

ALEXA SZELI

DER  
ALTE PFAD  
& DIE  
RAUHNÄCHTE



ILLUSTRATION  
SIMONE SCHINDLER & SORINA SZELI



DEN ALTEN GÖTTINNEN & GÖTTERN GEWIDMET



# INHALTSVERZEICHNIS

PROLOG

YGGDRASILS ALTE GÖTTINNEN & GÖTTER

DES REICH YGGDRASILS

DREI NORNEN & DAS WYRD

DIE SILBERNEN FÄDEN DER FRIGG

FRAU HOLLE, DIE GÖTTIN IM HOLUNDER

ODIN, DER EINÄUGIGE MAGIER

DIE WILDE JAGD

DER ALTE PFAD & DIE RAUHNÄCHTE

DIE MAGIE DER RAUHNÄCHTE

ZWÖLF NÄCHTE & NOCH MEHR NAMEN

ABERGLAUBE & ÜBERLIEFERTER BRAUCHTUM

DIE GEÖFFNETEN TORE DER ANDERSWELT

ALLES BEGINNT MIT DER WINTERSONNENWENDE

DER ZAUBER BEGINNT

ÖFFNE DEIN HERZ FÜR DIE MAGIE

DER ROTE FADEN

RAUHNACHTSNEST & RÄUCHERDUFT

DER KRANZ DER FÜNF LICHTER

MAGISCHES BEIWERK

DAS TRAUM - NÄCHTE - BUCH

RITUELLE RÄUCHERPFLANZEN  
KERZEN HOKUSPOKUS & FUNKELNDE STEINE

DER MAGISCHE FEINSCHLIFF

KLEINER ALTAR, BEZAUBERENDE WIRKUNG  
DIE MAGIE DER 13 WÜNSCHE  
DER ETWAS ANDERE HAUSPUTZ

EINE REISE DURCH DIE RAUHNÄCHTE

VERGANGENHEIT - GEGENWART - ZUKUNFT

DEINE REISE DURCH DIE VERGANGENHEIT

ERSTE RAUHNACHT - REISE ZUR QUELLE DEINES  
SELBST

ZWEITE RAUHNACHT - REISE DURCH DIE  
JAHRESZEITEN

DEINE REISE DURCH DIE GEGENWART

DRITTE RAUHNACHT - DIE QUELLE HVERGELMIR

VIERTE RAUHNACHT - MIMIRS BRUNNEN

FÜNFTE RAUHNACHT - FINDE DEINEN WEG

SECHSTE RAUHNACHT - HÖRE DEN RUF DES  
YGGDRASILS

SIEBENTE RAUHNACHT - FINDE DEIN INNERES  
FEUER

DEINE REISE IN DIE ZUKUNFT

ACHTE RAUHNACHT - DIE WÖLFE ODINS

NEUNTE RAUHNACHT - DEINE INNERERE KRIEGERIN

ZEHNTE RAUHNACHT - FLUG MIT DEM ADLER OHNE  
NAMEN

ELFTE RAUHNACHT - RÜCKKEHR ÜBER BIFRÖST

# ZWÖLFTE RAUHNACHT - RÜCKKEHR AUS YGGDRASIL

HEX HEX

DIE ROLLE DER WOCHENTAGE IN DER MAGIE

LASS LOS: SIEBEN WEGE, EIN ZIEL

FLÜCHE BANNEN

EIJEIJEI

DIE MACHT DES FEUERS

DER KNOTEN LÖSEN

DEN STAB BRECHEN

EIN BÜNDEL SCHNÜREN

FESSELN & ENTFESSELN

MIT DREIFACHER KRAFT GESUNDEN

VERBANNUNG

AUFLÖSUNG

BESPRECHUNG

EINE SEELE INS LICHT FÜHREN

EIN GLAS VOLLER GLÜCK

Mondverliebt

Literaturverzeichnis

Meditationen

Impressum

# PROLOG

Ich bin ein Kind des alten Pfades. Meine Seele wandelt auf den Wegen der nordischen Götter. Manche meinen, ich sei eine Hexe. Andere sagen, ich sei eine Schamanin. Ich sage, es spielt keine Rolle, welchen Namen ich trage.

