Harry Eilenstein

Helden und Göttersöhne

Die Götter der Germanen - Band 39

Bücher von Harry Eilenstein

Astrologie

- Astrologie (496 S.)
- Photo-Astrologie (428 S.)
- Die astrologischen Aspekte (88 S.)
- Horoskop und Seele (120 S.)

Magie

- Handbuch für Zauberlehrlinge (408 S.)
- Telepathie für Anfänger (60 S.)
- Telepathie für Fortgeschrittene (52 S.)
- Telekinese für Anfänger (52 S.)
- Tarot (104 S.)
- Physik und Magie (184 S.)
- Die Magie-Formel (156 S.)
- Krafttiere – Tiergöttinnen – Tiertänze (112 S.)
- Schwitzhütten (524 S.)

Meditation

- Der Lebenskraftkörper (230 S.)
- Die Chakren (100 S.)
- Das Chakren-System mit den Nebenchakren (296 S.)
- Meditation (140 S.)
- Drachenfeuer (124 S.)
- Reinkarnation (156 S.)

Kabbala

- Kursus der praktischen Kabbala (150 S.)

- Eltern der Erde (450 S.)
- Blüten des Lebensbaumes:
  - Die Struktur des kabbalistischen Lebensbaumes (370 S.)
  - Der kabbalistische Lebensbaum als Forschungshilfsmittel (580 S.)
  - Der kabbalistische Lebensbaum als spirituelle Landkarte (520 S.)

Religion allgemein

- Muttergöttin und Schamanen (168 S.)
- Göbekli Tepe (472 S.)
- Totempfähle (440 S.)
- Christus (60 S.)
- Dakini (80 S.)
- Vajra (76 S.)

Ägypten

- Hathor und Re 1: Götter und Mythen im Alten Ägypten (432 S.)
- Hathor und Re 2: Die altägyptische Religion – Ursprünge, Kult und Magie (396 S.)
- Isis (508 S.)

Indogermanen

- Die Entwicklung der indogermanischen Religionen (700 S.)
- Wurzeln und Zweige der indogermanischen Religion (224 S.)

Germanen

- Die Götter der Germanen (87 Bände)
- Odin (300 S.)

Kelten

- Cernunnos (690 S.)
- Der Kessel von Gundestrup (220 S.)
- Der Chiemsee-Kessel (76)

Psychologie

- Über die Freude (100 S.)
- Das Geheimnis des inneren Friedens (252 S.)
- Das Beziehungsmandala (52 S.)
- Gefühle und ihre Verwandlungen (404 S.)
- einsgerichtet (140 S.)
- Liebe und Eigenständigkeit (216 S.)
- Von innerer Fülle zu äußerem Gedeihen (52 S.)
- Die Symbolik der Krankheiten (76 S.)

Kunst

- Herz des Tanzes – Tanz des Herzens (160 S.)

Drama

- König Athelstan (104 S.)

Die Themen der einzelnen Bände der Reihe „Die Götter der Germanen“

1. Die Entwicklung der germanischen Religion
2. Lexikon der germanischen Religion

3. Der ursprüngliche Göttervater Tyr
4. Tyr in der Unterwelt: der Schmied Wieland
5. Tyr in der Unterwelt: der Riesenkönig Teil 1
6. Tyr in der Unterwelt: der Riesenkönig Teil 2
7. Tyr in der Unterwelt: der Zwergenkönig
8. Der Himmelswächter Heimdall
9. Der Sommergott Baldur
10. Der Meeresgott: Ägir, Hler und Njörd
11. Der Eibengott Ullr
12. Die Zwillingsgötter Alcis
13. Der neue Göttervater Odin Teil 1
14. Der neue Göttervater Odin Teil 2
15. Der Fruchtbarkeitsgott Freyr
16. Der Chaos-Gott Loki
17. Der Donnergott Thor
18. Der Priestergott Hönir
19. Die Göttersöhne
20. Die unbekannteren Götter
21. Die Göttermutter Frigg
22. Die Liebesgöttin: Freya und Menglöd
23. Die Erdgöttinnen
24. Die Korngöttin Sif
25. Die Apfel-Göttin Idun
26. Die Hügelgrab-Jenseitsgöttin Hel
27. Die Meeres-Jenseitsgöttin Ran
28. Die unbekannteren Jenseitsgöttinnen
29. Die unbekannteren Göttinnen

