

vom Olymp herunterfiel. Thetis und Eurynome, die Meer-göttinnen, fingen ihn in ihrem Schoosse auf; bei ihnen weilte er neun Jahre lang in verborgener Grotte, und verfertigte ihnen allerlei köstlichen Schmuck. Auch fertigte er in dieser Zeit einen zauberkraftigen Sessel, von dem Niemand ohne seine Einwilligung wieder aufstehen konnte, und sandte ihn seiner Mutter zum Geschenk, um sie für ihre Lieblosigkeit zu bestrafen. Als sie nun davon gefesselt war, liess er sich durch keinen Gott bewegen, sie wieder frei zu lassen, als durch Bacchus, der ihn betrunken machte. V. kam aus der oceanischen Grotte in den Himmel zurück, und war im Uebrigen seiner Mutter unterthan, ausser dass er ihr zürnte, wenn er sich erinnerte, dass sie ihn hatte aussetzen wollen. Ja, als einst Jupiter mit ihr haderte, nahm er sich ihrer thätlich an, wofür ihn sein Vater am Fusse packte und vom Himmel herunterschleuderte. — Von diesem Fall nach Einigen, nach Anderen von Geburt an, ist er lahm und hinkt. — Bei Homer hat er seine von ihm selbst gebaute Werkstätte auf dem Olymp, wo er auch aller übrigen Götter Wohnungen gebaut hat, und fertigt darin die wunderwürdigsten Arbeiten. Später sind seine Werkstätten im Schoosse feuerspeiender Berge, wie im Aetna, oder auf Lemnos, und seine Gehülfen sind die Cyclopen (s. d.)

Brontes, Steropes, Pyracmon. Seine Gemahlin ist nach der Ilias Charis (die Grazie), nach der Odyssee Venus, die ihm aber untreu ward (s. Mars und Venus). Als kunstreicher Gott, der, wie Minerva, die Menschen die erfreuenden und fördernden Künste lehrt, tritt er mit Letzterer in nähere Verbindung im Gottesdienst der Athener, welche beiden Gottheiten gemeinsame Feste mit Fackellauf hielten, und ihre Standbilder zusammen in den Tempeln aufstellten. Vergl. Erichthonius. Bei Homer hat V. keine Nachkommenschaft; Andere geben ihm von verschiedenen Müttern verschiedene Kinder: Cupido, Erichthonius, Periphotes, Palämon, Rhadamanthys, Olenus, Cacus, Cäculus, Servius Tullius, die Nymphe Thalia, den Casmilus, die drei Cabiren. Die Römer nannten den Gott auch Mulciber, d. h. Schmelzer. In Rom hatte er mehrere Tempel, darunter einen uralten am Comitium, dem Volksversammlungs-Platz, dessen Gründung man bald dem Romulus, bald dem Titus Tatius zuschrieb. Sein Fest, die Vulcanalien, wurde am 22. August mit Spielen im flaminischen Circus gefeiert, wo sich auch ein Tempel des Gottes befand, und an diesem Feste fing man an bei Licht zu arbeiten, um gleichsam das Arbeiten bei Licht, der Gabe des Vulcan, für den Winter einzuweihen. — Von unsern beiden Abbildungen zeigt die erstere einen Kopf des



Fig. 297.



Fig. 298.

V. mit halbeiförmigem Handwerker-Hute und alterthümlich geordnetem Haupthaar; die andere, nach einem geschnittenen Stein, V. in der Tunica der Handwerker, die den einen Arm bloss lässt, Exomis genannt.

Vulgivaga (Röm. M.), Beiname der Venus, als der Niedrigen, im Gegensatz zu Urania, der Himmlischen. Sie begünstigte die Neigungen und Begierden der Men-

schen, welche nur mit Unrecht durch den edlen Namen Liebe bezeichnet werden.

Vulturius, griechisch *Γυπαίος* (Gr. M.), ein Beinamen, unter welchem dem Apollo von einem Hirten ein Tempel erbaut wurde, weil derselbe ihn durch Geier aus einem Abgrunde hatte retten lassen, was die beiden obigen Namen andeuten.

W.

Wadrakali (Patragali, Bhatragali, Pagodon) (Ind. M.), eine mächtige Göttin, Tochter des Schiwa, aus dessen mittlerem Stirnauge geboren durch Wischnu's Kraft, welche derselbe in Schiwa überströmen liess. Sie bekämpfte den Riesen Darida, der durch keinen Mann getödtet werden konnte, ward aber auch ihrem eigenen

Vater höchst gefährlich, so dass er sich vor ihr im Wasser verbarg, als sie zornglühend von ihrem Kampfe gegen den bösen Dämon zurückkam.

Wafthrudner (Nord. M.), ein Riese, Bewohner des Jotenlandes. Odin hielt mit ihm einen Wettstreit im mythologischen Wissen.

Wagnoff (Nord. M.), Kriegsgott der Dänen, welcher häufig mit Fro oder mit Odin verwechselt, und wie diese bewaffnet, mit Helm, Schild und Schwert, dargestellt worden sein soll.

Wachwolf, ein gespenstiges Wesen, das noch in den Köpfen vieler Leute spukt. Der Aberglaube lehrt, ein W. sei ein Mensch (Mann oder Weib), welcher im Stande ist, sich in die Gestalt eines Wolfes zu verwandeln; ein solcher Wolf hat eine ungewöhnliche Grösse und Wildheit, und ist besonders an dem sogenannten Schmachtriemen zu erkennen, einem Riemen, der ihm zur Verwandlung dient, dessen er nicht entbehren kann, den er jedoch so gut als möglich unter den Haaren zu verbergen sucht; sobald er ihn auflöst, ist er wieder Mensch, schießt man daher auf einen solchen Wolf und trifft an den Riemen, so liegt anstatt des Thieres ein nackter Mann oder eine solche Frau da. Auf diese Weise will man schon oft Hexen, die als W. auf Beute ausgingen, und besonders Kinder raubten, gefangen haben.

Waldschayanta, der Palast des indischen Sonnengottes Indra.

Wacinaemoinen (M. der Finnen), einer der obersten Götter, welchen man in den sieben Hauptsternen des grossen Bären zu sehen glaubt. Er nimmt die Seelen der Verstorbenen auf, und ist es einer solchen gelungen, auf den grossen Bären zu kommen, so ist sie der Seligkeit theilhaftig. W. ist mit dem Luft- und Wassergott Ilmarainen verwandt, oder gar dessen Bruder; Beider Vater heisst Kawe, und ist der Einzige, welcher aus sich selbst geboren ist. Die Söhne erfanden die Künste und die Wissenschaften: Ilmarainen die Kunst, das Eisen zu behandeln, W. aber die Kandeale (ein eigenartiges Instrument) und mit ihr Dichtkunst und Gesang — Jagd, Fischfang und Krieg, daher er als allgemeiner Gott hoch verehrt wurde.

Wacipaes, ein Erdgeist der Finnen, welcher einst mit seinem Gespielen Jautas eine lange Wanderung gemacht hatte, und nun auf Felsen sich ausruhete; aus dem Schweisse dieser Beiden sollen die Schlangen entstanden sein.

Wairewert (Ind. M.), Schiwa's Sohn, aus dessen Athem geboren, um den Hochmuth der zu grosser Macht gelangten Büsser zu bestrafen, und Brama, den diese zu sehr erhoben, zu demüthigen.

Waischwanara (Ind. M.), Beiname des Agni (Gottes des Feuers); er bedeutet: »das Alles erfüllende Feuer.«

Waitana, eine Ceremonie, mit welcher man Wasser heiligt.

Waiwasaden (Ind. M.), Vater des Nirkunden und Grossvater des Budatschedi, ein gewaltiger Herrscher Indiens, aus dem Geschlechte der Kinder der Sonne entsprossen.

Waiwaswata (Ind. M.), Sohn des Sonnengottes, den Wischnu als Fisch vor der grossen Sündfluth nebst den sieben Rischis rettete. Er, ein Sohn der Sonne, vermählte seine Tochter an Buddha, den Sohn des Mondes; so ist er der Stammvater zweier mächtiger Dynastien, der Mondkinder und der Sonnenkinder.

Waizanthos (Slav. M.), Gott der Fruchtbarkeit und des Ackerbaues, von den Lithauern vorzüglich verehrt.

Waku nawo sonaja (Japan. M.), ein Fest in Dairi, am ersten Rattentage des zweiten Monats gefeiert, und unter Darbringung frischer Gemüse begangen.

