**Walhall**

aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie

[](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Walhall_by_Emil_Doepler.jpg)

[http://bits.wikimedia.org/static-1.24wmf12/skins/common/images/magnify-clip.png](http://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Walhall_by_Emil_Doepler.jpg)

Walhall (Zeichnung von [Emil Doepler](http://de.wikipedia.org/wiki/Emil_Doepler), 1905)

**Walhall** ([altnord.](http://de.wikipedia.org/wiki/Altnordische_Sprache" \o "Altnordische Sprache) *Valhöll* „Wohnung der Gefallenen“[[1]](http://de.wikipedia.org/wiki/Walhall#cite_note-1)), eventuell verknüpft oder identisch mit dem Götterpalast [Valaskjalf](http://de.wikipedia.org/wiki/Valaskjalf), ist in der [nordischen Mythologie](http://de.wikipedia.org/wiki/Nordische_Mythologie) der Ruheort der in einer Schlacht gefallenen Kämpfer, die sich als tapfer erwiesen haben, der sogenannten [Einherjer](http://de.wikipedia.org/wiki/Einherjer).

**Beschreibung**

[](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:AM_738_4to_Valh%C3%B6ll.jpg)Darstellung der Walhall, deren Tor von [Heimdall](http://de.wikipedia.org/wiki/Heimdall) bewacht wird, aus einer isländischen Handschrift des 17. Jahrhunderts.

Walhall ist am Ende der Mythenentwicklung eine prächtige Halle mit 540 Toren, durch die je 800 Einherjer nebeneinander einziehen können. Sie ist in [Odins](http://de.wikipedia.org/wiki/Odin) Burg [Gladsheim](http://de.wikipedia.org/wiki/Gladsheim) in [Asgard](http://de.wikipedia.org/wiki/Asgard_(Mythologie)) im Reiche der [Asen](http://de.wikipedia.org/wiki/Ase) gelegen. Das Dach der Halle soll aus [Schilden](http://de.wikipedia.org/wiki/Schild_(Waffe)) bestehen, die auf Speeren als Sparren ruhen, wobei es auch Quellen gibt, die dem widersprechen.

Tagsüber messen sich dort die Einherjer im Zweikampf. Abends vergnügen sich die Kämpfer bei Bier und [Met](http://de.wikipedia.org/wiki/Met), welches ihnen die [Walküren](http://de.wikipedia.org/wiki/Walk%C3%BCre) reichen. Diesen kommt aber auch die Aufgabe zu, die tapfersten der auf dem Schlachtfeld gefallenen Kämpfer auszusuchen und nach Walhall zu bringen.

In der himmlischen Königshalle wohnen Odin und seine Gemahlin [Frigg](http://de.wikipedia.org/wiki/Frigg). Odin thront mächtig und erhaben auf seinem Hochsitz [Hlidskialf](http://de.wikipedia.org/wiki/Hlidskialf) und erfreut sich edler Waffenspiele. An der Giebelwand hängt ein mächtiges Hirschgeweih und erinnert die Recken an vergangene irdische Jagdfreuden.

[Brünnen](http://de.wikipedia.org/wiki/Br%C3%BCnne) zieren die Bänke, und erleuchtet wird die Halle durch den Glanz der Schwerter. Über dem westlichen Tor hängt ein Wolf, darüber schwebt ein Adler – die Tiere, die den [Schlachtengott](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Schlachtengott&action=edit&redlink=1) auf die [Walstatt](http://de.wikipedia.org/wiki/Walstatt) begleiten.

Der Koch Walhalls, Andhrimnir („Rußgesicht“), hat ein schwarzes Gesicht, da er tagelang in den Kessel schaut, in dem der Eber [Sæhrímnir](http://de.wikipedia.org/wiki/S%C3%A6hr%C3%ADmnir) jeden Abend aufs Neue zubereitet wird. Saehrimnir wird jeden Tag wieder lebendig und erneut verzehrt. Odin jedoch isst nie vom Fleisch des Ebers, sondern gibt seinen Anteil grundsätzlich seinen Wölfen. Er selber begnügt sich mit dem Met.

