



Harry Eilenstein

Gestaltwandler

Die Götter der Germanen - Band 65

Bücher von Harry Eilenstein:

- Astrologie (496 S.)
- Photo-Astrologie (428 S.)
- Horoskop und Seele (120 S.)
- Tarot (104 S.)
- Handbuch für Zauberlehrlinge (408 S.)
- Physik und Magie (184 S.)
- Der Lebenskraftkörper (230 S.)
- Die Chakren (100 S.)
- Das Chakren-System mit den Nebenchakren (296 S.)
- Meditation (140 S.)
- Reinkarnation (156 S.)
- Drachenfeuer (124 S.)
- Krafttiere - Tiergöttinnen - Tiertänze (112 S.)
- Schwitzhütten (524 S.)
- Totempfähle (440 S.)
- Muttergöttin und Schamanen (168 S.)
- Göbekli Tepe (472 S.)
- 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.)
- Die Entwicklung der indogermanischen Religionen (700 S.)
- Wurzeln und Zweige der indogermanischen Religion (224 S.)
- Der Kessel von Gundestrup (220 S.)
- Der Chiemsee-Kessel (76 S.)
- Cernunnos (690 S.)
- Christus (60 S.)
- Odin (300 S.)

- Die Götter der Germanen (Band 1 - 80)
- Dakini (80 S.)
- Kursus der praktischen Kabbala (150 S.)
- Eltern der Erde (450 S.)
- Blüten des Lebensbaumes 1: Die Struktur des kabbalistischen Lebensbaumes (370 S.)
- Blüten des Lebensbaumes 2: Der kabbalistische Lebensbaum als Forschungshilfsmittel (580 S.)
- Blüten des Lebensbaumes 3: Der kabbalistische Lebensbaum als spirituelle Landkarte (520 S.)
- Über die Freude (100 S.)
- Das Geheimnis des inneren Friedens (252 S.)
- Von innerer Fülle zu äußerem Gedeihen (52 S.)
- Das Beziehungsmandala (52 S.)
- Die Symbolik der Krankheiten (76 S.)
- König Athelstan (104 S.)
- Herz des Tanzes - Tanz des Herzens (160 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. 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

