

Lejre
Ein mythologischer Führer

Matthias Egeler

VIKING SOCIETY FOR NORTHERN RESEARCH
UNIVERSITY COLLEGE LONDON
2017



© Matthias Egeler 2017

Umschlagbild: Silhouette des Grabhügels Hyldehøj.

Abbildungen:

Die Planskizze von Lejre beruht mit starken Vereinfachungen auf der Karte des Faltblatts „Gl. Lejre“ der dänischen Naturschutzbehörde (Naturstyrelsen). Für die freundliche Genehmigung, diese Karte der Planskizze zugrunde legen zu dürfen, danke ich der Naturschutzbehörde und besonders Torben Kastrup Madsen. Alle anderen Abb., einschließlich des Umschlagbilds: © Verf.

Alle Übersetzungen stammen vom Verfasser.

Inhaltsverzeichnis

Anreise	3
In Gammel Lejre: ein Rundgang	5
Museen in Lejre und der Umgebung von Lejre	28
Weiterführende Literatur	30

Dänemark ist ein Land reich an Legenden und Zeugen der Vorzeit. Die mittelalterliche Literatur des Nordens überliefert eine Vielzahl von Sagen über die Helden und Götter der vorchristlichen Epoche Skandinaviens, über die Taten der Seekönige der Wikingerzeit, über Riesen und Trolle. Dazu kommt ein kaum zu überblickendes Erbe an vorgeschichtlichen Denkmälern; gerade prähistorischen Grabhügeln und Steinsetzungen wird man bei einer Reise durch Dänemark immer wieder begegnen. Kaum irgendwo auf dänischem Boden drängt sich beides – Legende und Archäologie – jedoch so dicht wie in Lejre. Legenden vom Tod, der in der Nacht aus dem Moor kommt, von Drachen und Bärenmenschen, von Riesen und Helden, von berühmten Königshallen und mächtigen Königen haben hier ihren Ort zwischen vorzeitlichen Hügelgräbern, den Resten der einstmals größten Schiffssteinsetzung des Landes und der Ausgrabung einer der größten bisher bekannten Hallen der Wikingerzeit.

Anreise

Das alte Lejre – „Gammel Lejre“ – ist heute ein winziges Dorf auf der dänischen Insel Seeland, gelegen etwa vier Kilometer westlich von Roskilde und weniger als anderthalb Kilometer nördlich der neuen Siedlung desselben Namens, Lejre By. Mit einem Auto ist es von Roskilde aus nur ein Katzensprung nach Gammel Lejre, und da sich in Neu-Lejre ein Bahnhof befindet, ist Gammel Lejre auch für Zugreisende problemlos zu erreichen. Vom Bahnhof in Lejre aus erreicht man Gammel Lejre am einfachsten, indem man sich vor dem Bahnhofsgebäude nach Westen wendet, bis man nach einigen Dutzend Metern auf die Straße trifft, die in nördlicher Richtung aus dem Ort hinaus und direkt nach Gammel Lejre führt. Schöner und nur wenig länger, aber eine etwas größere Herausforderung an den Orientierungssinn ist der Fußpfad, der am Fluss Kornerup Å entlang nach Gammel Lejre führt. Dafür wendet man sich vor dem Bahnhofsgebäude nach Osten, bis man zu einer T-Kreuzung ge-

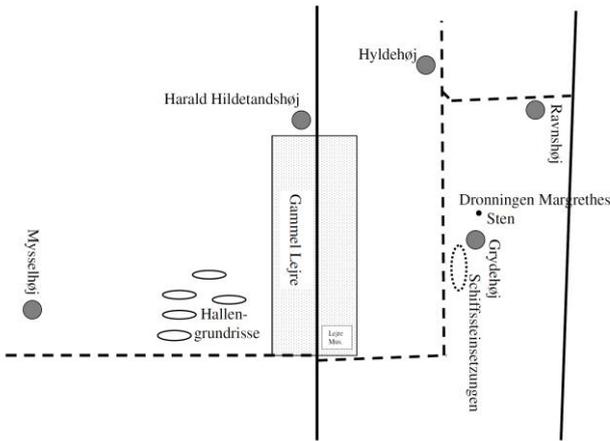
langt. Ein wenig südlich dieser T-Kreuzung liegt eine Eisenbahnunterführung, hinter der man sich in südöstliche Richtung hält, bis man zu einem parkartigen Gelände mit einer Informationstafel gelangt. Von hier nimmt der Fußweg seinen Anfang. Er führt zunächst durchs Grüne, bis er auf die Straße nach Roskilde trifft. Danach folgt er über eine kurze Strecke dem Fahrweg zum Hof Ravnshøjgård und legt das letzte Stück nach Gammel Lejre schließlich wieder querfeldein zurück. Faltblätter mit (mehr oder weniger) detaillierten Karten sind in den Museen und Touristeninformationen von Gammel Lejre und Roskilde weithin erhältlich. Das dänische Umweltministerium bietet zudem die Möglichkeit an, ein Faltblatt mit Karte kostenlos von der Homepage des Ministeriums herunterzuladen: „Vandretursfolder nr. 91: Gl. Lejre“: <http://naturstyrelsen.dk/publikationer/2008/dec/gl-lejre-roskilde/>.



Am Fußweg zwischen Lejre By und Gammel Lejre.

In Gammel Lejre: ein Rundgang

Gammel Lejre ist heute ein winziges, aber malerisches Dorf. Es besteht nur aus einer einzigen Straße, doch zu beiden Seiten dieser einen Straße liegt eine Kette alter Gebäude, viele von ihnen noch Fachwerkhäuser mit Rieddächern. Zwischen privaten Wohnhäusern findet sich hier die eine oder andere Kunstgalerie, und zwei der alten Höfe dienen heute als Museen.



Lageskizze wichtiger Monumente im unmittelbaren Umfeld des heutigen Dorfs Gammel Lejre.