30. Die Nornen
31. Die Walküren
32. Die Zwerge
33. Der Urriese Ymir
34. Die Riesen
35. Die Riesinnen
36. Mythologische Wesen
37. Mythologische Priester und Priesterinnen
38. Sigurd/Siegfried
39. Helden und Göttersöhne

40. Die Symbolik der Vögel und Insekten
41. Die Symbolik der Schlangen, Drachen und Ungeheuer
42. Die Symbolik der Herdentiere
43. Die Symbolik der Raubtiere
44. Die Symbolik der Wassertiere und sonstigen Tiere
45. Die Symbolik der Pflanzen
46. Die Symbolik der Farben
47. Die Symbolik der Zahlen
48. Die Symbolik von Sonne, Mond und Sternen
49. Das Jenseits
50. Seelenvogel, Utiseta und Einweihung
51. Wiederzeugung und Wiedergeburt
52. Elemente der Kosmologie
53. Der Weltenbaum
54. Die Symbolik der Himmelsrichtungen und der Jahreszeiten
55. Mythologische Motive

56. Der Tempel
57. Die Einrichtung des Tempels
58. Priesterin – Seherin – Zauberin – Hexe
59. Priester – Seher – Zauberer
60. Rituelle Kleidung und Schmuck
61. Skalden und Skaldinnen
62. Kriegerinnen und Ekstase-Krieger

63. Die Symbolik der Körperteile
64. Magie und Ritual
65. Gestaltwandlungen
66. Magische Waffen
67. Magische Werkzeuge und Gegenstände
68. Zaubersprüche
69. Göttermet
70. Zaubertränke
71. Träume, Omen und Orakel
72. Runen
73. Sozial-religiöse Rituale

74. Weisheiten und Sprichworte
75. Kenningar
76. Rätsel

77. Die vollständige Edda des Snorri Sturluson
78. Frühe Skaldenlieder
79. Mythologische Sagas

80. Hymnen an die germanischen Götter

Inhaltsverzeichnis

I allgemein

II Saga-Varianten des Tyr

1. König Heidrek
   a) „Heidrek“
   b) Thorsdrapa
   c) Hervor
   d) Widsith
   e) Hedin und Högni
   f) Oddrun
   g) Fornjot
   h) Thorsteinn Hausmacht
   i) Thorsdrapa
   j) Heimskringla
   k) Oddrun
   l) Hedin und Högni
   m) Zusammenfassung

2. König Helgi
   a) „Helgi“
   b) Helgi Hiörvard-Sohn
   c) Helgi Hiörvard-Sohn
   d) Völsungen
   e) 1. Helgi-Lied
   f) 2. Helgi-Lied

g) Hromund
h) Drei Helgi-Inkarnationen
i) Helgi Thoris-Sohn
j) Hrolf Kraki
k) Chronicon lethrense
l) Gesta danorum
m) Fridthjof
n) Skaldskaparmal
o) Jüngere Huldar-Saga
p) Beowulf
q) Das Totentor
r) Der „Zwergenkönig Heiling“
s) „Heilingszwerge“
t) Grimm: Mythologie
u) Gesta danorum
v) Zusammenfassung

3. König Jörmunrek
a) „Jörmunrek“
b) Der historische König Jörmunrek
c) Jordanes
d) Ammianus Marcellinus
e) Thidreksaga
f) Hildebrand
g) Quedlinburger Annalen
h) Eberhard von Aura
i) Brünhildlied-Bruchstück
j) Völsungen
k) Gudruns Aufreizung

l) Hamdir
m) Völsungen
n) Skaldskaparmal
o) Ragnarsdrapa
p) Hyndla
q) Bunge
r) Beowulf
s) Widsith
t) Deor
u) Zusammenfassung

