



Harry Eilenstein

Träume, Omen, Orakel und Prophezeiungen

Die Götter der Germanen - Band 71

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.)
- 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)
- 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.)

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 Meeresherr: 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, Utisetä 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. Zaubersprüche
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. Träume

I Traumdeutung in der germanischen Überlieferung

I 1. allgemein

I 1. a) Wortschatz

I 1. b) Jakob Grimm: Deutsche Mythologie

I 1. c) Alwis-Lied

I 2. Todes-Ankündigungen für einen einzelnen Menschen

I 2. a) Jomsvikinger-Saga

I 2. b) Gisli-Saga

I 2. c) Gesta danorum

*I 2. d) Die Geschichte über Gunnlaug
Schlangenzunge*

*I 2. e) Die Geschichte über Gunnlaug
Schlangenzunge*

I 2. f) Die Saga über Kampf-Glum

*I 2. g) Bruchstück einer Saga über einige
frühe Könige in Dänemark und Schweden*

*I 2. h) Bruchstück einer Saga über einige
frühe Könige in Dänemark und Schweden*

I 2. i) Gisli-Saga

I 2. j) Die Lachstal-Saga

I 2. k) Die Saga über Hromung Greipson

I 2. l) Ortnit-Lied

- l 2. m) Nibelungenlied*
- l 2. n) Völsungen-Saga*
- l 2. o) Das andere Gudrun-Lied*
- l 2. p) Völsungen-Saga*
- l 2. q) Völsungen-Saga*
- l 2. r) Ragnarsdrapa*
- l 2. s) Saga über Olaf Tryggvason*
- l 2. t) Gesta danorum*
- l 2. u) Die Saga über Asmund Recken-Töter*
- l 2. v) Fost-Brüder-Saga*
- l 2. w) Walther und Hildegunde*

I 3. Todes-Ankündigungen für eine Gruppe von Menschen

- l 3. a) Atli-Lied*
- l 3. b) Völsungen-Saga*
- l 3. c) Bruchstück eines Brünhild-Liedes*
- l 3. d) Faröische Heldenlieder - Brünhild-Lied*
- l 3. e) Nials-Saga*
- l 3. f) Grettir-Saga*
- l 3. g) Heimskringla*
- l 3. h) Die jüngere Version der Huldar-Saga*
- l 3. i) Saga über Hovard von Eisfjord-Leuten*
- l 3. j) Saga über Thorstein Wiking-Sohn*
- l 3. k) Saga über Halfdan Brana-Ziehson*
- l 3. l) Gisli-Saga*
- l 3. m) Saga über Thordar den Schrecklichen*
- l 3. n) Saga über Thodr den Schrecklichen*
- l 3. o) Saga über Hromund Greipsson*
- l 3. p) Saga über Kampf-Glum*