Am südlichen Ortseingang beherbergt der alte Hof Hestebjerggård das **Lejre Museum**, das man sich als Besucher unter keinen Umständen entgehen lassen sollte. Hier werden archäologische Funde aus den Grabungen gezeigt, die in Gammel Lejre in den letzten Jahrzehnten spektakuläre Ergebnisse erbracht haben. Zu den wichtigsten und monumentalsten Funden dieser Untersuchungen gehörten mehrere große Hallenbauten, die vom sechsten Jahrhundert bis zur Wikingerzeit im zehnten Jahrhundert datierten. Manche dieser Hallen waren fast fünfzig Meter lang und zählten in ihren Tagen zu den größten Gebäuden in Nordeuropa. Neben Funden aus diesen Grabungen zeigt das Museum auch ein topographisches Modell

des Umlands von Gammel Lejre, in dem die Lage dieser und anderer Bodendenkmäler anschaulich dargestellt wird. Von den Hallen abgesehen, sollte man besonders auf die verschiedenen Hügelgräber und auf die Schiffssteinsetzung beim Grabhügel Grydehøj achten. Unbedingt sehenswert ist auch ein maßstabsgetreues Modell einer der frühmittelalterlichen Hallenbauten.

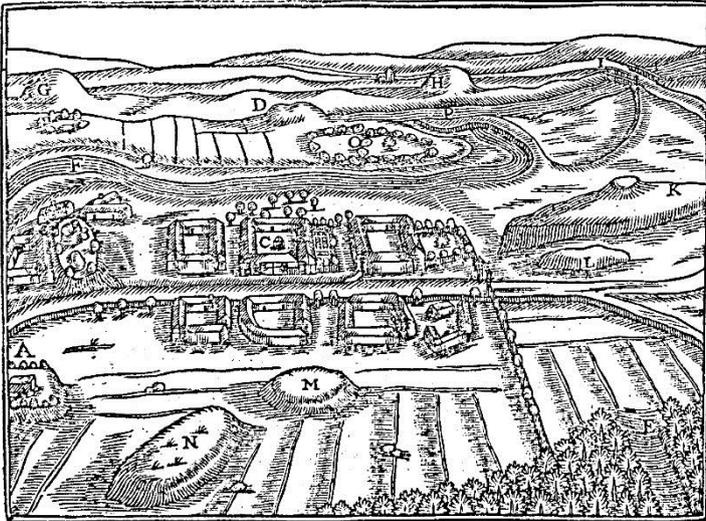
Ziemlich genau in der Mitte des Dorfs befindet sich östlich der Straße der musealisierte Hof **Kongsgård**, der „Königshof“. Vom ursprünglich vierflügeligen Hof steht heute nur noch das Hauptgebäude aus dem 18. Jahrhundert. Haus und Garten sind als Heimatmuseum für Besucher zugänglich gemacht.



Der alte Hof Kongsgård, heute ein Heimatmuseum.

Die lange Tradition, in der der Hof Kongsgård, aber auch die ganze Anlage des heutigen Dorfs Gammel Lejre stehen, wird vielleicht in einem Holzschnitt am deutlichsten, den der dänische Gelehrte Ole Worm im Jahr 1643 veröffentlichte. In diesem Jahr publizierte Worm sein monumentales Werk „Sechs Bücher dänischer Monumente“ (*Danicorum monumentorum libri sex*); dieses Buch stellte einen frühen Versuch dar, die prähistorischen Monumente Dänemarks systematisch zu

erfassen. Im Rahmen dieses Werks legte Worm auch den ersten modernen Versuch einer systematischen Erfassung der vorgeschichtlichen Denkmäler in Lejre vor. Worm veröffentlichte seinen Überblick dabei in Form eines Stichs, der die älteste erhaltene Darstellung des Orts überhaupt darstellt. Worms Illustration ist so genau, dass sie sich noch heute als Führer zu den Monumenten von Lejre verwenden lässt.



Die Darstellung Lejres aus den „Sechs Büchern dänischer Monumente“ des Ole Worm (1643). Die einzelnen Monumente sind durch Buchstaben bezeichnet. **A:** Grabhügel des Harald Kampfzahl (heute: Harald Hildetandshøj); **B:** ein mit Steinen eingefasstes Areal, in dem sich ein Stein mit dem Namen „Königinnenthron“ befunden habe (heute nicht mehr erhalten); **C:** der Hof Kongsgård, das heutige Gl. Kongsgård Museum; **D:** der heute als Grydehøj bekannte Grabhügel; **O:** die Schiffssteinsetzung am Fuß des Grydehøj, die in Ole Worms Tagen noch deutlich vollständiger war als heute; **G:** der heute als Ravnshøj bekannte Grabhügel; **K:** der Hügel Hestebjerg („Pferdehügel“); **P:** die Kornerup Å; **F:** der Bach Lejre Å.

Vom Garten des Museums im „Königshof“ hat man zwischen großen, alten Bäumen hindurch einen schönen Blick über das kleine Tal, in dem der Bach Lejre Å fließt. Dem Kongsgård genau gegenüber auf der anderen Talseite am Hang ist eine große Steinsetzung zu erkennen, und unmittelbar hinter dieser Steinsetzung lässt sich ein kleiner Hügel ausmachen: der Grabhügel Grydehøj.

Zu diesem Ensemble von **Steinsetzung und Grabhügel** gelangt man in wenigen Minuten, indem man der Straße durch das Dorf nach Süden folgt und unmittelbar am Süden des Dorfs, zwischen dem Dorf und dem markanten Hügel Hestebjerg, auf einem ungeteerten Fahrweg nach Osten abbiegt. Diese Straße führt auf einem niedrigen Damm an einem kleinen Weiher vorbei, hinter dem sie sich scharf nach Norden wendet. Von der Stelle an, wo die Straße hinter dem Damm nach Norden schwenkt, sind es nur noch etwas mehr als zweihundert Meter bis zur Schiffssteinsetzung. Die Schiffssteinsetzung liegt unmittelbar östlich der Straße und ist nicht zu übersehen, da sie aus mannsgroßen Steinen besteht.



Der Blick vom Dammweg auf den Hestebjerg. Links der kleine Weiher, der vom Damm aufgestaut wird. Der Damm selbst stammt noch aus dem Mittelalter; seine Fundamente wurden um das Jahr 1300 gelegt.



Die Reste der großen Schiffssteinsetzung neben dem Grabhügel Grydehøj.