4. Starkad
a) „Starkad“
b) Hervor
c) Gautrek
d) Vikar
e) 2. Helgi-Lied
f) 2. Helgi-Lied
g) Skaldskaparmal
h) Saga-Bruchstück
i) Heimskringla
j) Norna-Gest
k) Annales Lethrense
l) Gesta danorum
m) Heimskringla
n) Gautrek
o) Skaldskaparmal
p) Hattatal
q) Norna-Gest

r) Zusammenfassung

5. Beowulf

6. König Nibelung
   a) „Niblung“
   b) Waltharius
   c) Atli-Lied
   d) Skaldskaparmal
   e) Skaldskaparmal
   f) Hattatal, Regin-Lied, Bruchstück eines Brünhild-Liedes, Gudruns Aufreizung
   g) Besiedlung Norwegens
   h) Isländisches Runen-Lied
   i) Thidrek
   j) Skaldskaparmal
   k) Ättar-Thulur
   l) Nibelungenlied
   m) Seyfried
   n) Nibelungenlied
   o) Seyfried
   p) Niflung, Alberich, Andvari und Eugel
   q) Zusammenfassung

7. König Sigrlami
   a) „Sigrlami“
   b) Das Schwert des Sigrlami
   c) Hervor
   d) Zusammenfassung

8. Angantyr

a) „Angantyr“
b) Hervor
c) Hyndla
d) Widsith
e) Fridthjof
f) Pfeile-Odd
g) Halfdan Brana-Ziehsohn
h) Thorstein Viking-Sohn
i) Beowulf
j) Zusammenfassung

9. Hedin und Högni
a) „Hedin“
b) „Högni“
c) Hedin und Högni
d) Zusammenfassung

10. Heimir
a) „Heimir“
b) Gripirs Weissagung
c) Völsungen
d) Ragnar Lodbrök
e) Skaldskaparmal
f) Beowulf
g) Zusammenfassung

11. Sigi
a) Thulur
b) Völsungen
c) Zusammenfassung

12. König Alf

a) „Alberich“
b) Völsungen
c) Heimskringla
d) Hervor
e) Thorstein Viking-Sohn
f) Gesta danorum
g) Thorstein Viking-Sohn
h) Wieland
i) Skirnir
j) Hyndla
k) Gylfi
l) Helgi Hiörvard-Sohn
m) 1. Helgi-Lied
n) Gesta danorum
o) 2. Helgi-Lied
p) 3. Sigurd-Lied
q) 2. Gudrun-Lied
r) Könige der Hochländer
s) Saga-Bruchstück
t) Zergenkönig Alberich
u) Skaldskaparmal
v) Rabenzauber
w) Illugi
x) Fornjotr
y) Gylfi
z) Gautrek
aa) König Half
ab) Heimskringla

ac) Jüngere Huldar-Saga
ad) Norna-Gest
ae) Zusammenfassung

13. Kol der Bucklige
    a) „Kol“
    b) Thorstein Viking-Sohn
    c) Sturlaug der Mühen-Beladene
    d) Grimnir
    e) Kolgrimnir
    f) Zusammenfassung

14. Grim
    a) „Grim“
    b) Thorstein Viking-Sohn
    c) Thorstein Viking-Sohn
    d) Helgi Thorisson
    e) Thorstein Eystein-Sohn
    f) Thorstein Haus-Macht
    g) Völsi
    h) Zusammenfassung

15. Egil
    a) „Egil“
    b) Wieland
    c) Thidrek
    d) Auzon
    e) Klinte
    f) Skaldskaparmal
    g) Pforzen

h) Gesta danorum
i) Gallehus
j) Thorstein Haus-Macht
k) Kenningar
l) Hymir
m) Brakteat
n) Hexenhammer
n) Zusammenfassung