I 3. q) Saga über Hervor und König Heidrek den Weisen

I 3. r) Saga über Kampf-Glum

I 3. s) Saga über den Kampf auf der Heide

I 3. t) Saga über Hrolf Kraki und seine Berserker

I 3. u) Saga über Half und seine Recken

I 3. v) Landnahme-Buch

I 4. Träume über die Zukunft eines Menschen

I 4. a) Die Geschichte über Gunnlaug Schlangenzunge

I 4. b) Die Lachstal-Saga

I 4. c) Die Saga über Hallfredr Ärger-Skalde

I 4. d) Vatnsdäla-Saga

I 4. e) Isländer-Buch

I 4. f) Die Lachstal-Saga

I 4. g) Gesta danorum

I 4. h) Die Lachstal-Saga

I 5. Träume über sonstige bevorstehende Ereignisse

I 5. a) Die Saga über Hrafnkell Freysgodi

I 5. b) Gesta danorum

I 5. c) Saga Hallfred Ärger-Skalde

I 5. d) Saga über Asmund Recken-Töter

I 5. e) Geschichte über Thodr den Schrecklichen

I 5. f) Saga über Sturlaug den Mühen-Beladenen

I 6. Träume über das Schicksal eines Landes

I 6. a) Jomsvikinger-Saga

I 6. b) Die ältere Version der Huldar-Saga

I 7. Schutzgeist-Träume

I 7. a) Die Nials-Saga

I 7. b) Zusammenfassung

I 8. Baldurs Träume

I 8. a) Das Wegtam-Lied

I 8. b) Odins Rabenzauber

I 9. religiöse Traum-Visionen

I 9. a) Sonnenlied

I 10. germanisch-christliche Träume

I 10. a) Saga über König Sverri von Norwegen

I 10. b) Saga über König Sverri von Norwegen

I 10. c) Saga über König Sverri von Norwegen

I 10. d) Saga über König Sverri von Norwegen

I 10. e) Saga über König Sverri von Norwegen

I 10. f) Heimskringla

I 10. g) Heimskringla

I 10. h) Geisli

I 10. i) Geisli

I 10. j) Die Saga über Hallfredr Ärger-Skalde

I 11. sonstige Träume

I 11. a) Hugvinnsmal

I 11. b) Jakob Grimm: Deutsche Mythologie

I 12. Zusammenfassung

II Träume bei den Indogermanen

B. Omen

III Omen in der germanischen Überlieferung

III 1. Wortschatz

III 2. Vogel-Omen

III 2. a) Hamburgische Kirchengeschichte

III 2. b) Hamburgische Kirchengeschichte

III 2. c) Hamburgische Kirchengeschichte

III 2. d) Hamburgische Kirchengeschichte

III 2. e) Saga über Olaf Tryggvason

III 2. f) Das andere Lied über Sigurd Fafnir-Töter

III 2. g) Die Saga über Ketil Forelle

III 2. h) Tacitus: Germania

III 3. Pferde-Omen

III 3. a) Hamburgische Kirchengeschichte

III 4. Seehund-Omen

III 4. a) Die Saga über die Siedler von Eyre

III 5. Erdbeben-Omen

III 5. a) Odins Rabenzauber

III 6. Vulkanausbruch-Omen

III 6. a) Saga über Ketil Forelle

III 7. Omen durch Gestirne und Kometen

III 7. a) Wandteppich von Bayeux

III 7. b) Gylfis Vision

III 8. Wetter-Omen

III 8. a) Gisli-Saga

III 8. b) Odins Rabenzauber

III 9. Blut-Omen

III 9. a) Die Saga über die Siedler von Eyre

III 9. b) Jomsvikinger-Saga

III 10. sehr ungewöhnliche Ereignisse als Omen

III 10. a) Jomsvikinger-Saga

III 10. b) Gesta danorum

III 10. c) Saga über Hromund Greipsson