Lange habe ich meinen Platz in diesem Leben gesucht. Bereits in Kindertagen bahnte sich an, dass ich meine Bestimmung auf den Spuren des alten Pfades finden werde. Nur, was werde ich sein? Eine Kräuterhexe, eine Hellseherin oder gar eine schamanische Heilerin? Viele Wege bin ich gegangen. In all den Jahren der Suche habe ich stets Wissen gesammelt. Zahlreiche Bücher über Magie, Runen, Sigillen, Hexenkunde oder schamanische Reisen habe ich verschlungen. Ich habe sie regelrecht studiert. Immer stärker klopfte dieses Wissen an die Hülle meines routinierten Alltags. Es wollte hinaus. Die Worte sprudelten durch meinen Kopf. Sätze durchzogen flüsternd meinen Geist, redeten mit mir. Ich gab ihnen nach und gründete meinen Blog „Taste of Power“.

Zu Beginn war ich zögerlich in meinen Ausführungen, hielt mich mit der Magie, welche sich wie die Silberfäden der **Frigg** durch mein Leben zieht, zurück. Es ist kein Thema, mit welchem ich so einfach hausieren gehen wollte. Wie schnell wohl würde das Umfeld mich als *nicht ganz dicht* abstempeln. Das behagte mir nicht.

Die Magie aber geht ihre eigenen Wege und mäanderte geschickt und vorsichtig ihren Pfad in meine Artikel. Was

geschah? Nichts! Es geschah absolut gar nichts. Niemand sah mich schief an, verurteilte oder belächelte mich. Was aber noch viel wichtiger ist, nach einiger Zeit der Arbeit erkannte ich meine Berufung. Meine Aufgabe in diesem Leben ist es, das alte Wissen zu sammeln. Vor allem aber bin ich dazu bestimmt, dieses alte Wissen den Menschen wieder näher zu bringen, sie auf den alten Pfad der Magie zurückzuführen. Das klang vorerst nicht so spektakulär, wie ich es für meinem Lebensplan erträumt hatte. Mit der Zeit jedoch liebte ich diese Herausforderung. Das habe ich all den vielen, zauberhaften Menschen zu verdanken, die mir immer wieder berichten, wie dankbar sie für meine Arbeit sind. Manchmal muss ich mich durch die Augen Anderer erblicken, um mich selbst zu erkennen.

Nun wage ich den nächsten Schritt, mein erstes Buch erscheint. Über die Rauh Nächte zu schreiben, ist eine absolut logische Konsequenz meines bisherigen Weges. Sie begleiten mich persönlich seit so vielen Monden. Die Rauh Nächte waren mein erster Schritt in die magische Phase meiner Arbeit. Sie waren der Wendepunkt und der Grund, warum ich meine Art, mit der Magie zu leben, mit der Welt teile.

Die Resonanz auf meine Version der Rauh Nächte war überwältigend. Tausende Menschen habe ich seither durch diese Nächte voller Zauber begleitet und jedes Jahr werden es mehr. Sie folgten meinen Worten und ich beobachtete ganz genau ihre Reaktionen. Nah am Menschen zu sein, das ist mir wichtig. Es ist eine Sache, Wissen aufzuschreiben, eine ganz andere ist es, die Worte so zu wählen, dass sie den Menschen im innersten Kern erreichen. Ich möchte, dass sie die Magie nicht nur in der Theorie kennen. Mein Wunsch ist es, die alte Magie aus verstaubten Bücherregalen zu locken und lebendig werden zu lassen. Sie sollen die Magie spüren. Meine Worte sind dabei nur ein



winziges Samenkorn, das ich in die Herzen meiner Leserschaft pflanze. Einen Teil der Leser:innen begleite ich bereits über Jahre hinweg und immer wieder ist es faszinierend zu sehen, welche einzigartigen Pflanzen sie aus diesem Samenkorn wachsen lassen. Vernehme ich ein leises Murren meiner männlichen Leser, da es so scheint, als würden sich meine Worte nur an die Frauen richten? Seid stark meine Lieben, denn dies werde ich wacker von der ersten bis zur letzten Seite beibehalten. Betrachten wir es als meinen kleinen Beitrag zur Ausbalancierung der noch immer deutlich verrutschten Dualitäten. Seid gewiss, ich freue mich über jeden Einzelnen von euch. So bleibt, seid Manns genug und lasst euch von Worten nicht schrecken.

In meiner Arbeit möchte ich jedem Einzelnen die Tür zur Welt der Magie öffnen, Wege durch ihre faszinierenden Ebenen zeigen. Die eigene Magie finden, aber muss jedes Wesen selbst.

Mit diesem Buch öffne ich dir eine Pforte zu den Rauh Nächten, welche in die Welt der nordischen Mythologie entführt. Du triffst die alten Götter, lernst das wahre Wesen der Frau Holle kennen und reist mit den Nornen durch die Welten Yggdrasils.