16. Brenner
    a) „Brenner“
    b) Thorstein Viking-Sohn
    c) Zusammenfassung

17. Jarl Agdi
    a) Thorstein Haus-Macht
    b) Zusammenfassung

18. Hadding
    a) „Haddr“
    b) Hromund
    c) Hromund Greipsson
    d) Gesta danorum
    e) Gesta danorum
    f) Gesta danorum
    g) Gesta danorum
    h) Gesta danorum
    i) Gesta danorum
    j) Gesta danorum
    k) Gesta danorum

l) Gesta danorum
m) Gesta danorum
n) Gesta danorum
o) Gesta danorum
p) Gesta danorum
q) Gesta danorum
r) Gesta danorum
s) Gesta danorum
t) Gesta danorum
u) Gesta danorum
v) Gesta danorum
w) Gesta danorum
x) Gesta danorum
aa) 2. Gudrun-Lied
ab) Völsungen
ac) Ältere Huldar-Saga
ad) 2. Helgi-Lied
ae) Pfeile-Oddr
af) Kalfsvisa
ag) Hervor
ah) Hleidr
ai) Völsungen
aj) Hyndla
ak) Kenningar
al) Tacitus
am) Ältere Huldar-Saga
an) Huldar
ao) Huldar
ap) Brakteaten

aq) Heimskringla
ar) Chronicon Lethrense
as) Skaldskaparmal
at) Indien
au) Zusammenfassung

19. König Halfdan
a) „Halfdan“
b) Skaldskaparmal
c) Zusammenfassung

20. Ragnar Lodbröck
a) „Ragnar“
b) Hattatal
c) Ragnar Lodbrök
d) Bosi und Herraud
e) Ragnar Lodbröck
f) Ragnars-Söhne
g) Zusammenfassung

21. König Budli
a) „Budli“
b) 1. Sigurd-Lied
c) Brünhildlied-Bruchstück
d) Atli-Lied
e) Atli-Lied
f) Norwegens Besiedlung
g) Völsungen
h) Völsungen
i) Völsungen

j) Völsungen
k) Völsungen
l) Ragnar Lodbrök
m) Ragnars-Söhne
n) Skaldskaparmal
o) Halfdan Eystein-Sohn
p) Asmund
q) Brünzhild (Faröer)
r) Budlis Nachkommen
s) Zusammenfassung

22. König Sämingr
a) „Sämingr“
b) Thulur
c) Edda-Prolog
d) Zusammenfassung

23. Uffe
a) „Uffa“
b) Gesta danorum
c) Chronicon Lethrense
d) Vitae Duorum Offarum
e) Widsith
f) Zusammenfassung

24. Skjöldr
a) „Skjöldr“
b) Thulur
c) Heimskringla
d) Skaldskaparmal

e) Gesta danorum
f) Zusammenfassung

25. Agnar
    a) „Agnar“
    b) Sigdrifa
    c) Norna-Gest
    d) Grimnir
    e) Zusammenfassung

26. Slagfid
    a) „Slagfid“
    b) Wieland
    c) Zusammenfassung

27. Fiölmor
    a) „Fjölmod“
    b) Gauta Thattr
    c) Zusammenfassung

28. König Estroval
    a) „Estroval“
    b) Sörli der Starke
    c) Zusammenfassung

29. Otunfaxe
    a) „Otunfaxe“
    b) Thorstein Viking-Sohn
    c) Zusammenfassung

30. König Harek
    a) „Harek“

b) Thorstein Viking-Sohn
c) Halfdan
d) Bosi und Herraud
e) Zusammenfassung

31. Der Finnenkönig
a) Ketil
b) Halfdan Eysteinn-Sohn
c) Wieland
d) Heimskringla
e) Thulur
f) Zusammenfassung

32. Andhrimnir
a) Grimnir
b) Zusammenfassung

33. Hafti und Weißstern
a) „Hafti“ und „Weißstern“
b) Geschichte der Gotländer
c) Zusammenfassung

III Die beiden Alcis

1. Hamdir und Sörli
a) „Hamdir“
b) „Sörli“
c) Jordanes
d) Thidrek
e) Quedlinburger Annalen
f) Ekkehard von Aura

g) Brünhildlied-Bruchstück
h) Völsungen
i) Gudruns Aufreizung
j) Hamdir
k) Völsungen
l) Skaldskaparmal
m) Ragnarsdrapa
n) Ynglingatal
o) Hyndla
p) Bunge
q) Ismal
r) Gesta danorum
s) Thordr Sjareksson
t) Kenningar
u) Zusammenfassung