Diese **Schiffssetzung** besteht aus zwei Reihen großer, aufrecht stehender Steine, die in Form eines Bootsumrisses angeordnet sind. Diese beiden Steinreihen sind die einzigen Reste einst mehrerer wikingerzeitlicher Schiffssetzungen, die heute noch unmittelbar als Teile einer Schiffssetzung erkennbar sind. Sie bestehen aus achtundzwanzig Steinen, die die seitlichen Wandungen des Schiffs deutlich sichtbar markieren; „Bug“ und „Heck“ des Schiffs sind heute jedoch zerstört. Als diese Schiffssetzung noch intakt war, hatte sie eine Gesamtlänge von mehr als achtzig Metern. Unmittelbar neben ihr befinden sich fünf weitere Steine, die einst zu einer zweiten, ehemals zwischen vierzig und fünfzig Meter langen Schiffssetzung gehörten. Den einsamen Rest einer dritten Schiffssetzung stellt der „Dronning Margrethes Sten“ dar, der „Königin Margrethe-Stein“, ein auffälliger Monolith, der ein Stück nördlich des Grydehøj in einer Wiese steht. Eine Anzahl weiterer Schiffssetzungen ist heute gänzlich verschwunden.

Schiffssetzungen wie die von Lejre gehören zu den typischen Monumenten der skandinavischen Vorgeschichte; heute sind in Skandinavien noch mehr als 2000 (!) dieser Monumente zumindest in Resten erhalten. Die große Schiffssetzung



Der Blick vom Grydehøj über die Reste der großen Schiffssetzung. In der Bildmitte ist der Hügel Hestebjerg zu sehen, rechts im Hintergrund das Dorf Gammel Lejre. Das große Gebäude mit dem Rieddach am linken Dorfrand ist das Lejre Museum.

von Lejre gehört dabei zu den vergleichsweise wenigen Monumenten dieses Typs, die tatsächlich archäologisch untersucht worden sind. Bei Ausgrabungen in und im Umfeld dieser Schiffssetzung wurden Teile eines Gräberfelds der Wikingerzeit freigelegt, das zur selben Zeit genutzt worden zu sein scheint, als auch die schiffsförmige Steinsetzung angelegt wurde. Ausgegraben wurden etwas mehr als fünfzig Bestattungen, die alle aus dem zehnten Jahrhundert stammen dürften. Die Gräber enthielten zumeist nur wenige Beigaben, vor allem Spinnwirtel, Wetzsteine und eiserne Messer; in mehreren Gräbern fanden sich auch Tierknochen. In einem Fall scheint es sich jedoch um das Grab eines Schmieds gehandelt zu haben, der mit seinen Werkzeugen bestattet wurde (Hammer, Zange, Feile). Auffällig war auch ein Grab eines jungen Mannes: Über der Bestattung dieses Individuums wurden die Überreste eines zweiten Mannes entdeckt, der enthauptet und an Händen und Füßen gefesselt worden war. Eine mögliche Deutung dieses Befunds ist, dass es sich bei dem gefesselten und enthaupteten Toten um einen Sklaven handelte, der am Grab seines Herrn geopfert wurde. Auch die nordische Literatur des Mittelalters und andere Quellen enthalten Beispiele dafür, dass hochgestellten Toten Diener ins Grab mitgegeben werden konnten. In den literarischen Belegen erscheint diese Totennachfolge dabei

gern als ein freiwilliger Akt des Opfers. Die Fesselung des mutmaßlichen Sklaven in Lejre legt aber nahe, dass dieser Tote zumindest im letzten Augenblick gewisse Zweifel daran entwickelte, wie erstrebenswert es ist, seinem Herrn ins Grab zu folgen.

Das wikingerzeitliche Gräberfeld befand sich teilweise im Inneren der Schiffssetzung und lag teilweise um sie herum. Dass eine Schiffssteinsetzung in solcher Weise unmittelbar mit den Gräbern der Toten verbunden ist, ist ein sehr typischer Befund. In den Fällen, in denen der archäologische Kontext von Schiffssetzungen untersucht und bekannt ist, lässt sich zumeist eine Verbindung mit dem Bestattungsbrauch erkennen, sei es, dass die Schiffssetzungen selbst Gräber enthalten oder sich zumindest im Kontext eines Gräberfelds befinden.

Aus dieser Assoziation zwischen Schiffssetzungen und Gräbern allein lassen sich freilich noch kaum sichere Schlüsse darüber ziehen, was genau solche Monumente für die Menschen der Wikingerzeit bedeuteten. Allerdings gibt es noch vereinzelte weitere Indizien, die einige „begründete Spekulationen“ ermöglichen. So sind aus dem skandinavischen Kulturraum vor allem der Wikingerzeit und der vorangehenden Eisenzeit mehrere hundert Beispiele von Bestattungen bekannt, bei denen der Tote in einem Boot oder Schiff beigesetzt wurde. Die Ausführung solcher Bestattungen schwankt dabei in ihren Einzelheiten ganz erheblich. So kann es sich bei den Booten oder Schiffen ebenso um kleine Ruderboote für einen Ruderer wie um große, seetüchtige Kriegsschiffe handeln; das Schiff, das im Schiffsgrab von Oseberg in Norwegen gefunden wurde, war beispielsweise 21 Meter lang. Auch der Bestattungsritus scheint großen Variationen unterworfen gewesen zu sein. So wurden die Toten in Boots- und Schiffsgräbern sowohl verbrannt als auch unverbrannt bestattet, und auch das Fahrzeug selbst konnte sowohl verbrannt als auch unverbrannt und voll seetüchtig dem Grab anvertraut werden. In all diesen Variationen bleibt für den Brauch der Schiffsbestattung jedoch – wie für die Schiffssetzung in Lejre – eine Verbindung des Todes mit dem Symbolismus des Schiffs typisch.