Wake ikatsu tsino kami (Japan. M.), der Gott der spaltenden Blitze; ein erbarener Gott, der in dem Haupttempel zu Kamo bei Mijako seinen Sitz hat und über das Fatum des Mikado wacht. In seiner Halle werden jährlich mehrere Feste gehalten, unter denen eines, Obimat-suri, besonders merkwürdig ist, weil die Priester dabei in der kostbarsten Kleidung erscheinen, welcher die des Musik-Chores wenig nachgibt. Ausser festlichen Processionen findet dabei auch ein Pferderennen statt, dem nur Kampfpriester und Hofbediente des Mikado beiwohnen dürfen.

Wala (Nord. M.), eine weise Frau, Zaubernorme, oder nach dem gemeinen Sprachgebrauch Hexe, doch nicht mit eingebildeten, sondern wirklich mit höheren Kräften begabt, im Stande, das Schicksal der Menschen zu bestimmen.

Walaskjalf (Nord. M.), einer der Paläste, welche Odin in Asgard hatte. Er war ganz mit Silber gedeckt und hatte in seinem Hauptsaal Throne für alle höheren Gottheiten, einen jedoch vorzugsweise erhaben für Odin;

er hiess Hlidskjalf, und Odin konnte von ihm die ganze Welt überschauen.

Walfadur (Nord. M.), Beiname Odins, des Vaters (Herrn) aller auf der Wahlstatt Erschlagenen, weil sich bei ihm die im Kampfe gebliebenen Helden versammelten.

Walgino (Slav. M.), Schutzgott der Haustiere, welcher von den Polen und Schlesiern verehrt wurde.

Walhalla (Nord. M.), der goldene Palast im Reiche Odins, in welchem sich alle Helden versammelten, welche an einer Wunde, oder überhaupt im Kampfe geblieben sind. Alles, was die nordischen Helden als Glück und Seligkeit auf der Erde gekannt, fanden sie in Walhalla. Hermode und Braga empfingen sie in dem goldblättrigen Haine Glasor, welcher an den bis zu den Wolken reichenden Palast stiess; in diesem selbst warteten ihrer die reizendsten, blühendsten Jungfrauen, die Walküren, wartete ihrer eine reich besetzte Tafel und Meth in schwelgerischer Fülle, aber auch Kampf und Sieg und Tod und wieder Kampf; denn Odin braucht die Helden, um an dem Tage des Weltunterganges sich gegen Surturs Heerschaaren und die Bewohner von Muspelheim zu wehren.

Wall (Nord. M.), Sohn des bösen Loke. Als dieser Baldurs Tod veranlasst, und man ihn darauf in Gestalt eines Luchses im Farangerfall gefangen hatte, ward W. in einen Wolf verwandelt, in welcher Gestalt er seinen Bruder Narwi zerriss, mit dessen Eingeweiden dann Loke gebunden wurde. Ein anderer W. heisst auch Ali. S. d.

Walkueren (Nord. M.), liebliche Jungfrauen von unvergänglicher Schönheit und Jugend, die in Walhalla den Helden, welche Odin um sich versammelt, die Freuden der Erde ersehten. Im Sinne des nordischen Ritterthumes lag es jedoch, im Weibe nicht bloss die Haus-, sondern auch die Kampf-Genossin des Mannes zu sehen, daher sind die W. Schlacht- und Schild-Jungfrauen, und Krieg ihr Element; stets reiten sie in das Getümmel des Kampfes voran, Odin sendet sie zu jeder Feldschlacht, sie bestimmen, wer fallen soll (daher auch ihr Name, von Wal: Schlachtfeld oder Todtenfeld, und kuren: wählen, Todtenwählerinnen) und geleiten die Gefallenen zu Odins Mahl.

Wama (Ind. M.), Gattin des Königs Aswarena, der aus dem heiligen Geschlechte der Ikswaka's stammt. Sie gebar demselben den Parswa, welcher sich durch seine Frömmigkeit so sehr auszeichnete, dass er einer der 23 ältesten Buddhas wurde.

Wamen (**Wumana awatara** (Ind. M.), fünfte Incarnation des Wischnu als Lingamzweig. S. Wischnu.

Wan (Nord. M.), einer der in Hel's Reich strömenden Höllenflüsse.

Wanadis (Nord. M.), Beiname der Freia, die Wanen-Göttin, weil sie diesem Volke entstammte.

Wanagaren oder **Banatscheren** (Ind. M.), Sohn des Riesenkönigs Bali, herrschte in Mawalipuram. Weil Krischna's Sohn Anuvadh seine Tochter entführte und er denselben gefangen nahm, führte Krischna mit ihm Krieg, eroberte sein Reich, seine Hauptstadt (obgleich Schiwa dieselbe vertheidigte), und hieb dem Riesen seine tausend Hände bis auf zwei ab, mit denen er noch huldigen musste. Es scheint, als solle diese Mythe die Verdrängung des Schiwa-Dienstes durch Wischnu ausdrücken.

Wanaheim (Nord. M.), das Land der Wanen, hoch im Norden von Europa gedacht; geschichtlich und geographisch schwer zu bestimmen.

Wanen (Nord. M.), eine Völkerschaft, deren Wohnsitz Wanaheim (s. d.) gänzlich unbestimmt ist, und welche man bald an den Don (Tanais), bald an das Nordkap (Finnen, Vanen, W.) versetzt, die nur dadurch merkwürdig wird, dass sie mit den Asen in eine lange dauernde, entsetzliche Fehde verwickelt war, die zu beider Vernichtung führen zu sollen schien, bis man endlich Frieden schloss, und zur Bestätigung desselben Geisel austauschte, so dass die Asen Niord, Freia und Freir, die W. aber Häner und Mimer erhielten; auch spleen beide Parteien in ein Gefäss, aus dessen Inhalt die Asen den weisen Quaser erschufen. Die W. scheinen ein im Götterdienste wohl erfahrenes Volk gewesen zu sein, denn ihre Geisel führten die Verehrung der Götter bei den Asen ein; dagegen schienen sie der Staats- und Regierungskunst unkundig, denn die Asen setzten ihnen Häner zum Könige, und gaben demselben den weisen Mimer als Rath zur Seite; woraus auch eine Art von Unterwürfigkeit der W. unter das Joch der erobernden Asen hervorgeht.

War oder **Woer** (Nord. M.), Göttin der ehelichen Liebe und Treue, Rächerin des Treubruchs.

Wara Awatar, s. Wischnu.

Waranda (Nord. M.), eine der drei Nornen, welche an dem Urdarbrunnen sitzen und das Schicksal der Welt lenken.

Warpulis (Slav. M.), der Gott der Winde, im Gefolge des Donnergottes Peruu; er veranlasste das Brausen des Sturmes.

Warsa, bei den Indiern die Jahreszeit des Regens.

Waruma, nach der indischen M. Herr (Beherrscher) des Wassers; einer der acht obersten Götter unter den guten Dewes oder Genien.

Wasawa, Beiname des indischen Gottes der Sonne, Indra; »der Gott der hundertfältigen Opfer, »der Beherrscher dreier Welten.«

Wasischa (Ind. M.), einer der zehn Rischis der grossen Altväter, Lehrer des Wiswamitra (s. d.).

Wassermann (Mythologie, Astronomie), lateinisch *Aquarius*, griechisch *Υδροχόος*, das Sternbild, in welchem man Ganymedes zu sehen glaubt, weil er zunächst unter dem Adler steht, dem Vogel des Jupiter, der Ganymed zu diesem Gotte entführte, und weil er ein Trinkgefäss trägt. Nach Anderer Meinung ist es Deucalion oder Cecrops: der Erste wegen der Wasserfluth, die sich zu seiner Zeit ereignete, der Andere, weil zu seiner Zeit noch kein Wein, sondern bloss Wasser bei den Opfern angewendet wurde. Der W. wird knieend vorgestellt, eine Urne umstürzend, aus welcher ein Strom fliesst; er gränzt östlich an den Steinbock und westlich an die Fische, zählt nach Flamsteed 108 Sterne, unter denen der Fomahand sich besonders auszeichnet.

Wassirwaku (Ind. M.), ein Radscha aus dem Geschlechte der Sonnenkinder, welcher die zarte und lieb-reizende Aillei, Tochter des Radscha Bonden und der Kudrassi, zur Gattin nahm. Sie beschenkte ihn mit einem Sohn, dem Kuberen, welcher sich im Kriege zwischen den Kurus und Pandus sehr hervorthat.

Wassodowa (Ind. M.), einer der Könige aus dem Geschlechte der Mondkinder, Bruder und Gatte der schönen Dewagi, welche den Krischna (eine Incarnation des Wischnu) gebar.

Wassukels (Ind. M.), ein Geschlecht guter Genien, deren die indische Mythologie Tausende zählt.