2. Gautan und Ogautan
a) „Gautan“ und „Ogautan“
b) Thorstein Viking-Sohn
c) Zusammenfassung

IV Die beiden ersten Menschen

1. Ask
a) „Ask“
b) Völuspa
c) Gylfi
d) Grimm: Mythologie
e) Ovid
f) Mensch = Baum

g) Zusammenfassung

2. Embla
   a) „Embla“
   b) Zusammenfassung
3. Lif
   a) „Lif“
   b) Wafthrudnir
   c) Gylfi
   d) Zusammenfassung
4. Lifthrasir
   a) „Lifthrasir“
   b) Zusammenfassung

Themenverzeichnis

I allgemein

Als um 500 n.Chr. Tyr durch Thor und Odin als Göttervater abgesetzt worden ist, sind die alten, Tyr-zentrierten Mythen zum einen in ihre Einzelteile zerfallen und in die neuen, um Thor und Odin zentrierten Mythen eingefügt worden, und zum anderen sind sie auch zu Sagas geworden, also zu Geschichten mit einem mehr oder weniger großen historischen Inhalt.

Tyr selber ist bei diesem Umbau der nordgermanischen Mythologie entweder zu einem unbedeutenden Asen, zu einem von Thor getöteten Riesen oder zu einem Saga-König geworden.

Aus diesen „mythologischen Sagas“ lassen sich viele Elemente aus den alten Tyrzentrierten Mythen rekonstruieren.

- - -

Die vollständige Völsungen-Saga einschließlich der Sigurd-Lieder und des Nibelungen-Liedes bildet den Band 38 – die Überlieferung zu der Sippe des Königs Völsung ist genauso groß wie die aller Könige und Helden in diesem Band zusammen.

Die vollständige Saga über Ragnar Lodbrök findet sich in dem Kapitel „Aslaug/Kraka“ in dem Band 31 über die Walküren.

Siehe auch den Band 79, in dem einige der wichtigeren Sagas aufgeführt sind, deren Inhalt noch stark durch die alten Tyr-Mythen geprägt ist.

II Saga-Varianten des Tyr

II 1. König Heidrek

Heidrek erscheint in einigen recht verschiedenen Textquellen in ebenso verschiedenen Funktionen, was vermuten läßt, daß er einmal eine wichtigere Gestalt gewesen sein muß.

II 1. a) Der Name „Heidrek“

Dieser Name kommt in den Varianten „Heidrek“, „Heidrekr“, „Heidrekur“, „Heidrik“, „Heidrikur“ und (angelsächsisch) „Heathoric“ vor. Im Proto-Altnordisch müßte er „Haidiorikr“ gelautet haben, im Althochdeutschen „Heitrich“ und auf Gotisch „Heidreiks“. Die rekonstruierte altgermanische Ursprungsform müßte „Heithrikija“ gelautet haben.

Der erste Teil dieses Namens bedeutet im Altnordischen „hell, klar, wolkenfrei“ und sekundär auch „ruhmvoll, Ehre, Rang, Lohn, Gabe“.

Im Proto-Altnordischen hat „haidio“ die Bedeutung „Strahlen, Schönheit“.

Auch im Altsächsischen findet sich die Bedeutung „hell, klar“.

Im Althochdeutschen hat „heit“ hingegen die Bedeutung „Art, Sorte, Erscheinung“, die sich in ähnlicher Weise auch im Altgermanischen findet: „Art, Sorte, Erscheinung,

Ehrwürdigkeit“. Diese altgermanischen Substantive sind Bildungen zu dem Adjektiv „haidraz“ für „glänzend, heiter, klar“.