Auch dem Mythos ist eine solche Verbindung nicht fremd. Die nordische Mythologie des Mittelalters kennt einen Mythos, der vom tragischen Tod des Gottes Balder erzählt. Die Edda des Snorri Sturluson, ein mythologisches Handbuch des frühen 13. Jahrhunderts, berichtet dazu, dass Balder von schlimmen Träumen geplagt wurde, die seinen bevorstehenden Tod ankündigten. So vorgewarnt, nehmen die Götter allen bedrohlichen Dingen einen Eid ab, Balder nicht zu verletzen. Danach scheint die Gefahr gebannt, und die Götter machen sich ein Vergnügen daraus, Balder mit allerlei Geschossen zu bewerfen; denn es kann ihm ja nichts mehr etwas anhaben. Dies jedoch macht Loki neidisch. Loki ist eine der ambivalentesten Gestalten der nordischen Mythologie. Mit seiner Schlaueit hilft er den Göttern immer wieder aus verzwickten Situationen heraus, zugleich stiftet er aber auch selbst viel Unheil. Im Mythos von Balders Tod begeht Loki nun eine seiner schlimmsten Taten. Durch eine List findet er heraus, dass man einer Sache, die ganz und gar harmlos schien, keinen Eid abgenommen hat: dem Mistelzweig. Nun besorgt Loki sich einen Mistelzweig und gibt ihn einem blinden Gott als Geschoß. Der Blinde schießt nichtsahnend mit dem Mistelzweig nach Balder – und Balder fällt tödlich getroffen zu Boden. Bei der nun folgenden mythischen Schilderung einer göttlichen Bestattungsfeier spielt erneut ein Schiff eine Rolle:

Und die Asen nahmen Balders Leiche und brachten ihm ans Meer. Balders Schiff hieß Hringhorni. Es war das größte von allen Schiffen. Die Götter wollten es zu Wasser lassen und darauf Balders Feuerbestattung durchführen. Aber das Schiff bewegte sich kein bisschen. Da wurde nach Riesenheim gesandt, nach der Riesin, die Hyrrokkin hieß. Und als sie kam, auf einem Wolf reitend und mit einer Giftschlange als Zügel, da sprang sie von ihrem Reittier, und Odin rief vier Berserker herbei, die sich um ihr Reittier kümmern sollten; und sie konnten es nur dadurch halten, dass sie es zu Fall brachten. Hyrrokkin ging dann zum Vordersteven des Boots und schob es mit ihrer ersten Bewegung so an, dass Feuer aus den Schiffsrollen stob und alle Lande

bebten. Da wurde Thor wütend und griff sich den Hammer, und er hätte da ihren Schädel eingeschlagen, wenn ihn nicht alle Götter gebeten hätten, sie zu schonen. Dann wurde Balders Leiche auf das Schiff hinausgetragen, und als seine Frau Nanna Nepsdóttir dies sah, da wurde sie von der Trauer überwältigt und starb. Sie wurde auf den Scheiterhaufen gelegt, und er wurde angezündet. Da stand Thor dabei und weihte den Scheiterhaufen mit seinem Hammer Mjöllnir.

Nun verlässt Snorris Erzählung die Szene, und als Balder das nächste Mal auftritt, befindet er sich bereits mitsamt seinen Grabbeigaben in der Halle der Totengöttin Hel. Offenbar ist er mit seinem brennenden Schiff ins Land der Toten gefahren. Das Schiff erscheint in diesem Mythos somit als ein Fahrzeug für die Reise ins Jenseits. Es mag sein, dass vielleicht auch das steinerne Schiff von Lejre einen ähnlichen Symbolismus hatte: Vielleicht verwies es auf die letzte Reise der Toten.



Schiffssetzungen sind in der skandinavischen Vorgeschichte eine typische Klasse von Monumenten. Berühmt und ähnlich monumental, wie es die große Schiffssetzung von Lejre einst war, sind die Schiffssetzungen am Großgrabhügel Anundshög in Schweden.

Unmittelbar neben der großen Schiffssetzung in Lejre befindet sich der Grabhügel **Grydehøj**. Dieser Hügel war ursprünglich etwa fünf Meter hoch, auch wenn er diese Höhe heute nicht mehr erreicht. Auch dieses Hügelgrab ist archäologisch untersucht worden; es ist der einzige Grabhügel in Lejre, der mit modernen Methoden ausgegraben worden ist. Dabei wurden die Reste einer Brandbestattung gefunden, die offenbar sehr reich ausgestattet war. Unmittelbar unter dem Hügel befand sich eine mindestens 380 Quadratmeter große Brandschicht, die u.a. Tierknochen, geschmolzene Objekte aus Bronze und Gold sowie Golddrähte von goldverzierten Stoffen enthielt: Der Tote, für den der Grydehøj errichtet wurde, wurde zusammen mit reichen Beigaben auf einem Scheiterhaufen von gewaltigen Ausmaßen verbrannt. Diese Bestattung fand jedoch lange vor der Errichtung der Schiffssetzung statt: C14-Daten deuten auf die Jahre kurz vor 650 n. Chr. hin. Damit ist dieser Grabhügel etwa zwei Jahrhunderte älter als die Schiffssetzung. Bei der Ortswahl für die wikingerzeitlichen Bestattungen und die Schiffssetzungen mag man sich bewusst an diesem, damals schon altem Monument orientiert haben.

Folgt man der Straße, die an der Schiffssetzung und dem Grydehøj vorbeiführt, weiter nach Norden, so kommt man bald am „**Königin Margrethe-Stein**“ vorbei, der wohl den letzten Rest einer weiteren Schiffssetzung darstellt. Nochmals zweihundert Meter weiter nördlich gelangt man dann zum „Huldigungshügel“ **Hyldehøj**, der seinen Namen wohl daher bezieht, dass ein neuzeitlicher Interpret ihn als den Hügel deutete, auf dem der König die Huldigung seiner Untertanen empfing. Ein kurzes Stück hinter diesem Hügel zweigt ein Fußpfad rechtwinklig von der Straße ab und führt ans Nordende von Gammel Lejre zurück.

Unmittelbar am Nordende von Gammel Lejre liegt dann bereits der nächste Grabhügel. Der **Harald Hildetandshøj** oder „Hügel von Haraldr Kampfzahn“ befindet sich nur wenige Meter westlich der Straße am Ortsausgang von Lejre. Dieser Hügel wurde schon von Ole Worm im 17. Jahrhundert dem legendären König Haraldr Kampfzahn zugeschrieben, dem letzten

König aus dem Geschlecht der Skjöldungen, der im 8./9. Jahrhundert ein skandinavisches Großreich beherrscht haben soll. Tatsächlich handelt es sich bei diesem Hügel jedoch um ein neolithisches Großsteingrab, das aus dem 4. Jahrtausend v. Chr. stammt.