Begleitet werden wir von den phantasievollen Illustrationen zweier großartiger Künstlerinnen. Sorina Szeli hat nicht nur mit viel Liebe das zauberschöne Titelbild gestaltet. Sie hat mit einigen ihrer Werke dieses Buch bereichert. Mein Dank richtet sich ebenso an die bezaubernde Simone Schindler, welche auf außergewöhnliche Weise zu mir fand. Ihr seid einfach unglaublich.

Eine dritte Zauberfrau macht das Trio komplett. So danke ich auch meiner Hexenschwester Linda – für jede einzelne

Minute, in welcher ich dich nerven durfte. Danke für deine Geduld.

Ehe wir nun in die Magie der Rauhnächte eintauchen, sei mir noch ein Hinweis gestattet. Jede einzelne Rauhnacht wird thematisch durch eine intensive Meditation begleitet, welche ich dir gerne ans Herz legen möchte. Die Meditationen begeistern seit einigen Jahren und das gesamte Buch ist auf ihnen aufgebaut. Du kannst sie exklusiv auf meiner Website erwerben. Sie sind keine Voraussetzung, helfen dir jedoch, noch tiefer in den Zauber der Rauhnächte einzusteigen. Die Bezugsquellen sind im Anhang aufgeführt.



**DU BIST EIN KIND DER WILDNIS,  
TRÄCST IN DIR DAS WISSEN DER ZEIT.  
LAUSCHE DEM RUF DEINER SEELE,  
MÖGE WACHSEN, WAS LÄNGST IN DIR  
KEIMT.**

Es war einmal eine Zeit, in der im wilden Antlitz von Mensch und Natur das feurige Herz der Magie pulsierte. Es war die Zeit des alten Pfades, als ein neuer Tag noch mit dem Untergang der Sonne begann und endete, sobald die Dämmerung ihren ersten Schatten warf. Im Zwielight des Abends, wenn die Welt sich in geheimnisvolle Schleier hüllt und der Zauber des Unsichtbaren erwacht, steht die Zeit still. Lausche mit dem Herzen und höre das Flüstern mysteriöser Welten. Magische Räume öffnen sich für all jene, die auf der Suche sind.

Mit diesem Buch schenke ich dir den Schlüssel zu einem ganz besonders verzauberten Raum der Zwischenzeit. Er öffnet dir das Reich zu den Ruhnächten. Aber lass mich dich erst in ein anderes Reich entführen. Folge mir auf dem Pfad der alten Göttinnen und Götter und lausche dem Rufen Yggdrasils.

# **YGGDRASILS ALTE GÖTTINNEN & GÖTTER**

# DES REICH YGGDRASILS

In der älteren Edda, der sogenannten Lieder-Edda des isländischen Gelehrten Sæmundr Sigfússon, steht geschrieben:

„Ask veit ek standa, heitir Yggdrasil,  
hár baðmr, ausinn hvíta auri;  
þaðan koma döggar, þærs í dala falla,  
stendr æ yfir grænn Urðarbrunni.“

„Eine Esche weiß ich, heißt Yggdrasil,  
Den hohen Baum netzt weißer Nebel;  
Davon kommt der Thau, der in die Thäler fällt.  
Immergrün steht er über Urds Brunnen.“<sup>1</sup>

Dieser Vers ist Teil der Völuspá, der Weissagungen der Seherin. Sie verkündet die Entstehung und das Ende der Welt. Yggdrasil ist der erste Baum, der je wuchs. Der Vers berichtet auch von Urd. Sie ist die älteste der drei Nornen, aber alles zu seiner Zeit.

Vor langer, wirklich langer Zeit fielen die ersten Tropfen des Lebens und das kam so: In einer Gegend namens Niflheim lag die Quelle Hvergelmir. Aus ihr flossen elf Ströme. Je weiter sie sich von der Quelle entfernten, desto kälter wurde das Wasser, bis es letztendlich zu Eis gefror. INicht weit davon lag Muspelheim, die Welt des Feuers. Riesiger

Funkenregen ging ständig hernieder und einige dieser Funken trafen die zugefrorenen Ströme der Quelle Hvergelmir. Hitze traf auf Kälte und ein erster Tropfen fruchtbaren Lebens formte sich.