III 10. d) Saga über König Sverris von Norwegen

III 10. e) Saga über Half und seine Recken

III 10. f) Heimskringla

III 10. g) Heimskringla

III 11. Straucheln als Omen

III 11. a) Das andere Lied über Sigurd Fafnirstöter

III 11. b) Völsungen-Sage

III 11. c) Saga von Norna-Gest

III 11. d) Saga über Ketil Forelle

III 11. e) Regin-Lied

III 11. f) Saga über König Sverris von Norwegen

III 11. g) Heimskringla

III 11. h) Saga über König Sverris von Norwegen

III 12. Zweikampf-Omen

III 12. a) Das andere Lied über Sigurd Fafnir-Töter

III 12. b) Hamburgische Kirchengeschichte

III 13. Der Beginn einer Sache als Omen

III 13. a) Saga über die Fost-Brüder

III 13. b) Gesta danorum

III 13. c) Gesta danorum

III 13. d) Hrolf Kraki und seine Berserker

III 14. Der Fall eines Kriegers in der Schlacht als Omen

III 14. a) Saga über Egil Skallagrimson

III 15. Das Verhalten von Kindern als Omen

III 15. a) Half und seine Recken

III 15. b) Landnamabok

III 16. Visionen als Omen

III 16. a) Nials-Saga

III 17. Namen als Omen

III 17. a) Saga über die Fost-Brüder

III 18. nicht näher erläuterte Omen

III 18. a) Angelsächsisches Canon-Gesetz

III 18. b) Hardar-Saga

III 18. c) Gesta danorum

III 18. d) Beowulf-Epos

III 18. e) Brakteat von Börringe

III 18. f) Gesta danorum

III 18. g) Hamburgische Kirchengeschichte

III 18. h) Saga über König Sverris von Norwegen

III 18. i) Jakob Grimm: Deutsche Mythologie

III 19. Zusammenfassung

IV Omen bei den Indogermanen

IV 1. Inder

IV 2. Griechen

IV 3. Hethiter

C. Orakel

V Orakel in der germanischen Überlieferung

V 1. Vogel-Orakel

V 1. a) Fafnir-Lied

V 1. b) Hamburgische Kirchengeschichte

V 1. c) Zusammenfassung

V 2. Viehorakel

V 2. a) Tacitus

V 2. b) Indiculus superstitionum et paganiarum

V 2. c) Hrolf Kraki und seine Berserker

V 2. d) Faröische Heldenlieder - Regin-Lied

V 2. e) Zusammenfassung

V 3. Orakelstäbe/Orakellose

V 3. a) Wortschatz

V 3. b) Kenningar

V 3. c) Ynglingatal: Dag der Weise

- V 3. d) Landnahme-Buch*
- V 3. e) Nials-Saga*
- V 3. f) Nials-Saga*
- V 3. g) Das andere Lied über Helgi Hunding-Töter*
- V 3. h) Die Saga über Hervor und König Heidrek den Weisen*
- V 3. i) Vellekla*
- V 3. j) Egil-Saga*
- V 3. k) Egil-Saga*
- V 3. l) Der Seherin Ausspruch*
- V 3. m) Saga der Leute aus dem Vatnsdal*
- V 3. n) Hamburgische Kirchengeschichte*
- V 3. o) Zusammenfassung*

V 4. Orakelwürfel

- V 4. a) Wortschatz: Würfel-Orakel*
- V 4. b) Tacitus*
- V 4. c) Der Seherin Ausspruch*
- V 4. d) Gesta danorum*
- V 4. e) Zusammenfassung*

V 5. Tafl

V 6. Hochsitzsäulen-Orakel

- V 6. a) Landnamabok / Eyrbyggja-Saga*
- V 6. b) Landnahme-Buch*
- V 6. c) Landnahme-Buch*
- V 6. d) Lachstal-Saga*
- V 6. e) Landnahme-Buch*
- V 6. f) Landnahme-Buch*
- V 6. g) Kormak-Saga*