Wasuda, die Erde der Indier (Gää), eine hohe Göttin, welche sie anbeten, wie den Erhalter Wischnu; sie führt auch den Beinamen Surabbi: Kuh des Ueberflusses, welches kein so unedles Gleichniss ist, wie es dem Europäer scheint, da Kuh und Stier den Göttern geheiligte, ja angebetete Thiere sind. In der Poësie bekommt sie noch andere Beiwörter: »des Oceans dunkle Gränze,« oder »die Meer-umkränzte Erde« etc. etc.

Wasuthr (Nord. M.), Personification eines Witterungszustandes; der Name bedeutet böses Wetter. Sein Sohn war Windloni (Eiswind); er erzeugte mit Swasuthr (warmer Wind) den Sommer. Zu diesem Geschlechte gehört noch in unbekanntem Verwandtschaftsgrade (Grimmer) (grimmige Kälte) und Swalbrüostatur (Kälte athmend).

Watipa (M. d.ersüdameric. Völkerschaften), der höchste Geist und Gott der Aricores; ein unsichtbares, mächtiges Wesen, gebietend über die beiden sichtbaren Götter, Sonne und Mond. Die Zauberer dieses Volkes geben vor, mit diesem grossen Geiste in besonderer Verbindung zu stehen.

Wato (Pers. M.), ein Geschöpf des Ahriman: der Dew, welcher die Stürme erregt, den guten Lichtbildungen des Ormuzd entgegenzusetzen.

Waunt (Nord. M.), einer der Höllenflüsse, welche Nifheim und Helheim durchströmen.

Wawitschanda. Das indische Gedicht Ramajan nennt so den Bruder des Riesenkönigs Rawana von Ceylon (Lanka im Gedicht). W. war der Einzige am Hofe des Königs, der Wischnu verehrte, und half auch dem Affenkönig Hanuman das Schicksal der schönen Sita erforschen, welche, Rama's (eine Verkörperung oder Awatara des Wischnu) Gattin, von Rawana, des Obigen Bruder, gefangen war. Nachdem er dem Gotte Nachricht von seiner Geliebten verschafft, ging er selbst zu ihm über und ward nach Ceylons Eroberung von demselben zum Könige der Insel gemacht.

Wayu (Ind. M.), einer der drei Götter, welche Kunti, des Pandu Gattin, zu sich vom Himmel herabberief, um

durch dieselben Mutter der Pandus zu werden; sie gebar von W. den Bhima.

Wayusaccha (Ind. M.), Beiname des Gottes Agni (das Feuer); er bedeutet: »der Freund der Luft.«

Wazescht, s. A dar.

We (Nord. M.), Bruder des Wile und des Odin, welche drei das erste Menschenpaar, Ask und Embla, erschufen.

Wechselbalg (German. M.). Die Elfen oder Zwerge entwenden zuweilen wohlgestaltete Kinder aus der Wiege, und legen ihre eigenen hässlichen Kinder, oder gar sich selbst an deren Stelle. Diese untergeschobenen Geschöpfe heissen Wechselbälge. Als Zweck des Wechsels erscheint, dass die Elfen bemüht sind, ihre Art durch das entwendete Menschenkind grösser zu ziehen, welches sie nun bei sich zu behalten meinen, und wofür sie ihr eigenes Kind hingeben. Gegen die Austauschung sichert, dass man einen Schlüssel, oder ein Kleid des Vaters, oder Stahl und Nähnadeln in die Wiege lege. Am wichtigsten ist aber die Art, wie man sich einen W. wieder vom Halse schafft. Man muss ihn nämlich durch irgend ein höchst seltsames Vornehmen zum Selbstgeständniss seines Alters, und folglich der geschehenen Vertauschung, bringen, worauf er sich augenblicklich entfernt und das geraubte Kind wieder erscheint, denn die Elfen wollen nichts umsonst haben. Z. B. wenn der W. Wasser in Eierschalen über Feuer kochen sieht, so ruft er aus: »Nun bin ich so alt wie der Westerwald, und habe doch noch nie in Eierschalen kochen sehen.« Nach einem bretagnischen Volksliede sieht ein W. die Hausmutter Speise für zehn Hausknechte in einer Eierschale kochen, und spricht: »Ich habe das Ei vor der weissen Henne gesehen, und die Eichel vor der Eiche, und nimmer ein solches.«

Weda (German. M.), einer der beiden Kriegsgötter der Friesen; er ward mit dem andern, Freda, stets zugleich abgebildet und verehrt; der Kopf war mit einem befiederten Helm, die Brust durch einen Schild gedeckt, die Schultern trugen Flügel. Weil sie als Zwillingpaar erschienen, glaubte man in ihnen Castor und Pollux wieder zu finden.

Wedastanunapal (Ind. M.), die Milch des Gesetzes, die Wesenheit des Gesetzes und Opfers, ein Beiname des Agni (Gottes des Feuers).

Wedurhoelner (Nord. M.), ein Habicht, welcher zwischen den Augen des Adlers sitzt, der auf dem Gipfel der Esche Ygrasil thront.

Wegswin (Nord. M.), einer der Höllenflüsse, welche Nifheim durchströmen.

Weichselzopf (German. M.). Diesen Namen einer bekannten Haar-Krankheit wollte man sonst vom Flusse Weichsel ableiten, von der Annahme ausgehend, dass sich diese Krankheit in Polen besonders häufig finde: es ist aber jetzt nachgewiesen, dass der Name eigentlich heissen sollte Wichtelzopf, indem er nirgends anders herkommt, als aus dem Glauben an die Wichtel (s. d.), kleine elfische Hausgeister, welche zwar in vielen Fällen den Menschen dienbar und förderlich, dagegen, wenn man sie reizt und neckt, auch eben so böswillig sind; und dann unter Anderem den Menschen wie den Thieren nächtlicher Weile die Haare in unentwirrbare Zöpfe und Knäuel verflechten und verfilzen.

Weidelbot, ein Priester der Wenden in Pommern und Rügen, der Erste nach dem Griwe.

Weise Frau (German. M.), s. Perchtha.

Wejonen, Wahrsager der heidnischen Preussen, welche aus der Gewalt der Winde, aus dem Zuge der Wolken die Zukunft verkündeten. — Ihre Existenz ist zweifelhaft.

Welapotren (Ind. M.), der Riese, welcher entstand, als Schiwa sich aus Verzweifelung über seiner Gattin Tod ein Haar ausserr. Der Riese hieb dem Vater dieser geliebten Gattin des Schiwa, der Schakti, den Kopf ab, weil derselbe an ihrem Tode Schuld war.

Weleda (German. M.), eine der berühmtesten Wahrsagerinnen der Deutschen, im ersten Jahrhundert unserer Zeitrechnung, soll eine edle Jungfrau aus einem Fürstenhause gewesen sein, und den wichtigsten politischen Einfluss auf ihr Volk ausgeübt haben. Nach Rom als Gefangene gebracht, ward sie dort im Triumph angeführt, doch sonst von Kaiser Vespasian mit vieler Auszeichnung behandelt. Als sie gestorben war, verehrten die Deutschen sie wie eine Göttin.

Weles (Slav. M.), der erste der Götter nach Peruu, dem Hauptgotte der Polen; er ward auch in Russland,

und dort als Schutzgott aller Thiere, vorzugsweise der Pferde und Rinder verehrt.

Wellenmaedchen (Nord. M.), Töchter des Aeger und der Ran. Sie schwimmen auf der stürmischen See um die Mutter her, und tauchen, mit weissen Schleiern geschmückt, aus den Wellen auf, den Verunglückten die Hand bietend und sie freundlich aus dem tobenden Elemente geleitend, oder die unrettbar Verlorenen in den Schooss ihrer Mutter Ran niederlegend. Ihre Namen sind: Himingläffa, Dufa, Blödughadda, Heffring, Udur, Raun, Bylgia, Dröbna und Kolga.

Welliamen (Ind. M.), die eine der beiden Gattinnen des Kartiawertschunen (die Andere heisst Dewanei und ist die Tochter des Indra). Beide stehen in den diesem Gotte geweihten Tempeln stets ihm zur Seite.

Wena (Ind. M.), ein berühmter, doch sehr böser König des alten Mittelreichs von Indien; er war so grausam, dass die Braminen, welche vergeblich ihn zu bessern versuchten, sich endlich genöthigt sahen, ihn durch Flüche zu tödten. Aus seiner rechten Hand schufen sie nun den Prithu, seinen Sohn und Nachfolger, eine Awatara des Wischnu, in welcher dieser die fast aufgehobene Religion wieder herstellte.

Wendilkraka (Nord. M.), König der Schweden, Nachfolger des Königs Egils, berühmt durch seine vielen Kriege mit Dänemark, vor deren Beendigung er auch in Jütland bei Wendelskogen erschlagen ward.

Werin (Pers. M.), ein böser Dew, von Ahriman dem Ormuzd entgegengesetzt und bestimmt, den Regen, die Befruchtung und Befuchung der Erde zu verhindern.