Die indogermanische Wurzel ist das Adjektiv „skait“ für „hell, leuchtend“.

Der erste Namensteil hat sich folglich von „hell, leuchtend“ zunächst auf „hell, klar, wolkenfrei“ erweitert und dann diese Bedeutung auch auf den sozialen Status erweitert, wodurch dies Wort auch als Bezeichnung für „Ruhm, Ehre, Rang“ u.ä. verwendet werden konnte.

Der zweite Teil dieses Namens bedeutet in allen indogermanischen Sprachen „König“: altgermanisch „rikija“, keltisch „rig“, lateinisch „rex“, indisch „radja“, persisch „raz“ usw. Die indogermanische Wurzel lautet „hregs“ und hat die Bedeutung „König“, aber auch „Priester“. Dieses Substantiv leitet sich von dem indogermanischen Verb „re“ für „den Arm ausstrecken, weisen, lenken“ ab, das auch die Wurzel des deutschen Adjektivs „richtig“ ist.

Der zweite Namensteil hat somit die Bedeutung „König“, wobei diese Stellung auch religiöse Funktionen enthält.

Der Name „Heidrek“ bedeutet somit „Licht-König“ mit den Assoziationen „ruhmreicher König“, „König des wolkenfreien Himmels“ und evtl. auch „Gaben-König“.

Ein solcher Name kann nur den ehemaligen Sonnengott-Göttervater Tyr bezeichnet haben.

II 1. b) Thorsdrapa

In diesem Lied des Skalden Eilifr Godrunarson, daß um ca. 950 v.Chr. verfaßt worden ist, ist „Heidrek“ eine Heiti, also eine Umschreibung für Geirröd, der der ehemalige Göttervater Tyr als Riese im Jenseits ist. Dies bestätigt die

Annahme, daß der Name „Heidrek“ („Licht-König“) nur den Asen Tyr bezeichnen kann.

Die Halle des Thrasir wurde erschüttert,
als der breite Kopf des Licht-Königs
unter das uralte Bein der Mauer
des Fußboden-Bären gedrückt wurde.
Der ruhmvolle Stiefvater des Ullr
warf den verletzenden Dorn
mit großer Kraft in die Mitte des Gürtels des Leibeigenen
des Zahnes des Weges der Angelschnur hinab.

„Thrasir“ bedeutet „Sehnsüchtiger“ und ist eine Anspielung auf Geirröd als Liebhaber der Riesinnen. Evtl. ist „Thrasir“ auch eine Kurzform von „Mögthrasir“ („Der einen Sohn ersehnt“), was auch ein Beiname des Tyr sein könnte, der seine eigene Wiedergeburt ersehnt, bei der er aufgrund seiner Wiederzeugung sein eigener Sohn ist.

Das „Bein der Mauer“ ist eine Säule.

Dieser „Fußboden-Bär“ ist Geirröd, der angeblich wie ein Bär auf dem Höhlenboden schläft – Eilifr läßt keine Gelegenheit zum Spott aus.

Der „Stiefvater des Ullr“ ist Thor.

Ein Dorn ist normalerweise ein Schwert. An dieser Stelle bezeichnet „Dorn“ jedoch zunächst einmal nur ein Glutstück. Da Tyr-Geirröd-Heidrek jedoch in der Unterwelt sein Schwert neuschmiedet, ist dieses Glutstück Tyrs Schwert, also auch im üblichen Sinne ein „Dorn“.

Der „Weg der Angelschnur“ ist das Meer; der „Zahn des Meeres“ ist eine Landzunge; Ein „Leibeigener der Landzunge“ ist ein Riese (die Riesen werden hier als „Leibeigene verspottet); die „Mitte des Gürtels des Riesen“ ist schließlich in etwa der Bauchnabel.