A Gestaltwandel

B Die Verwandlung in einen Vogel

I Die Verwandlung in einen Schwan

1. Germanen

a) Das „Schwanenkleid“ der Walküren

b) Brünhildens Hel-Fahrt

c) Wieland-Lied

d) Die Saga über Hromund Greipsson

e) Ein Seelenvogel-Kettenanhänger

f) Jakob Grimm: Deutsche Mythologie

2. Indogermanen

a) Kelten

b) Inder

c) Griechen

3. andere Völker

a) Ägypter

4. Zusammenfassung

II Die Verwandlung in eine Krähe oder einen Raben

1. Germanen

a) Völsungen-Saga

b) Die Saga über Ragnar Lodbrök

c) Odins Raben

2. Indogermanen

a) Kelten

b) Römer

c) Inder

d) Indogermanen

3. andere Völker

a) Yaquis

4. Zusammenfassung

III Die Verwandlung in einen Adler

1. Germanen

a) Skaldskaparmal

b) Gylfis Vision

c) Haustlög

d) Skaldskaparmal

e) Das Lied über Helgi Hiörward-Sohn

f) Die Saga über Sturlaug den Mühen-Beladenen

2. Indogermanen

a) Kelten

b) Inder

b) Griechen

3. andere Völker

a) Mayas

4. Zusammenfassung

IV Die Verwandlung in einen Geier

1. Germanen

a) Der Runenstein von Noleby

b) Die ältere Version der Huldar-Saga

2. andere Völker

a) Ägypter

b) Göbeki Tepe

c) Çatal Höyük

3. Zusammenfassung

V Die Verwandlung in einen Falken

1. Germanen

a) Skaldskaparmal

b) Haustlög

c) Skaldskaparmal

d) Thrym-Lied

e) Skaldskaparmal

2. Indogermanen

a) Kelten

3. Zusammenfassung

VI Die Verwandlung in einen Habicht

1. Germanen

a) Gylfis Vision

2. Indogermanen
 - a) *Kelten*
3. Zusammenfassung

VII Die Verwandlung in eine Schwalbe

1. Germanen
 - a) *Egil-Saga*
2. Indogermanen
 - a) *Kelten*
 - b) *Griechen*
3. Zusammenfassung

VIII Die Verwandlung in einen unbestimmten Vogel

1. Germanen
 - a) *Das größere der beiden Goldhörner von Gallehus*
 - b) *Die Saga über Yngvar den Fern-Fahrenden*
2. Indogermanen
 - a) *Kelten*
 - b) *Hethiter*
 - c) *Griechen*
3. andere Völker
 - a) *Sumer*
 - b) *Ägypten*
 - c) *Engel*

d) Indianer

e) Göbekli Tepe

f) Altsteinzeitliche Höhlenmalerei

4. Zusammenfassung

C Die Verwandlung in ein Insekt

IX Die Verwandlung in eine Fliege

1. Germanen

a) Die Saga über Hedin und Högni

2. andere Völker

a) Ägypten

b) Naher Osten

3. Zusammenfassung

X Die Verwandlung in eine Mücke

1. Germanen

a) Skaldskaparmal

2. Zusammenfassung

XI Die Verwandlung in einen Floh

1. Germanen

a) Die Saga über Hedin und Högni

2. Zusammenfassung

XII Die Verwandlung in eine Spinne

1. Germanen

a) Sprichworte

2. andere Völker
 - a) *Dakotas*
 - b) *Westafrika*
3. Zusammenfassung

D Die Verwandlung in eine Schlange oder in einen Drachen

XIII Die Verwandlung in eine Schlange

1. Germanen
 - a) *Skaldskaparmal*
 - b) *Goldhörner von Gallehus*
 - c) *Schlangenhelme*
 - d) *Kenningar*
2. Indogermanen
 - a) *Inder*
 - b) *Armenier*
3. andere Völker
 - a) *Tartaren*
 - b) *Ägypten*
 - c) *China*
 - d) *Göbekli Tepe*
4. Zusammenfassung

XIV Die Verwandlung in einen Drachen

1. Germanen
 - a) *Skaldskaparmal*

- b) Völsungen-Sage*
- c) Thidrek-Sage*
- d) Die Saga über Bosi und Herraud*
- e) Die Saga über Halfdan Eystein-Sohn*
- f) Die Saga über Sörli den Starken*
- g) Die ältere Version der Huldar-Saga*
- h) Die ältere Version der Huldar-Saga*
- i) Die ältere Version der Huldar-Saga*
- j) Der Bildstein von Austers*

2. Indogermanen

- a) Kelten*
- b) Slawen*
- c) Griechen*
- d) Indogermanen*

3. andere Völker

- a) China*

4. Zusammenfassung

E Die Verwandlung in ein Wassertier

XV Die Verwandlung in einen Lachs

1. Germanen

- a) Gylfis Vision*
- b) Tyr und Loki*

2. Indogermanen

- a) Kelten*

b) Inder

3. andere Völker

a) Indianer in Südwestkanada

4. Zusammenfassung

XVI Die Verwandlung in einen Hecht

1. Germanen

a) Völsungen-Sage / Das andere Lied über Sigurd Fafnir-Töter

2. Zusammenfassung

XVII Die Verwandlung in einen Otter

1. Germanen

a) Skaldskaparmal

b) Das andere Lied über Sigurd Fafnir-Töter

c) Völsungen-Sage

d) Das Kreuz von Maughold

2. Indogermanen

a) Kelten

b) Griechen

3. andere Völker

a) China

b) Japan

c) nordamerikanische Indianer

4. Zusammenfassung

XVIII Die Verwandlung in eine Robbe

1. Germanen
 - a) *Skaldskaparmal*
2. Indogermanen
 - a) *Armenier*
 - b) *Griechen*
3. Zusammenfassung

XIX Die Verwandlung in eine Seekuh

1. Germanen
 - a) *Gesta danorum*
2. Zusammenfassung

XX Die Verwandlung in ein Walroß

1. Germanen
 - a) *Cormac-Saga*
 - b) *Die Saga über Halfdan Eysteinn-Sohn*
2. Zusammenfassung

XXI Die Verwandlung in einen Wal

1. Germanen
 - a) *Die Saga über Olaf Tryggason*
 - b) *Die jüngere Version der Huldar-Saga*
 - c) *Die Saga über Fridthjof den Kühnen*
 - d) *Die Saga über Ketil Forelle*
2. Indogermanen
 - a) *Inder*
 - b) *Griechen*