V 6. h) Lachstal-Saga

V 6. i) Zusammenfassung

V 7. sonstige Orakel-Formen

V 7. a) Färinger-Saga

V 7. b) Gesta danorum

V 7. c) Völsungen-Saga

V 7. d) Hrolf Kraki und seine Berserker

V 7. e) Cormac-Saga

V 7. f) Abingdon Chronicles

V 7. g) Zusammenfassung

V 8. Zweikampf als Orakel

V 8. a) Hamburgische Kirchengeschichte

V 9. nicht näher definierte Orakel

V 9. a) Saga über Pfeile-Odd

V 9. b) Die Geschichte über Thodr Hreda

V 9. c) Odins Rabenzauber

V 9. d) Gesta danorum

V 9. e) Gesta danorum

V 9. f) Gesta danorum

V 9. g) Hamburgische Kirchengeschichte

V 9. h) Hamburgische Kirchengeschichte

V 9. i) Hamburgische Kirchengeschichte

V 9. j) Hamburgische Kirchengeschichte

V 9. k) Zusammenfassung

V 10. orakelhafte Botschaften

V 10. a) Skaldskaparmal

V 10. b) Die Saga über die Joms-Wikinger

V 10. c) Jakob Grimm: Deutsche Mythologie

V 11. Zusammenfassung

VI Orakel bei den Indogermanen

VI 1. Griechen

VI 2. Hethiter

D. Prophezeiungen

VII Prophezeiungen in der germanischen Überlieferung

VII 1. Wortschatz

VII 2. Vorhersagen über die Zukunft von Kindern

VII 2. a) Nials-Saga

VII 2. b) Saga über König Half und seine Recken

VII 2. c) Nials-Saga

VII 2. d) Die Saga über Ragnar Lodenhose

VII 2. e) Die Saga über Kampf-Glum

VII 2. f) Zusammenfassung

VII 3. Vorhersagen über die Zukunft von Erwachsenen

VII 3. a) Bandaman-Saga

VII 3. b) Bruchstück eines Brünhild-Liedes

VII 3. c) Lachstal-Saga

VII 3. d) Lachstal-Saga

VII 3. e) Lachstal-Saga

VII 3. f) Grettir-Saga

VII 3. g) Saga über Halfdan Eystein-Sohn

VII 3. h) Gesta danorum

- VII 3. i) Gesta danorum*
- VII 3. j) Saga über Kampf-Glum*
- VII 3. k) Gisli-Saga*
- VII 3. l) Cormac-Saga*
- VII 3. m) Gesta danorum*
- VII 3. n) Nials-Saga*
- VII 3. o) Nials-Saga*
- VII 3. p) Die Saga über die Joms-Wikinger*
- VII 3. q) Die jüngere Version der Huldar-Saga*
- VII 3. r) Lachstal-Saga*
- VII 3. s) Saga der Leute aus dem Vatnsdal*
- VII 3. t) Die Lachstal-Saga*
- VII 3. u) Zusammenfassung*

VII 4. Vorhersagen über die Zukunft einer Menschengruppe

- VII 4. a) Lachstal-Saga*
- VII 4. b) Saga über König Half und seine Recken*
- VII 4. c) Völsungen-Saga*
- VII 4. d) Völsungen-Saga*
- VII 4. e) Gesta danorum*
- VII 4. f) Geschichte über Styrbjarnar*
- VII 4. g) Das andere Gudrun-Lied*
- VII 4. h) Zusammenfassung*

VII 5. Vorhersagen über die Zukunft von Göttern

- VII 5. a) Odins Rabenzauber*
- VII 5. b) Gautrek-Saga*
- VII 5. c) Zusammenfassung*

VII 6. Vorhersagen über Ereignisse

VII 6. a) Heimskringla

VII 6. b) Gesta danorum

VII 6. c) Nials-Saga

VII 6. d) Das dritte Lied von Sigurd über Fafnir-Töter

VII 6. e) Das erste Lied über Sigurd Fafnir-Töter

VII 6. f) Völsungen-Saga

VII 6. g) Der Ausspruch der Seherin

VII 6. h) Das Lied von Rigr

VII 6. i) Zusammenfassung

VII 7. Vorhersagen über die Zukunft von Gegenständen

VII 7. a) Völsungen-Saga

VII 8. Zusammenfassung

VIII Prophezeiungen in der indogermanischen Überlieferung

E. Zusammenfassung

Themenverzeichnis

A Träume

I Traumdeutung in der germanischen Überlieferung

Die Deutung der Träume bildet in diesem Buch den ersten Teil, weil die Träume die häufigste Begegnung mit der Bilderwelt sind, die sich im Innen als Träume und im Außen als Omen und Orakel finden.