Somit ergibt sich ein erster Anhaltspunkt für die Familie des Heidrek-Geirröd, wobei die folgende Darstellung schon eine umgedeutete Fassung ist, in der die zweifache

Jenseitsgöttin Frigg/Freya bereits von der Wiedergeburts-Mutter zu der Tochter bzw. den Töchtern Grip und Gjalp des Heidrek-Geirröd geworden ist (siehe dazu „Geirröd“ in Band 5).

II 1. c) Saga über Hervor und König Heidrek den Weisen

Diese Saga ist die Hauptquelle über das, was über König Heidrek bekannt ist. Sie ist daher im folgenden vollständig übersetzt.

1. Sigrlami und die Zwerge

Es war einmal ein Mann, der wurde Sigrlami genannt und herrschte über Gardariki. Das ist Russland. Seine Tochter war Eyfura, die die Schönste aller Mädchen war.

Eines Tages, als der König zur Jagd ausritt, verlor er seine Männer aus den Augen. Während er einen Hirsch verfolgte, gelangte er immer tiefer in den Wald, aber als die Sonne versank, hatte er ihn noch immer nicht erlegt.

Dieser König ist nur aus der Herverar-Saga bekannt.

Sein Name setzt sich aus „sigr“ für „Sieg“ und „lami“ für „Lahmer“ zusammen und bedeutet somit „siegreicher Lahmer“ oder „siegreicher Krüppel“. Dies ist zunächst einmal ein etwas seltsamer Name, der sich jedoch erklärt, wenn man bedenkt, daß der siegreiche Kriegsgott-Göttervater Tyr in der Unterwelt zu dem Schmied Wieland wurde, dessen Kniesehnen von Loki, der im Wieland-Lied als König Nidud erscheint, durchtrennt wurden.

In dieser Saga wird ein Schwert beschrieben, daß nach dem Gott Tyr benannt ist: „Tyrfing“, d.h. „Finger des Tyr“. Da „König Sigrlami“ der Göttervater Tyr als Schmied in der

Unterwelt ist, wird das Schwert „Tyrfing“ das Schwert des Göttervaters sein – zumal es auch dessen Namen trägt.

„Gardariki“ bedeutet „Reich der befestigten Städte“ und bezeichnet die ostslawischen Reiche in Osteuropa, die zwischen dem Schwarzen Meer und der Ostsee lagen. Das Reich wurde später „Rus“ genannt (Rußland) – der Name leitet sich von nordisch „rodr“ (Ruderer“) ab, womit die Wikinger gemeint waren, die diesen Staat gegründet haben.

Das Verirren auf der Hirschjagd ist ein Standardmotiv in den germanischen Sagas, das aus der Umdeutung der Jagd auf einen Hirsch entstanden ist, der als Opfertier bei einer Jenseitsreise gebraucht wurde. Dieses Verirren auf einer Hirschjagd ist daher ein Hinweis auf eine Jenseitsreise des Verirrten. Da dieser fast immer ein König ist, wird es sich ursprünglich um die Jagd auf einen Hirsch und dessen Opferung im Krönungsritual gehandelt haben, dessen wesentlichster Teil die Reise des angehenden Königs bzw. Fürsten in das Jenseits zu dem Götterkönig war.

Er war so weit in den Wald hineingeritten, daß er kaum noch wußte, wo er war. Er sah im Licht des Sonnenunterganges einen hohen Stein und neben ihm zwei Zwerge.

Der „Stein“ im Zusammenhang mit Zwergen ist so gut wie immer ein Hügelgrab, da „Zwerg“ wörtlich „Totengeist“ bedeutet.

Zwei Zwerge sind fast immer die beiden Pferdesöhne des ehemaligen Göttervaters Tyr, die zusammen mit ihm starben und im Jenseits zu zwei Zwergen wurden. Sie haben von ihrem Vater, dem Schmied Tyr-Wieland im Jenseits die Funktion des Schmiedes übernommen.

Er zog sein Messer über ihnen und bannte sie außerhalb des Steines durch die Macht des Eisens, in das magische Zeichen eingraviert waren. Sie flehten um ihr Leben.