3. andere Völker

a) Südsee

b) nordamerikanische Indianer

4. Zusammenfassung

F Die Verwandlung in ein Herdentier

XXII Die Verwandlung in einen Stier

1. Germanen

a) Die Goldhörner von Gallehus

b) Veksoe-Moor

c) Die Saga über Ketil Forelle

d) Die Saga über Pfeile-Odd

e) Ägirs Trinkgelage

f) Grettir-Saga

g) Landnahme-Buch

h) Gylfis Vision

i) Ragnarsdrapa

2. Indogermanen

a) Hethiter

a) Griechen

3. andere Völker

a) Ägypten

b) Sumer

c) Göbekli Tepe

d) Höhlenmalerei

e) Altsteinzeitlicher Stierkult

4. Zusammenfassung

XXIII Die Verwandlung in ein Pferd

1. Germanen

a) Gesta danorum

b) Skaldskaparmal

c) Das kleinere der beiden Goldhörner von Gallehus

d) Der Wandteppich von Bayeux

e) Das Runenkästchen von Auzon

f) Ynglingatal: 3. König (Vanlandi)

g) Zweiter Merseburger Zauberspruch

h) Heimskringla

i) Jakob Grimm: Deutsche Mythologie

2. Indogermanen

a) Die beiden Alcis-Pferdesöhne des Göttervaters

b) Inder

c) Griechen

3. Zusammenfassung

XXIV Die Verwandlung in einen Hirsch

1. Germanen

a) Hrolf Kraki und seine Berserker

b) Fafnir-Lied

c) Völsungen-Saga

d) Jakob Grimm: Deutsche Mythologie

2. Indogermanen

a) Kelten

b) Griechen

3. andere Völker

a) Elam

b) Altsteinzeit

4. Zusammenfassung

XXV Die Verwandlung in einen Eber

1. Germanen

a) Freya und Freyr

b) Hyndla-Lied

c) Die Saga über Bosi und Herraud

d) Die Saga über Thorstein Viking-Sohn

e) Silberne Relief-Statuette aus dem Tempel von Uppakra

f) Skaldskaparmal

2. Indogermanen

a) Kelten

b) Inder

c) Griechen

3. andere Völker

a) Philippinen

4. Zusammenfassung

XXVI Die Verwandlung in einen Widder

1. Germanen
 - a) *Heimdall und Loki*
 - b) *Loki-Darstellungen*
 - c) *Wigblär*
2. Indogermanen
 - a) *Griechen/Hethiter*
3. Zusammenfassung

XXVII Die Verwandlung in einen Ziegenbock

1. Germanen
 - a) *Die Saga über die Siedler von Eyre*
 - b) *Die Goldhörner von Gallehus*
2. Indogermanen
 - a) *Römer*
 - b) *Etrusker*
 - c) *Inder*
 - d) *Griechen*
3. andere Völker
 - a) *Sumer*
 - b) *Elam*
4. Zusammenfassung

XVIII Die Verwandlung in eine Ziege

1. Germanen
 - a) *Hyndla-Lied*
2. Zusammenfassung

G Die Verwandlung in ein Raubtier

XXIX Die Verwandlung in einen Bären

1. Germanen
 - a) *Hrolf Kraki und seine Berserker*
 - b) *Hrolf Kraki und seine Berserker*
2. Indogermanen
 - a) *Kelten*
3. Zusammenfassung

XXX Die Verwandlung in einen Löwen

1. Germanen
 - a) *Die Goldhörner von Gallehus*
2. Indogermanen
 - a) *Inder*
 - b) *Griechen*
3. andere Völker
 - a) *Ägypten*
 - b) *Göbekli Tepe*
 - c) *Altsteinzeit*
4. Zusammenfassung