Aus dieser Schmelze ging das erste Wesen aller Welten hervor, der zweigeschlechtliche Urzeitriese Ymir. So steht es geschrieben. Ymir nährte sich von der Kuh Auðhumbla, woher sie kam wissen nur die alten Mächte selbst. Satt und zufrieden schlief er ein. Im Schläfe rann ihm der Schweiß aus der Achsel und formte Tochter und Sohn. Das erste Geschlecht der Riesen war geboren.

Die Riesen sind also das älteste Geschlecht, nur woher kamen dann die Götter?

Die ersten Riesen waren böse und so machtvoll, dass sie alle Welten hätten vernichten können. Um dem ein Ende zu bereiten, ging aus dem Urchaos ein weiteres Geschlecht hervor, die Wanen. Sie sind das erste Göttergeschlecht. Wanen sind weise und gerecht, jedoch nicht fähig gegen die Kräfte der Riesen anzukämpfen. Ein drittes Geschlecht bildete sich aus dem Chaos und dieses war durchaus zum Kampfe bereit. Nun gab es also neben den Wanen auch das jüngere Göttergeschlecht der Asen. In deren dritter Generation erblickte **Odin** das Licht der Welt.

Eines Tages beschloss Odin gemeinsam mit seinen Brüdern Vé und Vili, den Urzeitriesen Ymir samt all seiner Nachfahren zu töten. Aus diesem Gemetzel konnten nur **Birgelmir** und seine Frau entkommen.

Aus Ymirs Körper erschufen die Götter eine neue Welt. Sein wildes Herz schlug von nun an tief in der Erde in einem Meer aus Feuer. Ymirs Fleisch wandelte sich in Erde, sein Blut erschuf die Meere, seine Knochen wurden zu den Felsen und



Gebirgen, aus seinen Augenbrauen entstand Midgard, aus seinem Schädel der Himmel, aus seinem Gehirn die Wolken, aus seinem Haar und seinen Wimpern formten sich die Bäume.

Der erste Baum war Yggdrasil. Er wuchs höher und schneller als alle anderen Bäume. Die Krone reichte weit in den Himmel. So weit, dass das Blätterdach von Midgard nicht mehr zu sehen war. Ihre Wurzeln reichten tief in das Erdreich.

Midgard war fortan die Heimat der Götter - und wie Götter nun einmal sind, langweilten sie sich schnell. So formten sie aus je einem Baumstamm das erste Paar der Menschheitsgeschichte, Ask und Embla. Sie liebten einander und es dauerte nicht lange, bis neue Menschenkinder folgten. Mit der Zeit entwickelte sich eine prächtige Familie. Aus zwei Baumstämmen wurde der erste Menschen-Stamm. Mag dort der Kerne des Wortes „Stammbaum“ liegen?

Nicht nur viele Kinder sollten sie zeugen, ebenso oblag es ihnen, sich um die Tiere und Pflanzen zu kümmern. Aber sie waren nicht allein.

Neben den Asen und Wanen lebten die Zwerge, die Alben und die geflohenen Riesen unter ihnen. Birgimir und seine Frau waren der Urvater und die Urmutter einer neuen Generation von Riesen, denn sie sorgten ebenfalls fleißig für Nachwuchs. Die Zwerge, in den Gebirgen Midgards zu Hause, bemühten sich nicht minder eifrig um Nachkommen. Sie waren gut Freund mit den Menschen und den Riesen, aber besonders die Alben hatten es ihnen angetan. Nicht selten erblickte ein neues Wesen, halb Alb, halb Zwerg, das Licht Midgards.

Die Riesen waren wesentlich wählerischer. Sie bevorzugten die Götter selbst. Odin war ihnen gegenüber nicht abgeneigt und zeugte mit der Riesin **Rind** einen Sohn namens **Vali**, mit **Jörd** den Donnergott **Thor**, mit **Gunnlöd** seinen Sohn **Bragi** und mit **Gridr** einen weiteren Sprössling namens **Vidar**.

Kurzum, der Platz wurde knapp in Midgard. Leben zu viele Wesen auf zu engem Raum miteinander, geht das nicht lange gut. Die Streitigkeiten nahmen zu. Vor allem die Riesen wurden immer angriffslustiger und forderten die Menschen fortwährend heraus. Odin, ganz verzaubert von seiner eigenen Schöpfung des Menschengeschlechts, konnte dies nicht länger mit ansehen. Es war an der Zeit für jede Art ein eigenes Reich zu gründen.