**Mythenentwicklung**

[](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arrival_at_Valhalla.jpg)Einzug in Walhall. Bildstein aus Gotland

Die früheste Erwähnung von Walhall findet sich in Bragis [Schildgedicht](http://de.wikipedia.org/wiki/Ragnarsdr%C3%A1pa) unter der Bezeichnung *Swölnirs* (Odins) *Saal*[[2]](http://de.wikipedia.org/wiki/Walhall#cite_note-2). Die vorangegangene Wiederbelebung der gefallenen Krieger durch Hild zu erneutem Kampf (Vers 230) hat mit Walhall nichts zu tun, sondern gehört zum Topos altertümlicher Totenbeschwörung. Dass die toten Helden nach Walhall kommen, ist erst im 9. Jahrhundert anzunehmen. So fordert Odin im [Eirikslied](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Eirikslied&action=edit&redlink=1) [Sigmund](http://de.wikipedia.org/wiki/Sigmund) und [Sitfjötli](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Sitfj%C3%B6tli&action=edit&redlink=1) in Walhall auf, sich zur Begrüßung von [Erik Blutaxt](http://de.wikipedia.org/wiki/Erik_I._(Norwegen)), der um 954 in einer Schlacht fiel, von ihren Plätzen zu erheben. Hingegen glaubten die Ost- und Westgoten, dass sich alle Toten unter der Erde oder in einem Berg aufhielten. Regional hat sich in Island und Schweden der Glaube, dass man in einen Berg hineinstirbt, noch sehr lange gehalten.[[3]](http://de.wikipedia.org/wiki/Walhall#cite_note-3) Dass man sich in einigen Gegenden den Toten auch allein in seinem Grabhügel hausend vorstellte, ist ebenfalls verbürgt.[[4]](http://de.wikipedia.org/wiki/Walhall#cite_note-4) Im *Sögubrot af Fornkonungum*[[5]](http://de.wikipedia.org/wiki/Walhall" \l "cite_note-5) und bei Saxo Grammaticus [[6]](http://de.wikipedia.org/wiki/Walhall#cite_note-6) wird der Vater von Harald Kampfzahn, der Recke Haldan, der mit seiner Frau Gurid keine Kinder bekommt, aufgefordert, den toten Verwandten bei der Hel Totenopfer darzubringen. Von ihm und seinen Verwandten wird also nicht berichtet, dass sie nach Walhall kämen. Erst sein Sohn Harald wird als Odinsgeweihter nach Walhall gelangen. Aber auch hier ist eine Besonderheit zu beobachten: Nach Saxo zieht der erschlagene Harald Kampfzahn an der Spitze der Toten des Schlachtfeldes in eine unter der Erde liegende Halle ein, wo er „*angenehme Sitze*“ erhalten soll. Im Sögubrot dagegen wird der tote König aufgefordert, nach seiner Wahl nach Walhall zu *„reiten oder zu fahren“*. Wo Walhall liegt und wie es dort aussieht, das lässt Sögubrot offen. Saxos Darstellung gibt wohl die ältere Auffassung wieder. Denn auch für die Goten lag der Ort der Toten im „ᾅδης“ (Unterwelt), von Wulfila mit „halja“ (Halle) übersetzt, mit dem die Vorstellung eines umgebenden grünen Gefildes verbunden war. Saxo schreibt von dem odinsgeweihten Hading: Unter Führung einer alten Frau stieg er in die neblige Tiefe, *„bis sie endlich die sonnigen Gefilde betraten, welche die von der Frau gebrachten Gräser hervorbrachten“*. Nachdem beide einen von Waffen starrenden Fluss überschritten hatten, sahen sie Krieger, die miteinander Waffenspiele trieben. Eine hohe, unübersteigbare Mauer veranlasste Hading schließlich wieder zur Umkehr und zum Aufstieg zu den Lebenden.[[7]](http://de.wikipedia.org/wiki/Walhall#cite_note-7) Eine entsprechende Schilderung vom Ort der Toten enthält auch der alte Baldrmythos: Der Gott Hermod ritt neun Nächte lang durch dunkle, tiefe Täler nach Norden, bis er an die Gjöll-Brücke kam, die von der Wächterin [Modgudr](http://de.wikipedia.org/wiki/Modgudr) bewacht wurde und durch das Helgatter versperrt war. Hermod ritt über die Brücke, setzte über das Gatter und gelangte schließlich in eine Halle, auf deren Hochsitz sein Bruder Baldr saß. Auch hier, wenn auch auf Baldr zugeschnitten, ergibt sich als Ort für den (vornehmen) Toten die unterirdische Halle mit dem Hochsitz, die weit im Norden tief unter der Erde liegt.[[8]](http://de.wikipedia.org/wiki/Walhall#cite_note-8) Die Götter wohnten ursprünglich also nicht mit den Toten zusammen.