XXXI Die Verwandlung in einen Wolf

1. Germanen
 - a) *Völsungen-Saga*
 - b) *Völsungen-Saga*
 - c) *Gisli-Saga*

- d) Odins Rabenzauber*
- e) Fenrir, Geri und Freki*

2. Indogermanen

- a) Kelten*
- b) Römer*
- c) Slawen*
- d) Hethiter*
- e) Skythen*
- f) Griechen*
- g) indogermanische Wolfsgötter*

3. andere Völker

- a) Kanada*

4. Zusammenfassung

XXXII Die Verwandlung in einen Hund

1. Germanen

- a) Die Wülfinge und die Hundinge*
- b) Die Saga über Bosi und Herraud*
- c) Die Saga über Sturlaug den Mühen-Beladenen*
- d) Saga über Hrolf Kraki und seine Berserker*
- e) Chronicon Lethense*
- f) Die Saga über Hervor und König Heidrek den Weisen*
- g) Hamburgische Kirchengeschichte*

2. Indogermanen

- a) *Kelten*
- b) *Griechen*
- 3. andere Völker
 - a) *Philippinen*
- 4. Zusammenfassung

XXXIII Die Verwandlung in einen Fuchs

- 1. Germanen
 - a) *Die Saga über Thorstein Vikingson*
- 2. Indogermanen
 - a) *Kelten*
- 3. andere Völker
 - a) *China*
 - b) *Japan*
 - c) *Korea*
 - d) *Göbekli Tepe*
- 4. Zusammenfassung

H Die Verwandlung in ein nicht näher bestimmtes Tier

XXXIV Die Verwandlung in ein unbestimmtes Tier

- 1. Germanen
 - a) *Der Begriff „hamhleypa“*
 - b) *Huldar-Saga*
 - c) *Die Saga über Thorstein Viking-Sohn*
 - d) *Die Saga über Bosi und Herraud*

- e) Die Saga über Sörli den Starken*
- f) Die Saga über Thorstein Viking-Sohn*
- g) Landnahme-Buch*
- h) Landnahme-Buch*
- i) Landnahme-Buch*
- j) Hexenhammer*
- k) Canon episcopi*

2. andere Völker

3. Zusammenfassung

I Die Verwandlung in einen anderen Menschen

XXXV Die Verwandlung eines Mannes in einen anderen Mann

1. Germanen

- a) Gripirs Weissagung*
- b) Skaldskaparmal*
- c) Völsungen-Saga*
- d) Thordrek-Saga*
- e) Nibelungen-Lied*
- f) Die Saga über Bosi und Herraud*
- g) Die Saga über Halfdan Eystein-Sohn*
- h) Der Reisebericht des Ibn Fadlan*

2. Indogermanen

- a) Kelten*
- b) Griechen*

3. Zusammenfassung

XXXVI Die Verwandlung eines Mannes in eine Frau

1. Germanen

- Lokis Frauen-Verwandlungen:
 - a) Gylfis Vision*
 - b) Gylfis Vision*
 - c) Thrym-Sage*
 - d) Skaldskaparmal*
 - e) Ägirs Trinkgelage*
 - f) Ägirs Trinkgelage*
 - g) Zusammenfassung: Loki*
- Odins Frauen-Verwandlungen:
 - h) Ägirs Trinkgelage*
 - i) Gesta danorum*
 - j) Zusammenfassung Odin*
- Thors Frauen-Verwandlungen:
 - k) Thrym-Sage*
 - l) Zusammenfassung: Thor*
- sonstige Verwandlungen eines Mannes in eine Frau:
 - m) Hugdietrich-Lied*
 - n) Zusammenfassung: sonstige Verwandlungen*
- Die Frauen-Verwandlung als Beleidigung:
 - o) Die Saga über Thorstein Hall-Sohn*

- p) Völsungen-Saga*
- q) Die Nialssaga*
- r) Gisli-Saga*
- s) Saga über Bjarnar den Kämpfer von Hit-Tal*
- t) Egil-Saga / Gesta danorum*
- w) Zusammenfassung: Beleidigung*