Wesna (Slav. M.), Schwester der Morana: Frühling und Winter, oder Leben und Tod, in deren Schutz das menschliche Dasein steht. W. bewacht dessen Beginnen, Morana den Ausgang aus demselben; sie schläfert die Menschen mit sanften Liedern und freundlichen Bildern ein.

Westri (Nord. M.), einer der vier gewaltig starken Zwerge, welche den Wind hervorbringen, und mit ihren Schultern das Himmelsgewölbe unterstützen; sie wohnen an den vier Himmelsgegenden Osten, Süden, Westen, Norden, und haben davon ihre Namen.

Wiasa (Ind. M.), Sohn des Parassen, einer der zehn Altväter oder Rischis von Sattiwedi, der Tochter des Dassarayen. W. war Verfasser der achtzehn Paranas und Sammler aller heiligen Schriften der Indier.

Wiasser (Ind. M.), eine der vielen Verkörperungen des Wischnu, in denen er, ausser den zehn berühmten Awataras, erschien. Man stellt ihn als Büsser dar, baut ihm jedoch keine Tempel.

Wichtel, **Wichtelmaennchen** (Deutsche M.). Das Wort Wichtel hiess im Alt-Deutschchen so viel als Geschöpf überhaupt. Hat es nun im Neu-Hoch-Deutschchen immer eine gewisse geringschätzige Nebenbedeutung erhalten, wie man sagt: ärmlischer Wichtel, Bösewicht, so hat insbesondere die Verkleinerungsform W., Wichtlein, bloss noch die Bedeutung einer Art von halb göttlichen Geistern, wie Elfen oder Zwerge, mit deren Charakterzügen oder Verrichtungen der Volksglaube die W. völlig zusammengestellt, was einzelne in demselben lebende Märgen beweisen, z. B. folgende hessische Sage: An der Schwalm bei Uttershausen liegt der Dosenberg; dicht am Ufer gehen zwei Löcher hervor, die waren vor Alters Aus- und Eingänge der W. Zu einem Bauern kam öfter ein W. freundlich auf den Acker. Eines Tages, als der Bauer Korn schnitt, fragte es, ob er in der folgenden Nacht für reichen Geldlohn Fuhren durch den Fluss übernehmen wolle? Der Bauer sagte zu. Abends brachte der W. einen Sack voll Weizen als Handgeld in des Bauern Haus; nun wurden vier Pferde angeschirrt, und der Bauer fuhr zum Dosenberg. Aus den Löchern lud der W. schwere unsichtbare Lasten auf den Wagen, die der Bauer durch's Wasser an das andere Ufer brachte; so fuhr er hin und wieder von Abends zehn bis Morgens vier Uhr, dass die Pferde endlich ermüdeten. Da sprach der W.: »Es ist genug; nun sollst du auch sehen, was du gefahren hast!« Er hiess den Bauer über die rechte Schulter blicken, da sah er, wie das weite Feld voll von W. war. Darauf sagte das W.: »Seit tausend Jahren haben wir im Dosenberge gehaust; jetzt ist unsere Zeit um, wir müssen in ein ander Land; im Berge aber bleibt so viel Geld zurück, dass die ganze Gegend genug daran hätte.« Darauf lud er dem Bauer seinen Wagen voll Geld und schied. Dieser

blieb mit Kind und Kindeskindern reich, die W. aber waren für immer aus dem Lande verschwunden. Vgl. Perchtha.

Wid (Nord. M.), einer der Flüsse, welche durch das Reich der Hela strömen.

Widar (Nord. M.), einer der wenigen Asen, welche den Surtursbrand, den Weltuntergang, überleben. Um mit Fenris zu kämpfen, macht er sich einen dicken Schuh aus Lederabgängen der Fussbedeckung der Menschen. Bei dem Streit mit dem Wolfe setzt er dem Ungeheuer den so geschützten Fuss in den Unterkiefer und reisst mit den Händen ihm den Rachen auseinander. W. ist ein Sohn des Odin und der Riesin Gridar, wegen seiner Stärke hoch geehrt. Er bewohnt mit Baldur, Wali, Häner, Hödur und den beiden Söhnen des Thor die neuverjüngte Erde.

Widblain (Nord. M.), von den sieben übereinanderliegenden Himmeln derjenige, in welchem nach dem Weltuntergang die Elfen wohnen.

Widder (Mytholog. Astronomie), eines unter den Sternbildern des Thierkreises. Es stösst an den Stier und die Fische, und wird nördlich vom Triangel, südlich aber vom Walfisch begränzt. Das Sternbild ist merkwürdig, weil es das erste im Thierkreise ist, und weil zu der Zeit, als Bilder und Zeichen zusammenfielen, der Stern Mesarithim, der kleinste am Ohr des W.s, der erste in der ganzen Reihe war, wie derselbe von Ptolemäus bezeichnet worden ist. Von Flamsteed werden 66 Sterne, von Neunen viel mehr darin gezählt. Man glaubt in diesem Bilde den Crysomallus, den goldhaarigen Widder zu sehen, welcher entweder dem Bacchus, als er sich mit seinem Heere in der libyschen Wüste befand, einen Brunnen zeigte, oder der den Phrixus und die Helle über den Hellespont trug. Crysomallus war ein Sohn des Neptun und der Theophane, und von Nephele ihren Kindern zu Hülfe geschickt, als die böse Ino dieselben verfolgte; Helle fiel auf der Reise in das Meer, Phrixus kam in Colchis an; dort befahl der fliegende und redende W., ihn zu schlachten und sein Fell dem Mars zu opfern; diess geschah, und so kam das goldene Vliess, das Ziel der Argonautenfahrt, nach Colchis.

Widihotra (Ind. M.), Beiname des Gottes Agni (das Feuer); er bedeutet: »das zum Opfer Nothwendige.«

Widolf (Nord. M.), die älteste der Zaubernormen oder Hexen (mit den eigentlichen Schicksalsnormen nicht zu verwechseln), von welcher alle übrigen Hexen abstammen.

Widr (Nord. M.), Beiname des Odin.

Widuren, auch **Bider** (Ind. M.), einer der Kurus, aus dem Herrscherstamme in Hastinapur. Sein Vater war Wissitrarawien und seine Brüder Pandu und Dritaraschtra. Er gab sich alle Mühe, die Kurus mit den Pandus zu versöhnen, aber vergeblich; worauf er sich später in die Stille zurückzog und ein andächtiges, frommes Leben führte.

Wielona (Slav. M.), Seelenhirt der Polen, dem man opferte, damit er die seiner Führung anvertrauten Seelen an einen freundlichen Ort führe.

Wig (Nord. M.), ein Götze, den man in Jütland, unbekannt auf welche Art und in welcher Absicht, verehrte.

Wignalin (Nord. M.), eine von den Töchtern des Niord, welche aus einem Grabhügel ein grosses Trinkhorn holte, auf welches Radweig, ihre Schwester, Zauberrunen schrieb.

Wigridr (Nord. M.), die grosse Ebene, welche den Asen in Begleitung der Einheriar, und den Muspelheimern in Begleitung von Hel, Loke, Fenrir und Jormungand zum Schlachtfelde dient; sie hat eine Fläche von 10,000 Quadratmeilen.

Wike (M. der Finnen und Lappen), ein Kind, welches der Mond mit der Asentochter Bil zu sich an den Himmel hob, damit Beide seine beständigen Begleiter seien. Man will darin eine Andeutung der Mondphasen sehen.

Wikramaditya (Ind. M.), »der siegreiche Fürst,« einer der berühmtesten Beherrscher Indiens; er lebte etwa 100 Jahre v. Chr. Sein Reich hiess Malwa, und Udschein war die Hauptstadt desselben. Er kriegte gegen den Herrscher von Delhi-Saka, welcher wahrscheinlich sein Oberlehnsherr war, besiegte und tödtete denselben und regierte dann mit vielem Glück die grössten und schönsten Theile Indiens. Später soll er mit einem

Könige der südlichen Provinzen in Krieg verwickelt worden und in einer Schlacht geblieben sein: wann, ist ungewiss. Trotz des unglücklichen Ausgangs seines Lebens, schwebt er doch den Indiern als einer ihrer grössten Helden der fabelhaften Zeit stets vor, ihre Lieder sind voll von seinen Thaten, ja, eine noch dort übliche Zeitrechnung führt seinen Namen, doch weiss man nicht, ob sie mit seiner Geburt, mit seiner Thronbesteigung, oder mit seinem Tode beginnt; ihr Anfang fällt mit dem Jahre 56 v. Chr. zusammen. Er war der weiseste und prachtliebendste Herrscher, versammelte viele Gelehrte um sich, und nannte die neun Dichter seines Hofes, unter denen Kalidas glänzte, die neun Kleinodien seiner Krone.