Erst im 10. Jahrhundert wird davon berichtet, dass Odin zusammen mit den Einheriern in einer hochgelegenen Halle sitzt. Die Vorstellung, dass die Götter allein auf hohen Burgen bzw. Höfen wohnen, ist wohl der am frühesten geschichtlich fassbare Glaube der Nordgermanen. So berichtet die altertümliche Guta saga, dass die Menschen auf Gotland „an Haine und Grabhügel, Heiligtümer und Stabeinhegungen und an die heidnischen Götter (glaubten)“. In dieser Saga wird auch eine Thorsburg (Thors borg) auf Gotland erwähnt, ein wuchtiges, hochragendes Kalksteinplateau mit Steinwall aus der Völkerwanderungszeit. Aber auch der alte [Thjazi](http://de.wikipedia.org/wiki/Thjazi)-Mythos, wie er im 9. Jahrhundert im Norden bekannt war, der Mythos vom Burgenbau der Riesen für die Asen sowie die Mythen von der Landnahme der Asen in Südrussland und Schweden, die Saxo Grammaticus und Snorri überliefern, bezeugen dieselbe Vorstellung.

Verfolgt man diese Vorstellung von der Wohnung der Götter weiter, kann festgestellt werden, dass auch in der Edda nur von einer Burg bzw. eines hochgelegenen Hofes als Sitzes der Götter die Rede ist. Die Wohnungen der Götter, vor allem Odins Halle, werden aber jetzt dichterisch ausgeschmückt: Schilde sind die Schindeln, Schäfte bilden die Sparren, Odin überblickt von seinem Hochsitz Hliðskjálf aus die Welt, von deren Geschehen ihm seine beiden Raben erzählen; die Asen versammeln sich in Odins Halle, deren Bänke von den Walküren für die Ankommenden geschmückt werden — ohne dass gesagt wird, dass Walhall im Himmel liege. Im Gegenteil: Die Schilderungen von Walhall deuten auf die alte Burgvorstellung bzw. eine Hofhalle. Dies gilt für die [Völuspá](http://de.wikipedia.org/wiki/V%C3%B6lusp%C3%A1), das [Grímnismál](http://de.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%ADmnism%C3%A1l), das Þrymskviða und das [Vafþrúðnismál](http://de.wikipedia.org/wiki/Vaf%C3%BEr%C3%BA%C3%B0nism%C3%A1l) in gleicher Weise. Auch das Preislied auf König Hakon (Hákonarmál) aus der Mitte des 10. Jahrhunderts enthält keine Stelle, welche im Sinne einer himmlischen Walhall verstanden werden könnte, wenn es dort heißt, dass die Schar der Götter durch Håkon und sein großes Heer (der Gefallenen) nun wachse. So reiten in diesem Preislied die toten Krieger „zum grünen Götterheime“, was nur beweist, wie stark der alte Glaube an die Götter und ihre Burg bzw. Hofhalle noch im 10. Jahrhundert lebendig ist! Erst später muss der Gedanke einer himmlischen Walhall entstanden sein, so dass der Isländer Snorri Sturluson (um 1200) in seiner Edda (Snorra Edda) die erzählten alten Mythen mit entsprechenden Zusätzen versah. Aber mit Ausnahme dieser späten Entwicklung wird nirgends in der Welt des Nordens von einer himmlischen Wohnung der Götter berichtet. Saxo Grammaticus gibt für Dänemark keine Kunde, ebenso wenig das „Ynglingatal“ aus der Mitte des 9. Jahrhunderts, in welchem die königlichen Toten zu „Lokis Maid“ (= Hel) gesandt werden, ganz abgesehen von der schon geschilderten Vorstellung in Schweden und Island, dass die Toten „in den Berg hineinsterben“ oder in Grabhügeln hausen. Allem Anschein nach ist also die Vorstellung einer himmlischen Walhall nur eine späte, noch nicht im 10. Jahrhundert zu beobachtende regionale Ausformung und skaldische Stilisierung des ursprünglich im Norden verbreiteten Glaubens, dass die Asen auf Burgen bzw. Höfen mit weiter Sicht wohnen.