Der König frug: „Wie sind eure Namen?“
Einer hieß Dvalin, der andere Dulin.

Dvalin bedeutet „Schläfer“ und „Dulin“ bedeutet „Höhle“. Die Namen der beiden Zwerge ergeben kombiniert „Schläfer in einer Höhle“, was bestätigt, daß der „Stein“, an dem Sigrlami diese beiden Zwerge traf, ein Hügelgrab und die beiden Zwerge die Totengeister waren, die in diesem Hügelgrab bestattet waren.

Der König sprach: „Da ihr zwei die geschicktesten aller Zwerge seid, sollt ihr mir ein Schwert fertigen – das Beste, das ihr erschaffen könnt. Die Parierstange und der Knauf sollen aus Gold sein und auch der Griff. Es wird Eisen schneiden wie Stoff und nie rosten. Es soll jedem, der es trägt, den Sieg in der Schlacht und im Zweikampf bringen.“

Das Schwert des Tyr bestand zumindestens teilweise aus Gold, wie auch aus dem Beowulf-Epos, durch das Gold-Schwert des Surtur und durch die goldenen Schwerter, mit denen Odins seinen Saal Walhalla erleuchtet, bekannt ist.

Sie stimmten zu. Der König ritt heim. Und als der vereinbarte Tag kam, ritt er zu dem Stein. Die Zwerge standen außen vor dem Stein. Sie rechten ihm das Schwert und es war wirklich prunkvoll. Aber als Dvalin auf der Schwelle ins Innere des Steines stand, sprach er:
„Möge Dein Schwert, Sigrlami, jedesmal, wenn es gezogen wird, das Unglück eines Mannes sein und mögen abscheuliche Taten mit diesem Schwert begangen werden! Es wird außerdem der Tod Deiner Sippe sein!“

Der Fluch der Zwerge könnte mit dem Fluch identisch sein, der bei den Bestattungen der Fürsten oder Krieger in einem Hügelgrab als Schutz gegen Grabräuber auf dieses Hügelgrab gelegt wurde.

Dieser Fluch wird jedoch vor allem eine Umdeutung der Tatsache sein, daß der Sonnengott-Göttervater Tyr niemals für immer siegte, sondern an jedem Abend und in jedem Herbst sterben mußte – seine durch sein Schwert symbolisierte große Macht war somit mit dem „Fluch“ beladen, daß er immer wieder sterben mußte: Jeden Morgen zog Tyr sein Schwert, das dann als die Sonne leuchtete, aber am Abend zerbrach dann sein Schwert, die Sonne ging unter und Tyr starb …

Ein ganz ähnlicher Fluch liegt auch auf dem Ring des Tyr-Zwerges Andvari, der die Dramen in der Völsungen-Saga und in dem Nibelungenlied bestimmt. Dort ist der Jenseitsreisering des Tyr zu der Ursache für den Tod umgedeutet worden.

Der König schwang das Schwert gegen die Zwerge. Sie sprangen in den Stein. Das Schwert steckte fest in dem Stein, sodaß beide Schneiden nicht mehr zu sehen waren, denn die Tür hatte sich hinter den beiden Zwergen geschlossen.

Sigrlami behielt das Schwert und nannte es Tyrfing. Es war das schärfste aller Schwerter und jedesmal, wenn es gezogen wurde, leuchtete es wie ein Sonnenstrahl.

Dieses Leuchten wird auch in der „Vision der Seherin“ von dem Schwert des Tyr-Riesen Surt berichtet.

Nie konnte es entblößt werden ohne daß es einen Mann tötete und es wurde stets mit warmem Blut auf ihm wieder in die Scheide gesteckt. Und niemand, weder Mensch noch Tier, lebte noch einen Tag, wenn es eine Wunde von ihm erhalten hatte – egal wie klein sie auch gewesen sein mochte.

Niemand lebte mehr einen Tag lang weiter, der von diesem Schwert verwundet wurde – denn Tyr starb an jedem