Wila (Slav. M.), eine von den Böhmen und Mähren verehrte Gottheit der Unterwelt, Beherrscherin der Nacht und des Todes.

Wildes Heer, s. **Wühendes Heer**.

Wile, s. **We**.

Wilmeid (Nord. M.), der Stammvater aller Zauberer; von ihm rührt die Wissenschaft der Aerzte, der Zauberer und der Wahrsager her.

Wilmund (Nord. M.), ein Fürst des höchsten Nordens, dessen Heldenhaftigkeit ihm die Liebe der schönen Königstochter Borgni (ihr Vater war Heithrek) erwarb,

so dass sie sich gegen ihres Vaters Willen auch ohne Vermählung ihm ergab. Sie konnte nach einem Fluch nicht gebären, bis Oddrun, König Atlis Schwester, Zaubersprüche über sie sprach und des Vaters Fluch löste.

Wima oder **Bhimen** (Ind. M.), 1) Beiname des Schiwa. — 2) W., einer der drei Söhne des Pandu und der Kundi, welcher durch seine ungeheuern Kräfte die ausserordentlichsten Thaten verrichtete, den Elephanten Assuthama tödtete u. s. w. — 3) W., Schüler des Schiwa, gleich dem Vater durch ausserordentliche Kräfte ausgezeichnet, doch auch eben so gefräßig, als stark.

Wimen (Ind. M.), der jüngste Sohn des Heerführers der Pandu's, Darnen, und der Nympe Gawaradi, dem Geschlechte der Mondkinder entsprossen.

Wimr (Nord. M.), der Fluss, den Thor durchwatete, als er nach Geirrodsgard ging; damals machte des Riesen Tochter ihn so schwellen, dass er dem Thor bis an den Hals ging.

Win und **Wina** (Nord. M.), zwei von den Höllenflüssen, die durch das Reich der Hel strömen.

Winajaguin (Ind. M.), Sohn der Parwati, der Gattin des Schiwa, in der Verkörperung des Ixora; von ihr selbst beim Baden aus dem Abgang ihres Körpers gebildet.



Fig. 299.

Windalf (Nord. M.), der Beherrscher der Zwerge, welcher die vier starken Zwerge, die das Himmelsgewölbe tragen, beaufsichtigt, und auf dessen Befehl sie blasen. Wind machen müssen, daher sein Name W.

Windheim (Nord. M.), eine von den Welten, welche von den Seelen abgeschiedener Menschen bewohnt werden.

Wingadassan, ein indischer Bettler, welcher den Ruf der grössten, ja einer göttlichen Heiligkeit erworben hat, indem er sich vornahm, ganz Indien zu durchwandern, in der Absicht, so viel zusammen zu betteln, um dem Wischnu eine grosse Pagode errichten zu können. Sein Gesicht ist zum grössten Theil mit weissem Thon angestrichen, auf welchen er grossen Werth legt, da er ihm einen guten Theil seines Ansehens dankt, und sich einbildet, dass hierin hauptsächlich seine Frömmigkeit bestehe; er bettelt und singt von Dorf zu Dorf, überall sein Bestreben verkündend, und sich rühmend, wie viel ihm die Milde des Volks schon gegeben; so lebt er seit vielen Jahren in Indien in hohem Ansehen, und es gelang dem Zeichner Geringer in Pondicheri nur durch vieles Geld, ihn zu bewegen, sich zeichnen zu lassen.

Wingolf (Nord. M.), der Palast der Asinen, Aufenthalt der Liebe und Freundschaft.

Winneta (Ind. M.), einer der vier Töchter des Daksha, welche mit dem Kasyapa vermählt waren; die an-

dern hiessen Aditi, Diti und Kadruwa. W. beklagte sich, dass sie keine Kinder bekomme; da gab ihr Kasyapa zwei Eier zum Ausbrüten: nach 5000 Jahren ward sie ungeduldig, zerbrach das eine, und siehe, es war, erst halb gebildet, darin Arun, die Dämmerung, der Wagenführer der Sonne; nach neuen 5000 Jahren ging aus dem zweiten Ei der Reitvogel des Wischnu, Garuda, hervor. W. ward die Sklavin ihrer Schwester Kadruwa, weil sie eine Wette an sie verloren hatte, die nämlich, dass die Sonnenrosse weiss seien, da sie, durch die Schlange der Schwester bedeckt, schwarz aussahen.

Wischnu, auch **Wasu** oder **Beschu**, nach der ind. M. Namen der acht Beschützer der Weltgegenden, die höchsten nach den drei grossen Gottheiten. Sie wohnen am Nordpol und heissen: Indra, Gott des Aethers; Jama, Gott der Nacht und der Unterwelt; Surya, Gott der Sonne; Soma, Gott des Mondes; Pawana, Gott des Windes; Agni, Gott des Feuers; Varuna, Gott des Wassers; Kuwera, Gott der Schätze der Unterwelt. Vier derselben gehören dem Lichte, vier der Nacht an; ihre Wohnungen liegen nach den acht Weltgegenden: Norden, Nordosten, Osten, Südosten etc.; neben einander.

Wischnu, Fig. 299 (Ind. M.), einer der höchsten indischen Götter, die zweite Person der indischen Dreieinigkeit: der Erhalter. Sein Cultus ist in Indien sehr

allgemein verbreitet; er ist das Alles durchdringende Wesen, die allgemeine Weltseele im Glauben seiner Verehrer. Unser Bild stellt diesen Gott, auf der Schlange Schecha liegend, vor. Sie hat sich in drei mächtige Ringe zusammen gerollt, einen Polsterthron bildend, und ihr fünffacher Kopf erhebt sich als Baldachin über dem Haupte des Gottes. Des Gottes Hauptschmuck ist pyramidal, und gleicht dem des Brahma und anderer erhabener Götter: auf der Stirn trägt er drei weisse Striche, welche sich auf der Nasenwurzel zu einem Dreieck vereinigen, ein Symbol, das alle Bekenner seines Cunctus tragen und täglich erneuern. Mit einer seiner Hände macht er das Zeichen der Beruhigung; in zweien andern Händen trägt er glänzende Edelsteine, wie er denn überhaupt sehr reich geschmückt ist. Ein langer Rosenkranz fällt ihm bis auf die Kniee herab. Seines Daseins höchster Zweck war die Beglückung der Welt, und zu dessen Erreichung hat er sich zehn Hauptverwandlungen unterworfen. — Die erste dieser Awataras (Verkörperungen) heisst *Matsy awatara*, d. i. W.'s Verkörperung als Fisch. Die Geschichte dieser Verwandlung ist unter *Matsy awatara* gegeben. — Ueber die zweite Verkörperung W.'s, als Schildkröte, s. man den Art. *Kurma awatara*. — In der dritten Incarnation, *Wara awatara*, rettete W., als Eber gestaltet, die Erde aus den sieben unterirdischen Welten (*Patukas*), wohin sie, in ein Blatt zusammengerollt, der furchtbare Riese *Heranhi Aksana* geborgen hatte. Es ist diess wahrscheinlich ein Symbol der Urbarmachung der Erde nach einer Sündfluth; dem Eber werden Feuerzeichen beigelegt, weil Wasser und Feuer, oder Feuchtigkeit und Wärme, in Kampf und Verbindung mit einander das Feste hervorbringen. — W.'s vierte Verkörperung, *Narasinha awatara* (als Mensch-Löwe), geschah zur Bekämpfung eines Frevlers, der ihn und seine Macht gelänget. Nachdem nämlich zwei Genien, die den Götterpalast hüteten, sieben heilige büssende Braminen (*Maharschi*) beleidigt, hatte einer der beiden bösen Genien sich zur Sühne allen möglichen Selbstpeinigungen unterworfen, war büssend von Stufe zu Stufe, und endlich, während 50 Millionen Jahren, zum Obersten aller bösen Geister gestiegen. Darauf, von Brahma zum Herrscher des Weltalls gemacht, ward er übermüthig, denn ihm war Unverwundbarkeit vor Menschen und Thieren, selbst vor Götterhänden, Sicherheit im Himmel und auf Erden, bei Tag und Nacht, verliehen worden. Desshalb geschah auch weder von Gott, noch von Menschen, noch von einem Thiere, sondern von W. als Mensch-Löwe, als Halbthier, des Riesen Bezwingung; auch erfolgte sie weder bei Tag, noch bei Nacht, sondern in der Dämmerung, auch nicht in und nicht ausser dem Hause, sondern auf der Schwelle; des bösen Genius Sohn hatte, ein eifriger Verehrer W.'s, den Vater von dessen Allgegenwart zu überzeugen gesucht, dieser, ihn verspottend und dieselbe lägnend, hatte zum Beweise mit dem Schlachtbeil eine Granitsäule gespalten, fragend, ob W. auch dort sei. Da sprang nun W. in der schrecklichen Gestalt des Löwenmannes heraus und riss dem Frevler die Eingeweide aus dem Leibe, ihn damit erwürgend. — *Wumana awatara* ist die fünfte Verkörperung des W., in der Gestalt des Bramen oder Lingamzwerger. Der Riese *Bali*, ein Feind der Götter, lebt im Kampf mit diesen. Als bramanischer Zwerg erscheint W. vor ihm und bittet ihn um drei Fuss breit Landes, um daselbst den Göttern opfern zu dürfen; der Riese verspricht, die Bitte zu erfüllen, da nimmt der Gott seine Göttergestalt an, bedeckt mit einem Fuss die ganze Erde, mit dem andern den ganzen Raum zwischen Himmel und Erde, und wieder mit dem ersten tritt er des Riesen Kopf in die *Patalas* (Unterwelt). — Es folgt nun die sechste Verwandlung, *Parashurama*. In dem zweiten der vier Weltalter der Indier lebte ein heiliger Bramine, *Dschamadagni*, welchem *Indra*, der Sonnengott, die himmlische Kuh *Kamdewa* zur Obhut übergeben hatte. Eines Tages hatte sich *Kartawirya* (oder *Schawkawser*), ein mächtiger König, auf der Jagd verirrt und kam zu des Einsiedlers Wohnung, welcher ihm, mit Hilfe der heiligen Kuh, ein glänzendes Fest veranstalten konnte. Verwundert über dessen Pracht, ward dem König der gewünschte Anschluss, indem der Einsiedler ihm die Kuh zeigte, deren sich *Kartawirya* mit Bitten, und endlich mit Gewalt zu bemächtigen suchte. *Parashurama*, der Sohn des *Dschamadagni*, eilte hinzu, um dem Vater beizustehen, und es begann ein Kampf, welchen die übernatürliche Kraft