I 1. allgemein

I 1. a) Wortschatz

Es gibt nächtliche Träume:

<i>draumr</i>	◦ Traum
<i>svefna-farir</i>	◦ „Schlaf-Fahrten“ = Träume
<i>drauma-vefr</i>	◦ Traum-Winter = Schlaf (Winter = Nacht)
<i>draum-thing</i>	◦ Thing der Träume = Schlaf
<i>dreyrna</i>	◦ träumen, im Traum erscheinen

Und es gibt Tagträume:

<i>hima</i>	◦ tagträumen, in Gedanken versunken sein (zu „himin“ für „Himmel“)
-------------	--

himaldi ◦ Träumer, Taugenichts (zu „himin“ für „Himmel“)

Weiterhin gibt es Wahrträume:

draum-heill ◦ Zukunftsdeutung mithilfe von Träumen
draumadr ◦ Träumer = jemand, der oft Wahrträume hat
räsir draum ◦ ein Traum wird wahr, d.h. er hat die Zukunft gezeigt
svefna-synir ◦ „im Schlaf Gesehenes“ = nächtliche Vision, Wahrtraum

Und es gibt Visionen:

em er draums ◦ „in einem Traum sein“ = in Trance sein, auf einer Traumreise sein, eine Vision haben

Dann gibt es die Wesen, die im Traum erscheinen:

draum-kona ◦ Traumfrau (Frau, die in einem Traum erscheint)
draumadr ◦ Traummann (Mann, die in einem Traum erscheint)
dramaskrimsl ◦ Traum-Ungeheuer
draum-orar ◦ Traum-Gespinnste, Phantome, Phantasien
draum-skrök ◦ Traum-Gespinnste, Phantome, Phantasien

Und schließlich gibt es noch die Traumdeutung:

draumar-radning ◦ Traumdeutung
draum-spakr ◦ in der Traumdeutung geübt sein
draum-speki ◦ Übung in der Traumdeutung
draum-spekingr ◦ geschickter Traumdeuter

Die überlieferten Träume der Germanen sind so gut wie alle Wahrträume. Diese Träume werden bisweilen von Frauen (Walküren) und seltener Männern im Traum verkündet. Manchmal müssen sie von einem Traumkundigen gedeutet werden.

Träume scheinen mit dem Himmel und daher evtl. auch mit den Göttern assoziiert worden zu sein.

I 1. b) Jakob Grimm: Deutsche Mythologie

Von der Traumdeutung hier nur wenig. dreám hieß den Angelsachsen jubulum, entzückung und so ist auch das altsächsisch drohtines drôm = himmel als dei jubulum, gaudium aufzufassen, gegenüber dem manno, liudo drôm, dem vergänglichen Traum der Welt.

Für den Begriff von somnium (schlafen) galt angelsächsisch svefen, altsächsisch suebhan; altnordisch ist svefn somnus. mittelhochdeutsch entsweben, einschläfern, wozu auch das althochdeutsche suëp (aer) gehört, so daß schlafen und träumen eigentlich entzücken, entschweben des Geistes in die Luft aussagt („Astralreise“).

Nahe liegen die lateinischen sopor und sompnus, somnus, somnium. althochdeutsch wie altnordisch scheint troum, draumr auf somnium eingeschränkt.

Der Traum ist seinen Bezeichnungen zufolge eine Wahrnehmung, die stattfindet, wenn die Seele den Körper verlassen hat (siehe „Astralreise“ in Band 50).

I 1. c) Alwis-Lied

Thor:

*„Sage mir, Alwis, da alle Wesen,
Kluger Zwerg, Du kennst,
Wie heißt die Nacht, die Nörwis Tochter ist,
In all den Welten?“*

Alwis (Tyr):
*„Nacht bei den Menschen, Nebel den Göttern,
Hülle höheren Wesen,
Riesen Ohnelicht, Alfen Schlummerlust,
Traumgenuß nennen sie die Zwerge.“*

Der Schlaf konnte mit „Traumgenuß“ umschrieben werden.
--

I 2. Todes-Ankündigungen für einen einzelnen Menschen

Es sind insgesamt 22 Todesankündigungen im Traum überliefert worden. Diese Art von Wahrträumen scheint bei den Germanen eine große Rolle gespielt zu haben.

