrasils Wurzeln, damit der Baum nicht dorrt; das Wasser ist so heilig, dass alles, was es berührt, weiß wird. Und sie „schneiden ins Holz“ und weben die Schicksalsfäden – auch die der Götter: Selbst Odin kann ihren Spruch nicht wenden.

Neben den drei großen kennt der Norden viele Nornen: Bei jeder Geburt treten sie ans Kind und sprechen ihm sein Los zu – gute Nornen schenken ein gutes Leben, doch „über ungleiche Nornen“ klagen die Unglücklichen. Die Geschichte von Norna-Gest erzählt, wie eine gekränkte Norne einem Kind nur das Leben einer Kerze zumaß. Im Glauben an das unausweichliche Schicksal – *wyrd* – wurzelt der berühmte Gleichmut des Nordens: Was bestimmt ist, kommt; es zählt nur, WIE man ihm begegnet.

Dualität: Sie nähren und sie binden: Dieselben Hände, die den Baum am Leben halten, weben jedem sein Ende. Werden und Vergehen aus einer Quelle.

Die Walküren

Die „Wählerinnen der Gefallenen“ (altnordisch *valkyrjur*) sind Odins Botinnen auf dem Schlachtfeld: Sie bestimmen, wer fällt und wer siegt, und führen die erwählten Helden nach Walhall, wo sie ihnen Met einschenken. Ihre Namen sind Programm – Hildr („Kampf“), Gunnr („Schlacht“), Skögul, Göndul, Sigdrifa („Siegtreiberin“). Das unheimliche Webelied *Darradarljod* zeigt sie an einem Webstuhl aus Speeren und Gedärmen, an dem sie den Ausgang einer Schlacht weben.

Doch die Lieder kennen auch ihr anderes Gesicht: Walküren wie Brynhild oder Sigrun lieben sterbliche Helden, widersetzen sich dafür Odins Befehl und zahlen den Preis – Brynhild wird mit dem Schlafdorn gestochen und in den Flammenwall verbannt, bis Sigurd ihn durchreitet. Im Grabhügel-Lied umarmt Sigrun ihren toten Helgi noch einmal: Die Todesengel des Nordens sind zugleich seine größten Liebenden. Funde wie die kleine silberne Walküren-Figur von Harby zeigen, wie gegenwärtig sie den Menschen waren.

Dualität: Todesbotin und Geliebte: Dieselben Frauen, die den Helden den Tod zuteilen, schenken ihnen Met, Liebe und Unsterblichkeit im Lied. Schrecken und Zärtlichkeit in einer Gestalt.

Weiterlesen

Mehr Geschichten und gemeinfreie Quellen findest du in unserer Bibliothek auf glanzundgravur.de. © Glanz & Gravur, eigener Text.