Der „Königin Margrethe-Stein“ („Dronning Margrethes Sten“).



Der „Huldigungshügel“ Hyldehøj.



Der Blick über drei der markierten wikingerzeitlichen Gebäudegrundrisse hinweg: In der Weite der Landschaft wird die gewaltige Größe dieser Hallenbauten erfassbar.

Schlendert man nun nochmals von Nord nach Süd durch Gammel Lejre, dann bietet es sich an, sich am südlichen Ortsende diesmal nach Westen zu wenden. Eine ungeteerte Straße führt hier fast wie mit dem Lineal gezogen in eine sanft gewellte Wiesenlandschaft hinein. Sobald man an den Häusern von Gammel Lejre vorbeigegangen ist, verlässt man die Straße, und es geht rechterhand auf einem ausgemähten Weg genau in diese grüne Landschaft hinein. Auf einer weiten Wiesenfläche leicht oberhalb des Dorfs wurden hier in den letzten Jahrzehnten die Reste mehrerer **Hallenbauten** und der dazugehörigen Nebengebäude ausgegraben; die Grundrisse einiger ausgewählter Gebäude sind heute mit niedrigen Grassodenmauern markiert. Hier befand sich vom späten siebten bis in die zweite Hälfte des zehnten Jahrhunderts eine Abfolge großer, bis nahezu fünfzig Meter langer herrschaftlicher Hallen. Die zentralen Gebäude dieses herrschaftlichen Anwesens befanden sich dabei über drei Jahrhunderte hinweg nahezu am selben Platz. Da es sich bei allen Gebäuden um Holzbauten handelte, mussten sie in dieser Zeit zwar mehrfach erneuert werden, doch die grundsätzliche Anlage des Komplexes wurde bei diesen baulichen Erneuerungen über mehrere Generationen von

Hallenbauten hinweg nicht verändert. Etwas weiter nördlich, weniger als einen halben Kilometer nordnordwestlich von Gammel Lejre, wurde in allerjüngster Vergangenheit darüber hinaus ein Hallenbau des sechsten Jahrhunderts entdeckt, der unmittelbar neben einem bronzezeitlichen Grabhügel errichtet worden war. Dies rückt den Beginn der archäologisch fassbaren Hallenbauten in Lejre noch weiter in die Vergangenheit hinauf; diese jüngsten Neufunde sind jedoch nicht für Besucher erschlossen.

Allein schon die gewaltigen Dimensionen der Hallen von Lejre machen deutlich, dass es sich beim Lejre der Wikingerzeit und der vorangegangenen Eisenzeit nicht um ein kleines Dorf wie das heutige Gammel Lejre handelte, sondern um ein wichtiges Machtzentrum. Ein ähnliches Bild von Lejre zeichnet auch die mittelalterliche Literatur.

Als Zentrum der weltlichen wie der religiösen Macht wird Lejre etwa von **Thietmar von Merseburg** beschrieben. Thietmar war ein deutscher Historiker und Bischof von Merseburg, der an der Wende vom zehnten zum elften Jahrhundert lebte. In einer Chronik, die er in den 1010er Jahren abfasste, kam er auch auf Lejre zu sprechen. Der Kontext dieser Erwähnung Lejres in Thietmars Chronik ist die Eroberung und Zwangschristianisierung Dänemarks durch Heinrich I. in der ersten Hälfte des zehnten Jahrhunderts. Dazu berichtet er unter anderem Folgendes:

Aber weil ich über ihre früheren Opfer Wundersames gehört habe, will ich diese nicht unerwähnt lassen. In diesen Gegenden gibt es einen Ort, den Hauptort dieses Königreichs, des Königreichs von Lejre, der den Namen Lejre trägt; er liegt in der Provinz, die Seeland heißt. Alle neun Jahre kommen sie dort im Monat Januar zusammen, nach der Zeit, zu der wir die Theophanie des Herrn feiern. Dort opfern sie den Göttern selbst neunundneunzig Menschen und ebenso viele Pferde, die nebst Hunden und Hähnen (anstelle von Falken) dargebracht werden. Dies tun sie gewiss [...] in der Meinung, dass ihnen diese in

Hinblick auf die Unterirdischen Dienste erweisen würden, und dass sie bei denselben begangene Verbrechen sühnen würden.

Lejre wird hier als ein Zentrum sowohl der königlichen Macht als auch des religiösen Brauchtums geschildert, wo sich die Dänen in regelmäßigen Abständen für große Opferfeste versammeln. Wie wahrheitsgetreu Thietmars Notiz in ihren Einzelheiten ist, lässt sich nicht ohne weiteres sagen; was er zu den alle neun Jahre vollzogenen Massenopfern in Lejre schreibt, erinnert auffallend an eine Beschreibung, die ein anderer deutscher Historiker des elften Jahrhunderts von angeblichen großen Opferfesten im schwedischen Uppsala gibt. Wie auch immer man sich zu den Einzelheiten von Thietmars Chronik stellen mag, deutlich wird aber in jedem Fall, dass er Lejre als einen wichtigen Zentralort kannte. Dies passt ausgesprochen gut zu den gewaltigen Hallenbauten, die in Gammel Lejre gefunden wurden. Diese Hallen müssen in ihren Tagen Repräsentationsbauten ersten Ranges dargestellt haben.

Eine entsprechend wichtige Rolle spielt Lejre auch in Mythos und Heldensage des mittelalterlichen Nordens. Im 13. Jahrhundert verfasste der isländische Historiker Snorri Sturluson (geb. 1178/79, gest. 1241) eine Saga über das schwedische Königsgeschlecht der Ynglinge, die **Ynglinga saga**. Diese Saga erzählt auch einen Mythos über die Entstehung der dänischen Insel Seeland, auf der Lejre liegt. In diesem Mythos kommt die Göttin Gefjon zum schwedischen König Gylfi und bittet ihn um Land. Der König gewährt ihr diese Bitte und gibt ihr Land, das sie pflügen kann. Dies tut sie nun jedoch in einer Weise, die so gar nicht im Sinne des Königs ist. Gefjon geht zunächst ins Land der Riesen und gebiert dort einem Riesen vier Söhne. Diese vier Söhne verwandelt sie daraufhin in Ochsen, die sie vor ihren Pflug spannt. Mit diesem halb göttlichen und halb riesischen Pfluggespann pflügt sie ihr Land vom schwedischen Festland los und zieht es ins Meer hinaus; so entsteht die Insel Seeland. Danach heiratet Gefjon und lässt sich mit ihrem Mann in Lejre nieder. Und dass diese Geschichte wahr ist, ersieht man daraus, dass die Insel Seeland in Schweden ein Loch

hinterlassen hat, in dem sich heute der Mälarsee befindet; die Buchten in diesem See entsprechen genau den Landzungen von Seeland.