Schwer zu sagen ist allerdings, wann der Glaube entstand, dass Odin tapfere Krieger zu sich in seine Halle rufe. Nach Snorris Sagenbericht hat der sterbende Odin sich mit der Spitze seines Speers zeichnen lassen und alle Männer für sein eigen erklärt, die in Waffen stürben. Er sagte, er „fahre nach Goðheima (Götterheim) und werde dort seine Freunde bewillkommnen“. Ferner sagte er, „jeder solle mit so reichem Besitz nach Walhall kommen, als auf seinem Scheiterhaufen bei ihm gewesen sei. Dort solle er auch die Schätze besitzen, die er in der Erde vergraben habe“. Der Glaube, dass Odin die toten Krieger des Schlachtfeldes in seine (Burg-, bzw. Hof-)Walhall rufe, dürfte erst im Ausklang der Völkerwanderung und mehr oder weniger auf die nun entstehende Kriegerkaste beschränkt entstanden sein, die allerdings am königlichen Hofe die Überlieferung beherrschte.[[9]](http://de.wikipedia.org/wiki/Walhall#cite_note-9) Diese Walhall Odins zieht jetzt — als Halle der Gefallenen — Vorstellungen an sich, die ursprünglich mit ihrem unterirdischen Totenort verbunden waren: Ein schwerterstarrender Fluss umgibt nun auch Walhall, über den eine Brücke führt, die vom Walgatter gesperrt ist.[[10]](http://de.wikipedia.org/wiki/Walhall#cite_note-10) Dieser im Zeitalter mächtiger Heerkönige mit ihren Großgefolgschaften langsam sich bildende Glaube an eine Kriegerwalhall in Odins Burg bzw. Hof kann jedoch nicht überall im Norden in gleicher Stärke verbreitet gewesen sein. Dies beweist schon das altschwedische Ynglingatal aus der Mitte des 9. Jahrhunderts, das nur Hel als Totenort für Krieger und Könige kennt. Auch der Däne Saxo Grammaticus spricht nur von unterirdischen Totenorten — solchen für Krieger mit angenehmen grünen Gefilden und für Neidinge in schlangentriefenden, im Norden liegenden Höhlen. Eine landschaftliche Umschreibung der Entstehung und Verbreitung des neuen Glaubens an eine über der Erde liegende Kriegerwalhall erscheint indessen heute noch nicht möglich. Dagegen kann der Glaube an eine himmlische Walhall der Götter und Helden nur als späte regionale Ausformung des germanischen Heldenglaubens angesehen werden, die im 10. Jahrhundert noch nicht zu beobachten ist. Keine der kontinentalen und angelsächsischen Quellen lässt auch nur andeutungsweise erkennen, dass die Wikinger einem heldenhaften Tod mit Aussicht auf den Einzug in Walhall gelassen ins Auge sahen. Vielmehr mieden sie die erkannte Gefahr und retteten sich ohne weiteres durch Flucht oder Loskauf. [[11]](http://de.wikipedia.org/wiki/Walhall#cite_note-11)