des Königs lange zweifelhaft machte, bis er doch endlich besiegt und getödtet wurde, worauf *Parashurama* ihm den Kopf abschmitt. Jetzt begann ein langer Krieg zwischen der Kriegerkaste, welcher der König angehörte, und der zahlreichen Braminenfamilie des Einsiedlers, welcher dadurch beendigt ward, dass *Parashurama* in einundzwanzig Schlächten die ganze Kaste, vom jüngsten Kinde bis zum ältesten Greise, ausrottete, und die Besetzungen derselben den Braminen überwie; allein diese selbst verstießen den durch so viel Blutvergiessen seiner Heiligkeit Beraubten aus der Braminenkaste; er zog sich auf den Berg *Gotarna Malai*, oder *Hi-Malai* zurück, welcher, hoch im Innern von Indien gelegen, vom Meere bespült ward. *Parashurama* hat den Gott des Meeres, ihm ein Stück Landes abzutreten, so weit, als ein Pfeil von seinem Bogen fliegen würde; zu spät ward er durch den heiligen Büsser *Narada* in Kenntniss davon gesetzt, dass *Parashurama* eine Verkörperung, eine Menschwerdung des W. sei, und dass sein Pfeil über die Grenzen des Oceans hinwegfliegen würde, ihn durch sein unbesonnenes Versprechen des Reiches beraubend. Der Gott der Wellen sandte eine weisse Ameise, einen Termiten, ab, um die Bogensehne W.'s zu zernagen, damit sie reisse, wenn derselbe den Bogen spannen wolle; es geschah, allein die abgeschnittene Bogensehne hatte noch so viel Kraft, um den Pfeil bis zum *Cap Comorin* zu schnellen, bis auf welches der Ocean sogleich den Boden verliess. Die vom Wasser geräumte Küste wurde *Malaiaim* oder *Malabar* genannt, d. h. Fuss des Malai, weil sie zu Füssen des Gebirges *Malai* (*Hi-Malai* oder *Himalaya*) liegt. — *Rama awatara* war die siebente Verkörperung des W., welche dem Wechselreich der Priester und der Krieger ein Ende macht. *Rama*, oder *Ramatschandra*, oder *Schri-Rama*, war ein gewaltiger Held, berühmt durch die Eroberung von *Ceylon* und eine Menge grosser Thaten. Er befestigte die Herrschaft der Krieger und rettete die Welt aus ihrem Zwiespalt. Er ward in der uralten Stadt *Ayodhya* geboren; mit einem Heer von *Pavianen* oder *Waldmensch*, deren Anführer *Hanumat* war, durchzog er Indien; die Affen bauten ihm aus mächtigen Felsstücken eine Brücke von der Spitze der *Halbinsel nach Ceylon*; die Trümmer davon sind noch zu sehen, sie heissen *Rama's Brücke*, woraus die Portugiesen *Adamsbrücke* gemacht haben. Das Gedicht *Ramayana* von *Walmiki* erzählt des Gottes Thaten; sie sollen eine so auffallende Aehnlichkeit mit den Zügen des *Bacchus* nach Indien haben, dass man glaubt, die *Dionysien* des *Nonnus* seien nur eine Copie des *Ramayana*. — Ueber die achte *Awatara* siehe *Krischna*. — Die neunte war diejenige, in welcher er als *Buddha* erscheint (s. d.). — Die zehnte Verkörperung des Gottes ist diejenige, welche jetzt erwartet wird: *Kalaniki awatara*: ein edles Grotross, von einem himmlischen Führer geleitet; es hift sich durch seine Flügel fort, denn es steht nur auf drei Füssen und hat den vierten stets erhoben; es erscheint auf der Erde nur, um diesen vierten Fuss niederzusetzen und damit die ganze Erde zu zermalmen, worauf sie untergeht und einer neuen, schöneren Schöpfung Platz macht. Bis dahin schläft W., auf dem Milchmeer schwimmend, auf dem zusammengerollten Ringe der fünfköpfigen Schlange. — Vor mehreren Jahren machte ein ungestalteter *Cretin* mit schrecklich grossem Kopfe, dem eines Rosses sehr ähnlich, viel Aufsehen in Indien, weil er für diese letzte Verkörperung W.'s gehalten wurde; dazu war er wahnsinnig, was die Achtung vor ihm noch sehr vermehrte, denn in Asien, von der Türkei angefangen, gelten Verrückte für gotthegeisterte Heilige. Die britische Regierung hob den Menschen auf und verwahrte ihn in einem Hospital, und seit dieser Zeit hat man die gefürchtete zehnte Erstehung W.'s wieder vergessen.

Wischugarma (M. der Kalmücken), ein fast unbekannter Gott dieser Völkerschaft, dessen Name allein auf eine, wohl durch Tibet bedingte Verwandtschaft desselben mit dem indischen *Wiswakarma* deutet.

Wissitraverin (Ind. M.), Sohn des *Sandanen*, von dessen zweiter Gattin *Sattiawedi*, einer Tochter des Königs *Dassarayan*; sie gebar demselben noch einen Sohn *Sitrangaden*.

Wiswakarmen, **Viseakarma**, auch **Biskarma** (Ind. M.), Baumeister der Götter und Schwiegervater des Sonnengottes *Surya*. Er baute *Krischna's* prächtige Residenz *Dwarka* durch ein Wort, indem er eine Insel sammt

der Stadt aus dem Meere steigen liess, und so noch mehrere Wohnungen der Götter. Seine Tochter konnte den Glanz ihres Gemahls nicht ertragen, wesswegen er sich das Strahlenhaar verschneiden liess, woraus dann Wischnu's Hauptwaffe Ciakra oder der Ring Sudarsun gebildet wurde.

Wiswamitra (Ind. M.), ein berühmter Heiliger des ersten Weltalters, Sohn eines Rajah, der aber freiwillig das beschauliche Leben wählte. Inniges Vertrauen auf Gott und ein gänzlich Hingeben an ihn, den Heiligen, hatte ihm eine ausserordentliche Macht verliehen; durch noch grössere Frömmigkeit und die strengsten Büssungen wollte er Wasichta's Wunderkuh zu erlangen suchen. S. Kamdewa.

Wit (Nord. M.), einer der aus dem Brunnen Hwergelmer strömenden Höllenflüsse.

Wit (Slav. M.), der Rache-Gott, und, was bei den Slaven, welche in der Rache Recht zu thun glaubten, natürlich war, zugleich der Gott der Gerechtigkeit.

Wittesa (Ind. M.), der Gott des Reichthums, einer von den acht Beschützern der Welt, oder von den zehn Altvätern, Rischis, Herren erschaffener Wesen. Er erscheint stets auf einem prächtigen Wagen, mit Edelsteinen überdeckt, oder auf einem weissen, mit Federn gezierten Pferde.