Im Mythos von Gefjon wird Lejre zum Wohnsitz der Göttin, die das Land geschaffen hat, auf dem Lejre sich befindet. Lejre wird damit gewissermaßen zum Mittelpunkt der „Weltschöpfung von Seeland“. Dem Ort wird der höchste Rang zugeschrieben, den ein Ort auf Seeland nur haben kann, und dies schon für die älteste Urzeit.

Lejre erscheint in der *Ynglinga saga* jedoch nicht nur in den Tagen als ein zentraler Ort, als die Erde noch jung war. Die Saga schildert Lejre auch in „historischer“ Zeit als ein wichtiges Machtzentrum – und zwar gerade auch ein Machtzentrum mit großen Gebäuden, in denen große Feste gefeiert wurden, ganz wie das wohl in den großen Hallen der Fall war, die die Archäologie in Lejre entdeckt hat. Die *Ynglinga saga* erzählt eine Geschichte darüber, gerade wie groß man in Lejre die Feste gefeiert hat. Auch diese Geschichte geht für einen Schwedenkönig wieder schlecht aus. Eines Tages, so die Saga, kommt nämlich der Schwedenkönig Fjölfnir nach Seeland, um dort seinen Freund Friedens-Fróði zu besuchen, der als König in Lejre herrscht. Friedens-Fróði hatte ein großes Anwesen, und um seine Gäste angemessen bewirten zu können, hatte er ein riesiges Metfass bauen lassen, das viele Ellen hoch war; es stand im Erdgeschoss eines Gebäudes und wurde vom Obergeschoss aus befüllt. Nachdem man sich am Abend an einem besonders starken Umtrunk gütlich getan hat, werden Fjölfnir und sein Gefolge in diesem Obergeschoss untergebracht, um dort die Nacht zu verbringen. In der Nacht steht Fjölfnir auf, um sich zu erleichtern – er hatte im Verlauf des Abends ja sehr viel getrunken. Da er jedoch sturzbesoffen und obendrein schlaftrunken ist, geht er durch die falsche Tür. Er fällt in das Metfass, und dort ertrinkt er im Met.

Friedens-Fróði, dem dieses Metfass gehörte, ist ein sagenhafter König aus dem Geschlecht der Skjöldungen, dessen Herrschaftszeit in der mittelalterlichen Überlieferung wiederholt beschrieben wird; Snorri Sturluson zufolge soll er zur Zeit

des Kaisers Augustus gelebt haben, was aber freilich keine historische Grundlage hat. (Die Skjöldungen waren dem Großteil der Überlieferung zufolge ein Geschlecht der Völkerwanderungszeit.) Während Fróði in Dänemark König war, sollen die Ernten gut gewesen sein und Wohlstand, Sicherheit und ein langer Frieden geherrscht haben: der Fróði-Frieden. Seine Herrschaft ist ein goldenes Zeitalter – aber auch goldene Zeitalter währen nicht ewig. Wie es zum Fall dieses Königs von Lejre kommt, berichtet eines der mythologischen Gedichte der Edda: das Lied **Grottasöngr**. Dieses mittelalterliche Gedicht handelt von zwei Riesinnen – Fenja und Menja – die Fróði als Sklavinnen gekauft hat, damit sie seine Mühle Grotti drehen. (Hiervon kommt der Name des Gedichts: „Lied von Grotti“.) Diese Mühle ist eine magische Mühle und kann all das mahlen, was sich derjenige wünscht, der sie dreht. Fróði zwingt nun die beiden Riesinnen, für ihn Wohlstand, Reichtum und Glück zu mahlen, und so ist zunächst alles gut und Lejre blüht auf. Fróðis Verlangen nach immer mehr Reichtum wird schließlich jedoch maßlos und führt zu seinem Fall: Er erlaubt den Riesinnen nicht, mit dem Mahlen innezuhalten, sondern treibt die erschöpften Frauen immer mehr an. Schließlich verfallen sie in einen riesischen Zorn, in dem sie ein Heer, Feinde, Waffen und Feuer mahlen, die Lejre heimsuchen sollen: „Yrsas Sohn“ soll Fróði töten. Snorri überliefert dieses Gedicht in seiner Prosa-Edda, und in einem Nachtrag zum Gedicht beschreibt er, wie das Mahlen der Riesinnen sein Ziel erfüllt. Dabei weicht seine Beschreibung jedoch in den Einzelheiten etwas von dem ab, was im eigentlichen Gedicht gesagt wird. Snorri zufolge wird Fróði von einem feindlichen Heer heimgesucht, doch handelt es sich beim Anführer der Angreifer Snorri zufolge nicht um „Yrsas Sohn“ – den berühmten König Hrólfkraki – sondern um einen Wikinger namens Mýsingr. Dieser Wikinger greift Lejre an und tötet König Fróði; das ist das Ende des Fróði-Friedens. Auch für die Riesinnen geht die Geschichte jedoch nicht gut aus. Der Wikinger nimmt sie und die magische Mühle als Teil der Beute mit sich fort und lässt sie Salz mahlen; Fenja und Menja kommen



Gesamtansicht eines der Gebäudegrundrisse im Komplex des herrschaftlichen Anwesens von Lejre.

so nur vom Regen in die Traufe. Doch auch dem Wikinger wird seine Gier zum Verhängnis. Er zwingt die Riesinnen solange, Salz zu mahlen, bis sein Schiff von all dem Salz sinkt. Deswegen ist das Meer heute salzig, und dort, wo die Mühle versunken ist, ist heute noch ein Meeresstrudel.