**Umfeld**

Auf dem goldbedeckten Dach weidet die Ziege [Heidrun](http://de.wikipedia.org/wiki/Heidrun_(Mythologie)). Sie spendet den Kriegern jenen köstlichen Trank in unversiegbarer Fülle, der ihnen das heldische Wesen bewahrt. Die Ziege ernährt sich vom Baum des Lebens, der Weltesche. Niemand weiß, wie weit die Wurzeln der Weltesche ([Yggdrasil](http://de.wikipedia.org/wiki/Yggdrasil)) münden. Eisen und Feuer können der Esche von jeher nichts anrichten. Die Krone ist sehr hoch und von weichem Nebel umwoben. Der Tau, der entsteht, befeuchtet die Täler. Zu den Füßen dieses gewaltigen Baumes sprießt der muntere Quell der Norne Urd. In den Zweigen der Esche wohnt, spielt und terrorisiert das Eichhörnchen [Ratatöskr](http://de.wikipedia.org/wiki/Ratat%C3%B6skr).

Rings um die heiligen Hallen liegen die Wohnhäuser und Anwesen der restlichen Götter: [Thors](http://de.wikipedia.org/wiki/Thor) [Thrúdheim](http://de.wikipedia.org/wiki/Thr%C3%BAdheim) mit seinem Haus [Bilskirnir](http://de.wikipedia.org/wiki/Bilskirnir), [Baldurs](http://de.wikipedia.org/wiki/Baldur) Haus trägt den Namen [Breidablik](http://de.wikipedia.org/wiki/Breidablik).

**Berichterstatter**

Der einzige Krieger, der es der Sage nach je geschafft hat, nach seinem Tod Walhall noch einmal zu verlassen, war der strahlende Held [Helgi](http://de.wikipedia.org/wiki/Helgi_(W%C3%B6lsungen)). Als Helgi in seinem Totenhügel begraben liegt, holt Odin ihn aus seinem irdischen Sein und zeichnet ihn mit einer Gunst wie nie zuvor aus.

Doch auf der Erde sieht die Magd der von Helgi geliebten [Sigrun](http://de.wikipedia.org/wiki/Sigrun) den stark blutend verwundeten Helgi an seinem Grabhügel vorbeireiten. Er sagt zu ihr, dass er nach dem Wunsch ihrer Herrin am nächsten Tag erneut zu seinem Grabhügel zurückkehren wird. Er sendet die Magd mit der Kunde zu ihrer Herrin.

Am nächsten Tag geht Sigrun zu der Grabkammer ihres Geliebten, und die Magd hat recht behalten. Sie fällt ihrem Geliebten voller Freude um den Hals, und das einstige Pärchen verbringt eine letzte innige Liebesnacht, bevor im Morgengrauen, noch ehe der erste Hahnenschrei in Asgard ertönt, der Geliebte wieder nach Walhall zurückkehrt.

**Walhall – das Ziel der tapferen Krieger**

Walhall (oder Valhall, im Volksmund oftmals auch Walhalla genannt) bezeichnet in der nordischen Mythologie das Ziel aller gefallenen Krieger, die sich als tapfer erwiesen hatten und in der Schlacht ihr Leben gelassen hatten. Von Göttervater [Odin](http://www.wikingerzeit.net/kultur-der-wikinger/glaube-der-wikinger/goetter/asen/odin.html) selbst auserwählt, fanden die mutigen Männer ihre letzte Ruhestätte in einer Halle in seinem in Asgard errichteten Schloss.

### Einherjer

Walhall galt nach germanischem Glauben als eine Art Kriegerparadies. Die Helden, die dort Einlass fanden, waren von Odin handverlesen. Im Regelfall gelangten nur ausgezeichnete und überaus tapfere [Kämpfer und Krieger](http://www.wikingerzeit.net/kriegsfuehrung-der-wikinger.html) dorthin, die in der nordischen Mythologie unter dem Namen "Einherjer" bekannt sind. Dies geschah jedoch nicht nur zur Ehrung der ruhmreichen Helden, sondern auch in Hinblick auf die letzte Schlacht, [Ragnarök](http://www.wikingerzeit.net/kultur-der-wikinger/glaube-der-wikinger/ragnaroek.html). Aufgabe der Einherjer sollte es sein, dem Göttervater und seinem Gefolge im endzeitlichen Kampf gegen die gewaltigen Riesen beizustehen.