Witzliputzli, verderbter Name des mexikanischen Kriegsgottes Huitzilopochtli (s. d.).

Wodan (German. M.). Diess ist jetzt die bekannteste Form des Namens des höchsten Gottes des deutschen Heidenthums, der aber ursprünglich Wuotan hiess. Deutsche Alterthumsforscher setzen diesen Namen in Verbindung mit dem Zeitwort waten, und nehmen als Urbedeutung den Begriff des raschen Vorwärtstrebens an, woraus sich allmählig die Vorstellung einer geistig wie körperlich Alles durchdringenden Kraft eines allmächtigen Gottes entwickelt habe. Unmittelbar daran knüpfen sie aber das Hauptwort Wuth, welches ursprünglich nur eine heftige stürmische Bewegung, erst später ungemässigte und bössartige Leidenschaft bezeichnet habe. Auf diese Art ist schon von vornherein auch das wüthende Heer (s. d.) mit W. verknüpft. Ueber die näheren Bestimmungen des Begriffes und der Verehrungsweise W.s haben wir, da das deutsche Heidenthum ausgetilgt wurde, ehe es Zeit gewinnen konnte, schriftliche Denkmale zu hinterlassen, nur sehr geringe Spuren, aus welchen sich nur ergibt, dass W. die alldurchdringende, schaffende und bildende Kraft war, die den Menschen und allen Dingen Gestalt wie Schönheit verleiht, von der sowohl die Dichtkunst ausgeht, als auch die Lenkung des Krieges und Sieges, von der aber auch die Fruchtbarkeit des Feldes, ja alle höchsten Güter und Gaben abhängen. Somit erkennen wir an W., wie an Zeus und Jupiter, dass alle Heiden darauf ausgingen, einen obersten Gott anzuerkennen, der schon die Eigenschaften aller übrigen in sich trägt, so dass diese nur als seine Ausflüsse und Verjüngungen zu betrachten sind. Die Römer verglichen ihn mit ihrem Mercur, was freilich zunächst überrascht, da Mercur jugendlich und dem Jupiter untergeordnet, W. aber väterlich herrschend gedacht wird, aber dadurch bewiesen ist, dass der vierte Tag der Woche, den die Römer Mercurstag nannten, noch jetzt im Englischen Wednesday (W.-Tag) heisst. Die Aehnlichkeit zwischen W. und Mercur wurde also ohne Zweifel in der geistigen Natur beider Götter gefunden. Als dem Kriegsgotte, gelobten dem W. die zur Schlacht ziehenden Deutschen, ihm nach der Schlacht alle Gefangenen zu opfern, welches nicht selten auf die grausamste Art durch Verstümmelung und langsames Dahinmorden geschah. Dass W. Eins ist mit dem nordischen Odin, erhellt schon aus der Namensähnlichkeit; es zeigt sich aber noch besonders darin, dass W., wie Odin, die im Kampfe gefallenen Helden in seine Gesellschaft und Wohnung aufnimmt. Das Stornbild des grossen Bären hiess bei den alten Deutschen W.s-Wagen, die Milchstrasse W.s-Strasse. In Niedersachsen pflegte man noch spät bei der Körnernte einen Büschel Getreide für W.s Pferd stehen zu lassen. — Noch jetzt sind viele Örtlichkeiten in ganz Deutschland zu finden, deren Namen an W. erinnern; man denke nur an den Odenwald und an Godesberg bei Bonn.

Wodhu (Nord. M.), ein Kriegsgott der Völker des baltischen Meeres, wahrscheinlich mit Wodan einerlei.

Wodnik (Slav. M.), ein Wassergeist, ein Nix, den

sich die Böhmen und Mähren als einen, in Flüssen und Seen wohnenden, Mann mit grünen Haaren und grünem Hute, den badenden Mädchen sehr gefährlich, dachten.

Wodni musch (Slav. M.), ein weiblicher Wassergeist, den die Wenden in der Lausitz verehrt haben sollen, eine Nixe, welche man häufig an Flüssen ihr Hemde waschen gesehen haben will.

Wofreian, s. Adar.

Wolen (Nord. M.), böse Nornen, Zaubernornen, denen der Titel Nornen eigentlich gar nicht zukommt, weil diese göttlichen, die W. aber unterweltlichen Ursprungs sind. Die W. waren gefürchtete Zauberverweber, Hexen, welche die Kräfte der Natur sich unterthan gemacht hatten, und sie nur brauchten, um Böses zu stiften.

Wolkow (Slav. M.), ein uralter Fürst der Russen, zu Slawensk (dem spätern Nowogrod) wohnend; er soll ein mächtiger Zauberer gewesen sein, sich in ein Crocodil haben verwandeln können, und als solches die vorüberziehenden Wanderer gefressen haben, bis er von seinen eigenen Dienern, bösen Dämonen, erwürgt wurde.

Wolotki (Slav. M.), Riesen, Giganten von ungeheurer Stärke, und eben so grosser Bosheit, welche die Polen und Russen glaubten.

Wolsung (Nord. M.), ein berühmter, nordischer König; er vermählte seine Tochter Signy wider ihren Willen an König Siggur von Gothland, welcher ihn, nebst acht von seinen Söhnen, grausam ermorden liess; nur Sigmund rettete sich, und erzeugte mit seiner Schwester, ohne dieselbe zu kennen, einen Sohn Sinfotli, mit dessen Hülfe er den Mord an Siggur rächte. Alle Nachkommen dieses Geschlechtes führen den Namen der W.en, auch der Sigurd der Niflungasaga gehört dazu, und in Folge dessen auch der Sigfrid des Nibelungenliedes. S. Hreidmar.

Wolterken (Slav. M.), Hausgeister der Wenden und Sorben.

Woelundr (Völundr), s. Bandwildur.

Won (Nord. M.), der Schaum und Geifer, welcher, gleich einem Strom, aus dem aufgesperrten Rachen des Wolfs Fenris liess.

Woer, s. War.

Wotter oder **Woetter** (Nord. M.), gute und böse Genien (Bjarg- und Mein-vötter), von denen das Volk glaubte, dass sie sich in die häuslichen Angelegenheiten, wohlthuend oder Schaden bringend, mischten. Die Donnerkeile (Belemniten) schrieb man ihnen zu und nannte sie Wöttelis, von ihrer Kraft besonderes Glück erwartend.

Wo Zin (Japan. M.), Sohn der berühmten Helden, Göttin und Besiegerin von Korea. Als er geboren ward, zeigten sich acht Kriegsfahnen am Himmel, daher man ihn als einen von den Göttern begünstigten Helden und Schutzgott ansah, als welcher er in ganz Japan hoch verehrt wird. Ueberall im Lande sind ihm Tempel errichtet, unter denen der zu Usa in der Landschaft Buzen (wo er einst seinen Sitz gehabt) der berühmteste ist. Merkwürdig ist hiebei ein Gebrauch, der bei dem Feste dieses vergötterten Vorfahren eingeführt ward, der nämlich, Geschöpfe, die bestimmt waren, getödtet zu werden, felerlich frei zu lassen. Der Gebrauch stammt aus der Regierung des Mikaddo Ken siu her, und ist eigentlich ein Todtenfest für die Manen der im Kriege Erschlagenen; es endet mit einem Leichenzuge, wie dasselbe in den alten Zeiten des Kamidienstes gehalten wurde.

Wruturachuram (Ind. M.), ein gewaltiger Erdriese; er verleitete die Menschheit zur Sünde und zum Abfall von Gott; sein ungeheurer Körper, auf der Erde ausgestreckt, diente, ohne dass sie es wussten, zum Wohnplatz der Menschen, bis Balupatren (Wischnu in seiner Verkörperung als Büssender) ihn durch einen Pflug von einander schnitt, und so seinem verderblichen Einfluss auf die Erdgeborenen ein Ende machte.

Wuotan, s. Wodan.

Wurskati, Priester der dritten Ordnung unter den heidnischen Preussen. Allen ging der Griwe als höchstes Oberhaupt voran, dann folgten im Range die Griwaten, dann die Siggonen, ihnen standen die W. nach. Sie sollen die Leitung der gottesdienstlichen Geschäfte gehabt haben. Wahrscheinlich ist die Einweihung, Heiligung und Opferung der Opferthiere ihr Hauptgeschäft gewesen.