I 2. a) Jomsvikinger-Saga

Es wurde eine stattliche Hochzeit gefeiert und dann wurden Palnir und Ingibjörg in ihr Ehebett geführt.

Sie schlief schnell ein und hatte einen Traum. Als sie aufwachte, erzählte sie Palnir den Traum. „Ich träumte,“ sagte sie, „daß ich hier auf diesem Hof war und ein Gewebe auf dem Webstuhl hatte, das von grauer Farbe war. Die Websteine waren daran befestigt und ich war dabei, zu weben. Dann fiel einer der Steine von der Mitte des

Gewebes nach hinten. Da sah ich, daß die Websteine Menschenköpfe waren. Ich hob den einen Kopf auf und erkannte ihn.“

Palnir frug, wessen Kopf es gewesen sei, und sie sagte, es sie der des Königs Haraldr Gorm-Sohn gewesen.

Palnir sagte, es sei besser, dies geträumt zu haben als nicht.

„Das meine ich auch,“ sagte sie.

Ein Totenkopf kündigt den Tod des betreffenden Menschen an.

I 2. b) Gisli-Saga

„Mir träumte,“ sagte Gisli, „daß uns Männer entgegenkamen und daß Eyolf bei ihnen war und als wir uns trafen, wußte ich, daß es fröhliche Arbeit zwischen uns geben würde. Einer von der Gruppe lief den anderen voraus und er grinste und riß seinen Mund weit auf und mir schien, daß ich ihn in der Mitte entzweischlug und mir schien, daß er einen Wolfskopf trug. Dann fielen viel andere über mich her und mir war, als ob ich meinen Schild in meiner Hand halten würde und lange Zeit meinen Stand wahren konnte.“

fröhliche Arbeit = Kampf

einen Wolfskopf tragen = ein Ulfhedinn (Wolfsfell-Ekstasekämpfer) sein

In manchen Träumen wird die Zukunft ganz konkret vorhergesehen.

I 2. c) Gesta danorum

Ethelred verweigerte ihrem Mann König Gorm nach ihrer Hochzeit die sexuelle Vereinigung, da sie unsicher war, ob sie von ihm Kinder empfangen konnte. Daher wollte sie zunächst ein Orakel befragen – eigentlich ein bißchen spät

...

Doch da hatte Gorm einen Traum:

Als sein Geist im Schlummer ruhte, schien ihm, daß zwei Vögel aus der Scham seiner Frau hervorgeglitten kamen – der eine von ihnen größer als der andere – und daß sie emporflogen und durch den Himmel segelten und daß sie, nachdem eine Weile verstrichen war, zurückkehrten und sich auf seine Hände setzten. Dann schwangen sie sich, nachdem sie sich ein wenig ausgeruht hatten, ein zweites und ein drittes mal mit ausgebreiteten Flügeln in den Himmel hinauf.

Schließlich kehrte der kleinere von den beiden ohne seinen Gefährten zurück und seine Flügeln waren mit Blut beschmiert.

Der letzte Satz bedeutet vermutlich, daß die beiden Brüder auf Raubfahrt ausgezogen sind, also zu „echten Wikingern“ herangewachsen waren – was wohl auch den letzten Zweifel der Königin daran, daß Gorm ein passender Ehemann für sie sei, beseitigt haben wird ...

Der größere der beiden Brüder ist anscheinend auf dieser Raubfahrt gestorben – er kehrte nicht zurück.

Diese beiden Vögel sind Seelenvögel, die nicht beim Tod vom Diesseits in das Jenseits hinüberreisen, sondern bei der Geburt vom Jenseits in das Diesseits kommen.