Der „Sohn Yrsas“, König Hrólfur Kraki, der dem Text des eigentlichen Gedichts *Grottasöngur* zufolge Fróði tötet, ist seines Zeichens gleichfalls ein berühmter mythischer König aus dem Geschlecht der Skjöldungen; gelebt haben soll er etwa im sechsten Jahrhundert. Über ihn wurde im Spätmittelalter in Island sogar eine eigene Saga verfasst: die „Saga von Hrólfur Kraki“, die **Hrólfur saga kraka**. In dieser Saga aus dem 14. oder 15. Jahrhundert wird Lejre als ein prächtiger Königssitz der Völkerwanderungszeit beschrieben, wo König Hrólfur seine Halle hat und die größten Krieger seiner Zeit um sich versammelt. Von König Hrólfur selbst heißt es, er sei der freigebigste und ehrenhafteste aller Könige gewesen, und ein so großer Herrscher, dass ihm alle umliegenden Königreiche Tribut entrichteten. In Lejre soll er eine große Festung errichtet haben, und seine Hofhaltung dort soll die prachtvollste gewesen sein, die es in seinen Tagen gab.

Unter den Helden in Hrólfs Gefolge befand sich auch ein gewisser Böðvarr Bjarki. Böðarr war der Sohn eines Wer-Bären: Sein Vater war ein Königssohn, der bei Tage die Gestalt eines riesigen, grauen Bären hatte, bei Nacht aber die Gestalt eines Menschen. Böðvars Vater wurde noch vor der Geburt seines Sohnes getötet, als er gerade die Gestalt eines Bären hatte. Böðvars Mutter aß etwas vom Fleisch des toten Wer-Bären, und dies führte dazu, dass ein Teil der Bärennatur von Böðvars Vater auch auf Böðvarr selbst überging. Böðvarr entwickelt sich nun schnell zu seinem großen Krieger, der keine Auseinandersetzung mit starken Gegnern scheut, aber die Schwachen schont und beschützt. Selbst vor dem Kampf mit nichtmenschlichen Feinden scheut Böðvarr nicht zurück. Im ersten Winter nach seiner Ankunft in Hrólfs Königshalle fällt ihm zur Weihnachtszeit die bedrückte Stimmung auf, die in der Halle herrscht. Auf seine Nachfrage hin wird ihm erklärt, dass die Halle seit zwei Jahren im Winter von einem fliegenden Drachen heimgesucht wird, der von Waffen nicht verletzt werden kann und gegen den selbst die größten Krieger machtlos sind. Wenig später rückt wieder die Nacht heran, in der der Drache sein Unwesen treibt. König Hrólfr gebietet seinen Kriegern, sich in der Halle ruhig zu verhalten, keinen Lärm zu machen und die Aufmerksamkeit des Ungeheuers nicht auf sich zu ziehen; sie sollten auch nicht versuchen, das Vieh draußen zu beschützen, da Hrólfr lieber seine Herden verlieren würde als seine Männer. Böðvarr beachtet diesen Befehl jedoch nicht. In der Nacht stiehlt er sich hinaus aufs Moor und tritt dem Drachen entgegen. Nun vollbringt er, was keiner der anderen Krieger von Lejre vermocht hatte, und tötet den Drachen. Dabei verzichtet er aber auf den Ruhm, den ihm diese Tat einbringen würde: Stets großzügig, lässt er einen schwächlichen Freund, der in der Halle als Feigling galt und bisher von den Kriegern verachtet wurde, vom Blut des Drachen trinken; dadurch bekommt der frühere Schwächling die Kraft eines Helden. Danach arrangiert Böðvarr es so, dass der Eindruck entsteht, der Drache sei von eben diesem Mann getötet worden. Zwar durchschaut der König diesen kleinen Trug, rechnet es Böðvarr aber dennoch als

seine größte Tat an, aus einem Feigling einen Helden gemacht zu haben.

Doch auch die größte Gemeinschaft von Kriegerern währt nicht ewig. Für König Hrólfr Kraki kommt dabei der Hochmut vor dem Fall: Nachdem Hrólfr einen ruhmreichen Sieg über einen alten Feind errungen hat, kommt er an einem Bauernhof vorbei. Dort trifft er auf Odin, den Gott der Krieger und Könige – doch Hrólfr erkennt den Gott nicht, und als Odin ihm Waffen anbietet, lehnt Hrólfr dieses Geschenk ab und beleidigt den Gott damit zutiefst. Böðvarr ist der erste, der später versteht, dass Hrólfr hier einen tödlichen Fehler begangen hat; aber es ist bereits zu spät, und so bleibt den Recken nichts anderes mehr übrig, als sehenden Auges ihrem Untergang entgegenzureiten. Ihr Schicksal, das Hrólfr durch sein Fehlverhalten besiegelt hat, holt die Kriegerschar ein, nachdem sie von ihrer Fahrt nach Lejre zurückgekehrt sind. Denn im Lauf der Zeit wird nun deutlich, dass König Hrólfr von seinem Glück verlassen worden ist. Danach dauert es nicht mehr lange, bis einer von König Hrólfs Unterkönigen seine Chance nutzt und dafür Rache nimmt, dass Hrólfr ihn einst durch eine List tributpflichtig gemacht hatte. Gerade als Hrólfr dabei ist, in seiner Halle in Lejre ein prächtiges Festmahl auszurichten, taucht ein großes Heer in Lejre auf. Nachdem deutlich geworden ist, dass dieses Heer keine friedlichen Absichten hat, trinken Hrólfr und seine Helden in der Halle einen letzten Umtrunk; danach ziehen sie aus zur Schlacht. Zunächst scheint es noch, als könnten Hrólfs Männer den Sieg davontragen; denn ein gewaltiger Bär erscheint aus dem Nichts, hilft Hrólfr und wütet unter den Truppen seines Gegners. Es stellt sich jedoch heraus, dass Böðvarr nicht unter den Kriegern auf dem Schlachtfeld anwesend ist, sondern ruhig und wie schlafend in der Halle sitzt. Als einer von Hrólfs Männern ihn dort findet und auf das Schlachtfeld ruft, kommt Böðvarr schließlich. Darin, dass Böðvarr aus der Halle geholt wurde, zeigt sich aber nur, dass Hrólfs Glück an sein Ende gekommen ist. Denn eben als der Sohn des Wer-Bären auf dem Schlachtfeld erscheint, verschwindet der gewaltige Bär, der zuvor Hrólfs



Blick auf den Grabhügel Mysselhøj westlich der Hallen von Lejre.