Wüthendes Heer (German. M.). Die durch ganz Deutschland verbreitete Sage von einem nächtlichen Geisterzug, der mit furchtbarem Getöse, besonders Jagdlärm, durch die Lüfte fährt, und aus männlichen und weiblichen

Gestalten, auch Kindern, sammt Rossen und Hunden, besteht, ist uralt und hängt mit dem deutschen Heidenthum auf's Engste zusammen, wie denn gleich der Name w. H., süddeutsch Muotes-Heer, ursprünglich nichts anderes besagt, als Wodans-Heer. (S. Wodan.) Die eigentliche Grundlage der Sache liegt also in den Erinnerungen der Deutschen an ihren vorchristlichen höchsten Gott, der unter anderen Aeusserungen seiner Alles durchdringenden Kraft auch der himmlische Schlachtenlenker war, und deshalb sehr natürlich auch als Führer himmlischer Heerschaaren erschien, wozu sich als nächstliegende Thätigkeit die Jagd, die zweite Hauptbeschäftigung der alten Helden, gesellte. Natürlich verlor der alte Gott durch die Einwirkungen des Christenthums sein vertrauliches Wesen, und ging in den Begriff einer finsternen schrecklichen Gewalt über. Den Menschen und ihrem Dienste gleichsam abgestorben, irrte und schwebte er in den Lüften, teuflisch und gepenstig, und so wurden denn auch alle ungetauften Kinder in seinen Heeres- oder Jagdzug versetzt. Unglaublich beinahe wäre es, wenn es nicht durch die zahlreichsten Beispiele bewiesen wäre, mit welcher Zähigkeit der Volksglaube an dieser uralten Vorstellung gehalten, und unter dem mannfaltigsten Wechsel der an die Spitze des Zuges gestellten Personen die wesentlichen Grundzüge des ältesten Bildes festgehalten hat. Während der gemeine Mann am Namen Wodans festhielt, stellten Gebildete theils den Teufel als Führer des w. H. auf, theils bezogen sie »den wilden Jäger« auf die bestimmte, halbhistorische Person eines gewissen Jägermeisters. Diess geschah indessen nur in Nord-, und höchstens noch in Mitteldeutschland; in Süd- deutschland kennt man nur den namenlosen wilden Jäger mit dem Muotes-Heer, aber gerade im letztern Namen ist ja der Name Wodans erhalten. Die angeblich historische Person des wilden Jägers aber wird auf die verschiedenste

Weise benannt, am verbreitetsten indessen scheint die Erzählung von Jägermeister Hackelberg zu sein, von welcher auch Fouqué im Zauberring Gebrauch macht. Grimm jedoch findet auch in diesem Namen, dessen Urform ihm Hackelberend ist, nur einen Beinamen Wodans, den Mantelträger. Indessen sagt die niedersächsische Sage: Hans von Hackelberg war Oberjäger des Herzogs von Braunschweig, und ein gewaltiger Waldmann; er soll 1521 gestorben sein. Drei Stunden von Goslar, im Garten eines Wirthshauses, genannt der Klapperkrug, liegt sein Grabstein. Eines Nachts in schwerem Traume däuchte ihm, er kämpfe mit einem furchtbaren Eber und unterliege ihm zuletzt. Wirklich traf er am Tage darauf ein solches Thier und erlegte es nach hartem Kampf. In der Siegesfreude stieß er mit dem Fusse nach dem todtten Eber und rief: »Hau' nun, wenn du kannst!« Er hatte aber so heftig gestossen, dass des Ebers scharfer Zahn durch den Stiefel drang und ihm den Fuss verletzte. An dieser Wunde musste er sterben. Auf dem Todtenbette wollte er nichts vom Himmel wissen, und auf des Predigers Ermahnungen versetzte er: »Unserm Herrgott möge der Himmel bleiben, wenn nur mir meine Jagd bleibt!« worauf der Prediger sprach: »Nun so jage bis zum jüngsten Tag!« was nun bis heute in Erfüllung geht. — Wie schon gesagt, sind an verschiedenen Orten eine grosse Menge verschiedener anderer Personen an die Spitze des w. H. gestellt worden, und zwar sind diese theils rein göttlicher Art, wie Frau Holda (s. d.), Frau Perchta (s. d.), Frau Gaude, theils Helden der reinen Sage, Dietrich von Bern, der getreue Eckhardt (s. d.), König Artus, theils geschichtlich bekannte Könige, Karl d. G., sogar Karl V., und die Könige Waldmar und Christian II. von Dänemark; endlich ein gewisser Junker von Rodenstein, von welchem nichts Weiteres bekannt ist.

X.

Xaca, Japanischer Name des sonst Buddha genannten Gottheit und Religionsstifters.

Xanthai (Japan. M.), ein Name, den der Kaiser Nobu Nan Ga annahm, da er sich selbst lobend unter die Götter versetzte. Er liess sich auf einem Berge einen überaus prachtvollen Tempel bauen, in dem er alle berühmten Götterbilder des Landes versammelte, um die grösstmögliche Menge von Pilgern dorthin zu ziehen. Mitten unter diesen auf einem hohen Fussgestell sitzend, liess er sich anbeten und ertheilte den Befehl, keinen Gott ausser ihm zu verehren; er nannte sich den Herrn des Weltalls, den Schöpfer der Natur, den einzigen Gott, welchen zu kennen nöthig sei.

Xanthe (Gr. M.), »die Blonde,« Beiname mehrerer Göttinnen, z. B. der Ceres. Ferner eine Oceanide, Nympe des Flusses Xanthus.

Xanthippe (Gr. M.), Tochter des Dorus, Gattin des Pleuron und durch ihn Mutter der Laophonte, des Agenor, der Stratonice und der Sterope.

Xanthippus (Gr. M.), Sohn des Melas, von Tydeus ermordet, da er mit seinen Brüdern dem Oeneus nachstellte.

Xanthis (Gr. M.), eine der 50 Thespiaden, durch Hercules Mutter des Homolippus.

Xanthus (Gr. M.), 1) X. oder Scamander, ein Fluss in Troas, welcher sich gegen den zornigen Achill empörte und ihm befahl, sein Bett zu verschonen, bis Vulcan seine Fluthen mit Feuer bezwang. — 2) X., Sohn des Triopas von Argos, welcher mit Pelasgern nach der Insel Isa, nachmals Lesbos, wanderte. — 3) X., Geliebter der Alcinoë, der Gattin des Amphilochous. Sie, aus Corinth gebürtig, des Polybus Tochter, hatte sich, auf der Minerva Veranlassung, in X., einen jungen Samier, verliebt, der sie zur Untreue gegen ihren Gatten und endlich zur Flucht verleitete; die That reuete sie jedoch so sehr, dass sie sich selbst den Tod gab. Vergl. Alcinoüs. — 4) X., ein Ross des Achill, mit menschlicher Stimme, mit Gefühl und der Kunst der Weissagung begabt; es prophezeite dem Achill seinen baldigen Tod.

Xene (Gr. M.). Unter diesem Namen soll Venus einen Tempel in Aegypten gehabt haben. Man erzählt die Veranlassung dazu so: Paris, mit Helena nach dem Nil verschlagen, kam vor Proteus, den König von Aegypten, wurde von diesem seiner Schlechtigkeit überwiesen und aus dem Reiche verjagt, während er Helena und ihre Schätze behielt, um sie dem Menelaus zurückzugeben; darum ward von diesem der Aphrodite X. oder, wie die Römer sie nennen, Venus Hospita, ein Tempel erbaut.

Xenius (Gr. M.), Beiname des Jupiter, identisch mit dem römischen Hospitalis. Die Gäste standen unter seinem Schutz; Gastfreundschaft brechen hiess: sich an Jupiter selbst vergehen. In demselben Sinne führte Minerva den Beinamen Xenia.

Xenoclea (Gr. M.), Priesterin des Apollo zu Delphi, welche dem Hercules das verlangte Orakel verweigerte, weil er nicht von dem Morde des Iphicles gereinigt war. Hercules raubte den Dreifuss und wollte ein eigenes Orakel stiften, wodurch er die Priesterin bewog, den gewünschten Spruch ihm zu ertheilen.

Xenodice (Gr. M.), 1) eine der Trojanerinnen, die mit Clymene, Crüsa und Anderen bei der Zerstörung von Ilium gefangen, und von den Griechen in Slavery geführt wurden. — 2) X., Tochter des Syleus, welcher sammt allen seinen Kindern von Hercules hingerichtet wurde. — 3) X., Schwester der Phädra und Ariadne, Tochter des Königs Minos von Creta.

Xipe, der Vulcan der Mexikaner, der kunstreiche Führer des Hammers; der feine, sinnbegabte, könnte man dort mit so vielem Recht sagen, als vom Verfertiger der Waffen des Achill, indem die mexikanischen Goldarbeiter eine an das Wunderbare gränzende Geschicklichkeit besaßen.

Xiquani (Japan. M.), Göttin der Seelen kleiner Kinder.

Xitragupten (Ind. M.), der Genius der Unterwelt, welcher das Schuldbuch führt.

Xiuhmolpilli, die grosse, zweiundfünfzigjährige Periode der Mexikaner, an deren Ende sie immer alle ihre