Dieses Vorhaben sollte wohl überlegt sein. Nun war es so, dass Midgard inmitten eines gewaltigen Ozeans lag. Guter Rat war teuer. Odin hatte noch einige wenige Augenbrauen Ymirs übrig. Mit ihnen schuf er rund um Midgard einen Schutzwall aus Flüssen und Wäldern. Am anderen Ende des Ozeans errichtete Odin Jötunheim, die neue Heimat der Riesen.

Muspelheim kennen wir schon, aber auch diese Heimat der Feuerriesen lag zu dicht am Reich der Menschen. Kurzerhand versetzte Odin auch dieses feuerspeiende Land außerhalb des Ozeans.

Die erste Ebene Yggdrasils war erschaffen: Midgard, Jötun- und Muspelheim.

Yggdrasil selbst hörte nicht auf zu wachsen. Tief in der Erde bildeten sich drei mächtige, ach was sage ich, drei wirklich gigantische Wurzeln.

Du erinnerst dich an das frostige Niflheim mit seiner Quelle Hvergelmir? Ehe die drei Wurzeln in den Untiefen verschwanden, rissen sie das Reich samt der Quelle mit sich und zerrten es für alle Zeit in die Tiefe. So lag Niflheim fortan an jenem Punkt, wo sich die drei Wurzeln kreuzten. Ein Land des reinen Eises, des Nebels und der tiefsten Finsternis.

Nicht alle Wesen waren jedoch unsterblich, ein eigenes Totenreich wurde dringend gebraucht. Helheim entstand.

Herrscherin über das Reich der Toten ist die Göttin **Hel**. Sie ist eine teils furchterregende, teils schöne Gestalt - zur einen Hälfte schwarz wie die tiefste Nacht, zur anderen Hälfte von göttlicher Erscheinung.



Wie auch seine herrschende Göttin ist das Reich zweigeteilt. So landen die Toten mit gutem Herzen im lichtvollen Teil des Reiches, die schlechten Menschen aber sind zur grausamen Finsternis verdammt. Dieser Teil der Geschichte ist vermutlich in weiten Teilen christlich eingefärbt. So ist nicht nur der Name Hel eng mit der christlichen Bezeichnung

Hölle verknüpft, auch das Prinzip der Hölle selbst scheint eher in der Gedankenwelt der Christen verankert.

Helheim ist von gigantischem Ausmaße und vollständig von Gittern umgeben. Der Saal Helheims ward Elend genannt, der Hunger war Helheims Schlüssel und ihr Messer war die Gier. Der Knecht dieses Reiches hieß Träg, die Magd Langsam, die Schwelle ward Einsturz benannt, das Bett die Kümmeris und ihr Vorhang drohendes Unheil.

Als wäre dies nicht schon schaurig genug, lebte in Helheim auch der schlangenartige Drache **Nidhöggr**, der sich von den Leichen ernährte, die selbst das Totenreich nicht wollte. Nicht nur an den Toten speiste er, auch von den Wurzeln Yggdrasils konnte er nicht lassen. Von Hass durchtränkt wünschte er sich nichts sehnlicher als den Untergang des Weltenbaumes. Vermutlich wäre dies auch gelungen, gäbe es da nicht die drei Nornen an der Quelle des Schicksals, dem Urdbrunnen. Sie benetzen die Wurzeln stetig mit dem Wasser des Lebens und heilen die Wunden Yggdrasils. Die Nornen sind Teil des Gleichgewichtes und können doch das Rad der Geschichte nicht aufhalten. Sie waren es, die Odin sein Ende voraussagten. Zu **Ragnarök**, dem Untergang der Götter, wird der alles verschlingende **Fenriswolf** das Letzte sein, was Odin je sah.

Neben Hvergelmir und dem Urdbrunnen gibt es eine dritte Quelle, welche der Hüter Mimir bewacht. Du wirst beizeiten erfahren, welch Geheimnis sie birgt.

Zurück zur Erschaffung der Welten. Es blieben noch die Zwerge und Alben. Bei den Alben unterscheiden wir die Licht- und die Dunkelalben. Letzteren wurde gemeinsam mit den Zwergen ein Reich oberhalb von Niflheim zugewiesen. In der Region Nidavellir lebten sie nun in Steinhöhlen und Erdtunneln. Doch auch diese Koexistenz war zum Scheitern

verurteilt und so wurde über Nidavellir ein weiteres Reich namens Schwarzalbenheim geschaffen. Wie es der Name verrät, war dies nun die neue Heimat der Dunkelalben, welche auch Schwarzalben genannt werden.

So kennst du nun auch das Unterreich des Weltenbaumes. Fast alle Wesen hatten ihren Platz gefunden. Nur die Götter selbst und die Lichtalben verfügten über kein eigenes Gebiet.