2. Indogermanen

- a) Römer*
- b) Griechen*

3. Zusammenfassung

XXXVII Die Verwandlung einer Frau in einen Mann

1. Germanen

XXXVIII Die Verwandlung einer Frau in eine andere Frau

1. Germanen

- a) Völsungen-Saga*
- b) Völsungen-Sage*
- c) Die Saga über Thorstein Eystein-Sohn*
- d) Die Saga über Thorstein Viking-Sohn*
- e) Hrolf Kraki und seine Berserker*
- f) Wulfdietrich-Lied*
- g) King Henry*

2. Zusammenfassung

J Die Verwandlung in eine Pflanze

XXXIX Die Verwandlung eines Menschen in eine Pflanze

1. Germanen
 - a) *Der Seherin Vision*
 - b) *Skaldskaparmal*
2. Zusammenfassung

K Die Vervielfältigung von Körperteilen

XL Die Vervielfältigung von Körperteilen

1. Germanen
 - a) *Dreiköpfige Riesen*
 - b) *Achtarmige Götter/Riesen*
 - c) *Mütter mit neun Körpern*
 - d) *Riesin mit 900 Köpfen*
2. Indogermanen
 - a) *Der vierköpfige Dhyaus*
 - b) *Die dreifache Sonne*
 - c) *Der achtarmige Sonnengott*
 - d) *Der vielgliedrige Sonnengott*
3. andere Völker
4. Zusammenfassung

XLI Übersicht

Themenverzeichnis

A Der Gestaltwandel

Der Wandel der Gestalt eines Menschen ist ein weitverbreitetes mythologisch-magisches Thema. Der Gestaltwandel ist ein Bild für die Verwandlung des Zustandes eines Menschen – für den Tod, für das Erlangen der Kampfkraft, für die Jenseitsreise und anderes mehr.

Am weitaus häufigsten ist die Verwandlung in ein Tier, dessen mythologisch-magische Qualität ein Mensch dadurch annimmt. Die Tiergestalt eines Menschen ist in gewisser Hinsicht ein „bildliches Adjektiv“: die Herdentiere symbolisieren die Fruchtbarkeit, die Großraubtiere die Stärke, die Vögel die Fähigkeit der Astralreise usw.

Das Motiv der Tierverwandlung eines Menschen ist bei so gut wie allen Völkern Welt zu finden – wie z.B. bei den ägyptischen Göttern oder bei den indianischen Totemtieren. Ein weiteres weites Feld sind die Krafttiere – die „Tier-Begleiter“ der Menschen. Daher wird in diesem Buch immer nur eine kleine Auswahl von Beispielen bei anderen Völkern als Ergänzung zu den einzelnen Gestaltwandlungen bei den Germanen angeführt.

Als Ergänzung zu den in diesem Band beschriebenen Verwandlungen kann auch die allgemeine Tiersymbolik bei den Germanen in den Bänden 40 bis 44 dieser Reihe hinzugezogen werden. Die Bedeutung der Krafttiere habe ich in meinem Buch „Krafttiere – Tiergöttinnen – Tiertänze“ dargestellt.

B Die Verwandlung in einen Vogel

Der Vogel ist fast ausschließlich ein Symbol der Seele, die bei der Astralreise (Nahtod-Erlebnis) als über dem eigenen Körper schwebend erlebt wird.

I Die Verwandlung in einen Schwan

I 1. Germanen

Der Schwan ist ein Seelenvogel. Da die Jenseitsgöttin die Toten im Jenseits als Seelenvögel wiedergebirt, kann sie auch selber die Gestalt eines Vogels annehmen. Dies ist in der Regel ein Schwan, der der beliebteste indogermanische Seelenvogel gewesen ist. Aufgrund der Wiedergeburtssymbolik ist die Jenseitsgöttin vervielfältigt worden – schließlich kann sie nicht mit allen Toten gleichzeitig schwanger sein ...

Auf diese Weise ist das Motiv der Walküren, die sich in einen Schwan verwandeln können, entstanden.

Siehe zu diesem Thema auch das Kapitel „Schwan“ in Band 40 und den Band 31 über die Walküren.