### Die Walküren als Botinnen Odins

Das letzte Geleit wurde den Einherjern von den Walküren gegeben, Odins Schlacht- oder Schildjungfern. Die Kriegerjungfrauen, die auf dem Schlachtfeld zu finsteren Todesgeistern wurden, die Helden in den Tod lockten, hatten die Aufgabe, die Gefallenen auszuwählen, denen der Einlass in Walhall gewährt werden sollte. Sie fanden die Einherjer, indem sie übers Schlachtfeld ritten und die Tapfersten unter den im Kampf getöteten Helden auswählten. Diejenigen Gefallenen, auf welche die Wahl der Walküren gefallen war, wurden im Anschluss von den geisterhaften Jungfrauen nach Walhall geleitet.

### Walhall - die Halle der toten Krieger

Die prächtige Halle, die den Einherjern zur letzten Ruhestätte wurde, befand sich in Odins Burg in Asgard, der Burg Gladsheim. Diese galt als die größte in Asgard errichtete Burg und diente dem Göttervater selbst als Wohnsitz. Den Vorstellungen des germanischen Götterglaubens entsprechend handelte es sich bei Walhall um eine überaus prunkvoll gestaltete Halle, deren Dach aus auf Speeren ruhenden Schilden bestand. Besonderes Augenmerk wurde vor allem auf die über 500 Tore gelegt, die aus der Halle führten: Jedes Einzelne von ihnen war so breit, dass achthundert Einherjer in einer Reihe hindurch schreiten konnten. Walhall war bewusst so konzipiert, damit die auserwählten Krieger bereits beim ersten Anzeichen der Götterdämmerung ausrücken könnten, um an der Seite Odins und im Kampf für ihn und sein Gefolge ein zweites und letztes Mal zu fallen.

### Das Kriegerparadies

Zuweilen wurden die Einherjer, die von den Walküren nach Walhall geleitet worden waren, dort auch von Odins Söhnen Hermod oder Bragi empfangen und vor den Thron des Göttervaters geführt, der die gefallenen Helden freudig und mit offenen Armen empfing. Die prunkvolle Halle war hauptsächlich Schauplatz von Kampfspielen und üppigen Gelagen.

Tagsüber maßen sich die Einherjer konzentriert und voller Kampfeslust im Zweikampf und diversen anderen Kampfspielen, um für die letzte große Schlacht an der Seite der [Götter](http://www.wikingerzeit.net/kultur-der-wikinger/glaube-der-wikinger/goetter.html) auf den Vigrid-Ebenen gewappnet und vorbereitet zu sein.

Abends hingegen wurden große Feste und üppige Gelage gefeiert, bei denen die Walküren den Kriegern Walhalls Bier und Met reichten. Verspeist wurde jeden Abend aufs Neue der Eber Saehrimnir, der am Folgetag wieder lebendig und erneut geschlachtet, gebraten und verzehrt wurde. Ihren Met hingegen erhielten die Einherjer von der Ziege Heidrun, die vom Laub eines Baumes frisst, der mitten in der Halle prangte. Aus ihrem Euter floss tagtäglich eine große Menge an Met, mit der alle Einwohner Walhalls verköstigt werden konnten.

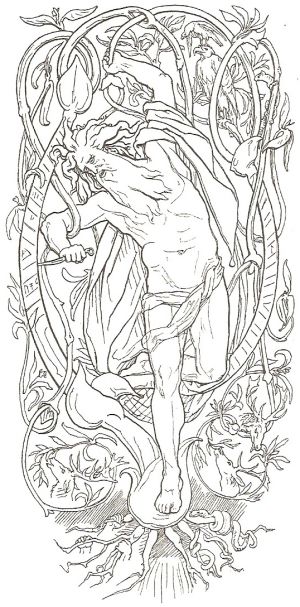
### In Gesellschaft Odins

Der Göttervater Odin selbst wohnte den Kampfesspielen seines Heeres gerne bei und beobachtete die Turniere. Von seinem Thron Hlidskialf aus sah er gemeinsam mit seiner Gattin Frigg dem munteren Treiben zu. Der Sage nach wurde die Giebelwand von einem Hirschgeweih geziert, durch das sich die Einherjer an vergangene Jagdfreuden erinnern sollten, die sie zu ihren Lebzeiten erlebt hatten. Über dem westlichen Tor Die kriegerische Natur der Wikinger findet sich auch in ihrem Glauben wieder. Ihre Götter sind kampferprobt und weder Tod noch der Weltuntergang können sie schrecken.