Vögel symbolisieren Menschen – es handelt sich um Seelenvögel.
--

Die vorhergesehenen Ereignisse werden im Traum oft fast realistisch dargestellt – manchmal steht jedoch z.B. „Blut“ für „Tod“ u.ä.

I 2. d) Die Geschichte über Gunnlaug Schlangenzunge

Hrafn zog heim nach Mosfell mit seiner Gattin Helga; und als sie da kurze Zeit gewesen waren, da geschah es eines Morgens, ehe sie aufstanden, daß Helga wachte, aber Hrafn schlief und unruhige Bewegungen machte.

Als er erwachte, frug Helga ihn, was er geträumt hätte.

Da sprach Hrafn diese Weise:

„Insel des Schlangenlagers!

Verwundet dünkte ich mich Dir liegend im Arm.

Dein Bett, o Braut,

schien mir gerötet von meinem Blute;

die Göttin des spendenden Bierschiffes vermochte nicht,

Hrafns Wunden zu verbinden.

Tod bedeutet das,

Linde des Lauches!“

Schlangenlager = Gold; Insel = Trägerin; Gold-Trägerin = Frau

Bierschiff = Trinkhorn; dessen Göttin = Frau

Lauch = Waffe; Linde = Frau; Waffen-Frau = Walküre = Frau

Hier wird der eigene Tod recht realistisch vorhergesehen.

I 2. e) Die Geschichte über Gunnlaug Schlangenzunge

Im Sommer, noch ehe man hier in Island etwas von dieser Geschichte erfuhr, hatte Illugi der Schwarze einen Traum, während er zu Hause in Gilsbakki war. Es war ihm, als ob Gunnlaug im Schlafe zu ihm käme, ganz mit Blut bedeckt, und folgende Weise spräche.

Illugi entsann sich nämlich derselben, als er erwachte und wiederholte sie dann vor den anderen:

„Ich wußte, daß Hrafn mich hieb mit dem sausenden Fisch auf den geschmückten Brünnenbuckel; aber die scharfe Spitze fuhr Hrafn in den Schenkel - da erlangte der leichenhackende Adler das Meer meiner warmen Wunden, der Krieger spaltete Gunnlaugs Haupt mit dem Schlachtspieß.“

sausender Fisch = Schwert

Brünnenbuckel = Schild

leichenhackender Adler = Schwert oder Axt

Meer der Wunden = Blut

Im Süden in Mosfell geschah es in derselben Nacht, daß dem Önund träumte, Hrafn käme zu ihm und wäre über und über blutig; dieser sprach folgende Weise:

„Gerötet ist das Schwert; aber der Schwertgott schuf mein Unheil; die Schilde der Schildverderber wurden jenseits des Meeres erprobt. Ich glaube, die blutbefleckten Blutgänse standen im Blute über meinem Haupte. Der wundengierige Wundengeier durfte noch waten im Wundenflusse.“

Schwertgott = Tyr

Schildverderber = Krieger

Blutgänse = Raben (Leichen-Fresser)
Wundengeier = Raben (Leichen-Fresser)
Wundenfluß = Blut

Auch hier ist der Traum über dem Tod eines anderen Mannes sehr realistisch.

I 2. f) Die Saga über Kampf-Glum

Es wird gesagt, daß Kampf-Glum eines Nachts einen Traum hatte, in dem ihm schien, daß er vor seinem Haus stände und zu dem Fjord hinüberblicke. Und ihm war, als würde er die Gestalt einer Frau sehen, die geradewegs vom Meer aus durch das Land zu Thvera hin ginge. Sie war von einer solchen Länge und Größe, daß ihre Schultern die Berge zu beiden Seiten berührten. Da ging er ihr von seinem Wohnplatz aus entgegen und bat sie, zu seinem Haus zu kommen - und dann erwachte er.

„Thvera“ ist der Ort, an dem Kampf-Glum wohnt.