I 1. a) Das „Schwanenkleid“ der Walküren

Das „Schwanenkleid“, also die Haut und die Federn des Schwanens, in das sich die Walküren kleideten, wurde

„alptar-hamr“, also „Schwanen-Gestalt“ genannt. „Alptr“ ist mit dem germanischen „alf“ und dem lateinischen „alba“ verwandt und bedeutet „weiß“. Von dem Wort „ham“ leitet sich auch das Substantiv „hamingja“ für „Schutzgeist, Seele“ ab.

Die Gestalt eines Schwanes, die die Walküren annehmen konnten, nannte man „alptar-likr“, d.h. „Schwanen-gleich“, also „Schwanen-gleiche Gestalt“.

Der Schwan ist ursprünglich der Seelenvogel gewesen. Aus ihm entstand zum einen der „hamingja“-Schutzgeist (Seele) und zum anderen die Schwanen-gestaltigen Walküren, die die vielfältigste Wiedergeburt-Mutter im Jenseits sind, die die Gestalt der Schwanen-Seelenvögel angenommen hat, die sie gebiert. Schließlich könnte auch noch der Name „Alf“, der ebenfalls „Weiße“ bedeutet, aus dem Motiv des Schwanen-Seelenvogels heraus gebildet worden sein – schließlich waren die Alfes die Seelen der Toten in dem Himmelsjenseits des Tyr.

I 1. b) Brühildens Hel-Fahrt

Brühild ist eine Walküre und besitzt als solche ein Schwanenhemd, das in der folgenden Strophe „Fluggewand“ genannt wird:

*Der hochsinnige Fürst ließ die Fluggewande
Uns acht Schwestern unter die Eiche tragen;
Zwölf Winter war ich, wenn Du es wissen willst,
Als ich dem jungen Fürsten den Eid schwur.*

I 1. c) Wieland-Lied

Auch die drei Walküren Swanwit („Schwanweiß“), Alwit („Allweiß“) und Aelrun („Bier-Rune“) besitzen ein

Schwanen-Gewand, wie schon zwei ihrer Namen zeigen.

Nidud hieß ein König in Schweden. Er hatte zwei Söhne und eine Tochter; die hieß Bödwild. Drei Brüder waren Söhne des Finnenkönigs; der eine hieß Slagfid, der andere Egil, der dritte Wölund. Die schritten auf dem Eise und jagten das Wild. Sie kamen nach Ulfdalir (Wolfstal) und bauten sich da Häuser. Da ist ein Wasser, das heißt Ulfsiar (Wolfssee).

Früh am Morgen fanden sie am Strand drei Frauen, die spannen Flachs; bei ihnen lagen ihre Schwanenhemden; es waren Walküren. Zwei von ihnen waren Töchter König Hlödwers: Hiadgud Swanwit und Herwör Alwit; aber die dritte war Aelrun, die Tochter Kiars von Walland. Die Brüder führten sie mit sich heim.

Egil nahm die Aelrun, Slagfid die Swanwit und Wölund die Alwit. Sie wohnten sieben Winter beisammen: da flogen die Frauen davon, Kampf zu suchen, und kamen nicht wieder.

Da schritt Egil aus, die Aelrun zu suchen, und Slagfid suchte Swanwit; aber Wölund saß in Ulfdalir. Er war der kunstreichste Mann, von dem man in alten Sagen weiß.

Das Wolfstal und der Wolfssee sind Hinweise auf das „Land des Wolfes“, d.h. das Jenseits.

Der Finnenkönig ist Tyr im Jenseits - Finnland ist oft eine Saga-Variante des Jenseits gewesen. Seine drei Söhne Wieland, Egil und Slagfid sind die Repräsentanten der drei Stände.

In der älteren Vers-Variante lautet diese Szene wie folgt:

*Durch Myrkwid flogen Mädchen von Süden,
Alwit die junge, Urlog zu entscheiden.
Sie saßen am Strande der See und ruhten;
Schönes Linnen spannen die südlichen Frauen.*

*Ihrer eine hegte sich Egil,
Die liebliche Maid, am lichten Busen;
Die andre war Swanwit, die Schwanfedern trug*