Natürlich wollte Odin die Götter nicht in der Unterwelt beheimaten. Das versteht sich von selbst. So zog er mit ihnen aus Midgard fort, weit in die Krone des Baumes hinauf und schuf das sagemuwobene Asgard. So ganz jedoch konnte Odin das Reich der Menschen nicht hinter sich lassen. So oft es nur ging, durchquerte er ihre Landen und konnte er nicht unter ihnen weilen, so gab es ja noch immer **Hugin** und **Munin**, seine zwei Raben. Munin ist die Erinnerung, Hugin der Gedanke. Sie sind des Gottes wachsame Augen. Tag für Tag fliegen sie über Midgard hinweg und wissen dem **Hrafnáss**, dem Gott der Raben, wie Odin auch genannt wird, allerlei Neues zu berichten.

Wie dem auch sei, verlieren wir uns nicht in den Tiefen der alten Geschichten, denn vieles noch ist unerwähnt.

Die Götter ließen sich also in Asgard nieder und ein jeder Gott hatte dort seinen eigenen Palast. Jeder Palast wiederum war von immergrünen Wäldern und Wiesen umgeben. Das Land war fruchtbar und alle Pflanzen gediehen prächtig. Es kam also auch dort, wie es kommen musste. Mit der Zeit wurde es in Asgard einfach zu voll. Die Asen und die Wanen gerieten in Streit und so blieb Odin nichts anderes übrig als einen dicken Schutzwall um Asgard zu ziehen und außerhalb Wanenheim, das Reich der ältesten Götter, zu erschaffen.

Die Wanen waren schon immer eng mit den Lichtalben verbunden und nahmen diese seit jeher schützend unter ihre Fittiche. Unterhalb von Asgard und Wanenheim schufen sie den Lichtalben Albenheim. Lichtalben sind die Beschützer der Natur, die Wächter über die Flora und die Fauna. In ihrem neuen Reich hatten sie von nun an einen guten Überblick über jede Pflanze und jedes Tier.

Um weiterhin in die Welt der Menschen zu reisen, griff Odin ein letztes Mal in den Weltenbaukasten. Er nahm drei Feuerstränge und flocht daraus die Regenbogenbrücke Bifröst. Sie führte fortan direkt von seinem göttlichen Palast nach Midgard.

**Heimdall**, ein Gott aus dem Geschlecht der Asen, wurde zum Wächter bestimmt. Niemand sollte die Brücke je überqueren, der dort nichts zu suchen hatte. Er ist der Besitzer des mächtigen Schwertes Höfud und auch des **Gjallarhorns**. In dieses blies er, als Ragnarök begann.

Ich erzählte euch von Nidhöggr, dem schlangentartigen Drachen und den Raben Hugin und Munin. Ich erzählte von den Zwergen, den Alben, den Riesen, den Asen, den Wanen und den Menschen.

Nur erzählte ich nichts von dem allwissenden Adler ohne Namen, der in den Ästen des schützenden Blätterdaches seinen Nistplatz hat. Wir werden ihn in der zehnten Rauhnacht noch einmal treffen. Auch erwähnte ich den Habicht **Vedrfölnir** nicht, der zwischen des Adlers Augen lebt und allsehend ist. Ich sprach nicht über **Ratatöskr**, dem

Eichhörnchen. Ein arg geschwätziges Tierchen, welches ständig hin und her flitzt, um die jeweiligen Beleidigungen des Adlers für den Drachen Nidhöggr und umgekehrt zu überbringen. Der Adler und der Drache, du ahnst es gewiss,



können sich auf den Tod nicht ausstehen. Du kennst auch noch nicht **Goinn** und **Moinn**, zwei böartige Schlangen unter den Wurzeln Yggdrasils, welche Nidhöggr fleißig beim Annagen der Wurzeln halfen. Ich sprach nicht von den vier Hirschen **Dain**, **Dwalin**, **Dunneir** und **Durathror**, die im seitlichen Geäst Yggdrasils lebten.

So viele zauberhafte Geschichten gibt es noch über Yggdrasil zu berichten, doch soll dies an einem anderen Tag, an einem anderen Ort geschehen. Für jetzt genug.

**AN EINER DER WURZELN WEBEN DAS WYRD MIT  
EMSIGER HAND DREI WEISE MIT SILBERNEN  
FÄDEN WEITHIN ALS NORNEN BEKANNT.**



<sup>1</sup> Völuspa, Vers 19