Quelle: <http://www.wikingerzeit.net/kultur-der-wikinger/glaube-der-wikinger/walhalla.html>

**Der Glaube der Wikinger**

### Götter

Während die Wanen das ältere und friedliche der beiden Göttergeschlechter bilden, sind die jüngeren Asen das kriegerischere Geschlecht. Aus ihm entstammt der einäugige Göttervater Odin ebenso wie der bei den Wikingern sehr beliebte Thor, der Gott des Donners, mit seinem Hammer Mjölnir, der es an Körperkraft sogar mit den Riesen aufnehmen kann. [Mehr zu den Göttern der Wikinger...](http://www.wikingerzeit.net/kultur-der-wikinger/glaube-der-wikinger/goetter.html)

### Ragnarök

Trotz ihrer Macht ist es den Göttern vorherbestimmt, am Ende in einem großen Kampf gegen die Riesen und Ungeheuer unterzugehen. Ragnarök, das Ende der Welt, stellt jedoch zugleich einen Neuanfang dar. Während die Welt in Erdbeben, Fluten, einem eisigen Winter und dem Feuer des Weltenbrandes untergeht, kämpfen die Götter das Böse nieder und bereiten damit den Weg für einen Neuanfang. [Mehr über Ragnarök...](http://www.wikingerzeit.net/kultur-der-wikinger/glaube-der-wikinger/ragnaroek.html)

### Tod

Mit so kriegerischen Göttern wie Odin und Thor als Vorbild war der Tod für einen Wikinger nichts Erschreckendes. Starb ein Krieger im Kampf mit seiner Waffe in der Hand, hatte sein Leben einen ehrenvollen Abschluss gefunden und verdiente den Respekt der Lebenden. Je nach Rang des Toten finden sich Hügelgräber, in denen der Tote in einem Schiff beigesetzt wurde. Es gab aber auch Seebestattungen, bei denen der Leichnam auf einem brennenden Schiff in die offene See hinaus geschickt wurde.

### Walhalla

Ziel aller Totenreisen ist Walhalla. In dieser prächtigen Halle in Asgard, der Burg Odins, erwarten die tapfersten aller Gefallenen den Beginn Ragnaröks, um dann unter dem Befehl Odins selbst in ihren wichtigsten Kampf zu ziehen. Darauf bereiten sie sich jeden Tag mit Kampfübungen vor, während sie am Abend große Feste feiern.

### Yggdrasil

Yggdrasil, der Weltenbaum, umfasst den gesamten Kosmos der Lebenden, Toten und Götter. Die Esche wird auch Ragnarök überstehen und in ihren Zweigen einen Mann und eine Frau beschützen, aus denen das neue Menschengeschlecht entsteht. [Mehr über die Weltenesche Yggdrasil...](http://www.wikingerzeit.net/kultur-der-wikinger/glaube-der-wikinger/yggdrasil.html)

Walhalls war ein Wolf angebracht, über diesem thronte ein Adler. Die symbolische Bedeutung verwies auf die Tiere, die den Gott in die [Schlacht](http://www.wikingerzeit.net/kriegsfuehrung-der-wikinger/schlachten-bei-den-wikingern.html) begleiten sollten.

Quelle: <http://www.wikingerzeit.net/kultur-der-wikinger/glaube-der-wikinger/walhalla.html>

**Anregungen zum Nachdenken…**

Vergleiche die Vorstellungen der Wikinger von Walhall mit den Paradiesvorstellungen in Christentum, Judentum und Islam.

Welche Gemeinsamkeiten fallen dir auf?

Gibt es so etwas wie eine menschliche Sehnsucht, die durch die Jahrtausende hindurch gleich geblieben ist?

Was könnte das für uns bedeuten?

Was bedeutet das für unsere Vorstellung vom Paradies?

Hat die Vorstellung von Walhall überhaupt etwas mit uns zu tun?