Dies schien allen sehr seltsam zu sein, aber er sagte, daß dieser Traum ohne Zweifel sehr wichtig sei, „und ich deute ihn so: Mein Großvater Vigfuss muß tot sein und diese Frau, die höher als die Berge war, muß sein Schutzgeist sein, denn er war an Ehre und in den meisten anderen Dingen weit größer als die meisten anderen Menschen und sein Schutzgeist muß nach einem Ruheort gesucht haben, an dem ich bin.“

Aber im Sommer, als die Schiffe kamen, erfuhren sie von dem Tod des Vigfuss.

Da sang Glum wie folgt:

„In der Mitte der Nacht, unter dem Himmel,

*auf dem Ufer des Eyja-Fjords,
sah ich den Schutzgeist vorübergehen,
in Riesengestalt auf der Erde.
Die Göttin des Schwertes und des Speers
stand in meinem Traum auf dieser Erde;
und während das Tal vor Furcht erzitterte,
ragte sie hoch über die Berge ringsum empor.“*

Göttin des Schwertes und des Speers = Walküre,
Schutzgeist

<p>In manchen Träumen verkündet der Schutzgeist eines Mannes, der gerade verstorben ist, dessen Tod in einem Traum seinen nahen Verwandten.</p>

I 2. g) Bruchstück einer Saga über einige frühe Könige in Dänemark und Schweden

Und am Abend, als König Hroerek zu Bett ging, hatte Aud ihm ein neues Bett in der Mitte des Fußbodens bereitet und bat den König, in diesem Bett zu schlafen und darauf zu achten, was er träumen würde, „und erzähle mir das dann morgen.“

Dann suchte sie sich selber einen Schlafplatz.

Und am Morgen kam Aud und frug ihn nach seinen Träumen.

„Mir träumte, ich stünde in einem Wald,“ sagte er, „und daneben habe ich eine weite, schöne Ebene gesehen und auf dieser Ebene sah ich einen Hirsch stehen. Dann rannte ein Leopard aus dem Wald heraus und mir schien, daß sein Fell wie Gold war. Der Hirsch stieß sein Geweih unter die Schulter dieses Tiers und es fiel tot nieder.“

Als nächstes sah ich einen großen fliegenden Drachen, der über den Hirsch kam und ihn sofort mit seinen Krallen packte und ihn in Stücke riß.

Dann sah ich einen Bären mit einem Bärenjungen und der Drache wollte sich das Bärenjunge holen, aber der Bär beschützte es - und dann erwachte ich.“

Sie sagte: „Dies ist ein bedeutungsvoller Traum und Du solltest vor meinem Vater König Ivar auf der Hut sein, falls er Dich täuschen will, denn in Deinem Traum hast Du den Streit zwischen Königen gesehen, die miteinander kämpfen werden und es wäre gut, wenn Du nicht derjenige wärst, für den der Hirsch gestanden hat, aber das scheint mit am wahrscheinlichsten zu sein“

Die Nordgermanen kannten das Wort (und das Tier?) „Leopard“ durch ihre Fahrten mit den Drachenschiffen in das Mittelmeergebiet. Sie benutzten dieses Wort jedoch als allgemeine Bezeichnung für „Ungeheuer“ - es ist hier also nicht unbedingt ein konkreter Leopard gemeint. Das „goldene Fell“ dieses Tieres in diesem Text spricht jedoch dafür, daß zumindestens eine Raubkatze gemeint ist.

Träume in der ersten Nacht in einem neuen Bett werden wahr. (Diese Ansicht gibt es auch heute noch.)

Hirsche, Bären, Drachen und Leoparden stehen für Könige. Das Töten des einen durch einen der anderen steht für den Mord des einen Königs an dem anderen.

I 2. h) Bruchstück einer Saga über einige frühe Könige in Dänemark und Schweden

Als die Neuigkeit der Heirat von Aud der Tiefsinnigen bis zu ihrem Vater König Ivar dem Weitumfassenden gelangte,