Truppen unterstützt hatte. Nun wendet sich die Schlacht gegen König Hrólfr, und Lejre fällt.

Mit dem Netz von Mythen und Heldensagen, das Lejre umgibt, ist schließlich auch noch ein Heldenepos verbunden, das aus dem skandinavischen Raum hinausführt. Denn auch die Handlung des altenglischen Epos von **Beowulf** scheint im Sitz der dänischen Könige in Lejre gespielt zu haben: Hier in Lejre wäre der Standort der berühmten Halle Heorot zu suchen, die im „Beowulf“ zu einer alptraumhaften Stätte des Grauens wird, wo Ungeheuer aus dem Moor im Dunkel der Nacht über schlafende Helden herfallen. Hinzu kommt, dass einige Elemente dieses Epos auffallende Übereinstimmungen mit Motiven der Saga von Hrólfr Kraki zeigen. So scheint der namensgebende Held des altenglischen Epos den Bären im Namen zu tragen: „Beowulf“ bedeutet wohl „Bienenwolf“, eine poetische Umschreibung für „Bär“ (der sich mit der Gier eines Wolfs über den Honig hermacht, den die Bienen erzeugen). Beowulf ist damit ebenso ein „Bärenheld“ wie Böðvarr Bjarki in der Saga von Hrólfr Kraki. Und ebenso wie Böðvarr tötet auch

Beowulf ein Monstrum, das als ein nächtlicher Schrecken die königliche Halle heimsucht. In beiden Texten schützt ein „Bär“ die Königshalle in Lejre vor einem Grauen, das aus der Nacht kommt.

Das Epos von Beowulf ist ein Heldengedicht in altenglischer Sprache, das in nur einer einzigen Handschrift überliefert ist. Diese Handschrift wurde um das Jahr 1000 verfasst und gibt damit einen Zeitpunkt an, zu dem das Beowulfepos bereits existierte; es hat sich jedoch bisher nicht eindeutig klären lassen, wie lange vor diesem Zeitpunkt das Epos verfasst wurde. Sicher ist nur, dass „Beowulf“ irgendwann zwischen dem sechsten und dem Ende des zehnten Jahrhunderts gedichtet worden ist. Damit ist es einer der ältesten Texte, die über Lejre berichten. Die Handlung des Gedichts spielt im späten fünften oder frühen sechsten Jahrhundert.

Das Epos hebt mit einem Blick in die ferne Vergangenheit an: Es beginnt mit einem Lobpreis auf den mythischen König Scyld Scefing, den Begründer des dänischen Königsgeschlechts der Scyldingas (der Skjöldungen der nordischen Überlieferung). Als Kind war dieser König auf rätselhafte Weise in einem Boot zu den Dänen gekommen, und nach seinem Tod wird er, zusammen mit reichen Schätzen, wieder in einem Schiff den Wellen übergeben. Von ihm stammt König Hrothgar ab, unter dessen Herrschaft sich die meisten der Ereignisse abspielen, die im Epos beschrieben werden. Hrothgar lässt eine gewaltige, prächtige Halle errichten: Heorot, die „Hirschhalle“. In dieser Halle hält er Hof und feiert mit seinen Kriegern prächtige Gelage. Der fröhliche Lärm, den die Krieger bei diesen Gelagen in der Halle Heorot machen, zieht jedoch die Aufmerksamkeit eines teuflischen Wesens auf die Halle: des Ungeheuers Grendel. Grendel hört das fröhliche Treiben bis in seine Behausung im Moor, und eines Tages zieht er los und lässt seiner Wut freien Lauf: Er packt sich dreißig der Männer, die in der Halle schlafen, und schleppt sie davon. Auch in der Nacht darauf sucht er die Halle wieder heim. Hrothgar und seine Männer können nichts gegen Grendel ausrichten, und so

kapitulieren sie vor dem Unvermeidlichen und geben die Halle auf. Für die nächsten zwölf Jahre steht Heorot bei Nacht leer.

Im südschwedischen Götland, dem Land der Gauten, hört schließlich der Held Beowulf von dem Bösen, das Heorot heimsucht. Zusammen mit vierzehn Gefährten besteigt er sein Schiff und kommt zu Hrothgar, dem er seine Hilfe anbietet. Hrothgar heißt Beowulf herzlich willkommen – er kannte den Helden schon, als er noch ein kleines Kind war, und er hofft, dass Beowulf ihn von Grendel befreien kann. Dänen und Gauten feiern nun zusammen in Heorot. Als es Nacht wird, überlassen die Dänen das Feld den Kriegern aus Schweden: Die Dänen ziehen sich zurück, und Beowulf wartet zusammen mit seinen Männern auf Grendel.

Beowulf legt nun seine Waffen und seine Rüstung ab: Er wähnt sich nicht schwächer als Grendel, und so will er gegen das Ungeheuer keine Waffen verwenden, da ja auch Grendel keine Waffen hat. Darauf legen die Gauten sich nieder. Als es Mitternacht wird und der Nebel aufgezogen ist, kommt nun Grendel aus seinem Unterschlupf im Moor heraus. Die Pforte von Heorot ist verriegelt, aber Grendel bricht sie mühelos auf. Mit brennenden Augen packt er sich einen von Beowulfs Gefährten und verschlingt ihn. Dann erst kommt es zum Kampf zwischen Beowulf und Grendel. Grendel ist stark, doch Beowulf erweist sich als stärker und reißt Grendel einen Arm aus. Das tödlich verwundete Ungeheuer flieht nun zurück ins Moor, während Beowulf den abgerissenen Arm über der Pforte an die Wand der Halle nagelt.

Am nächsten Tag herrscht große Freude. Man verfolgt die blutige Spur Grendels bis zu einem Moorsee, in dem er versunken ist, und jubelt über das Ende seiner Schreckensherrschaft; insbesondere Hrothgar dankt Beowulf überschwänglich und nimmt ihn sogar als seinen Sohn an. Auf die Siegesfeier, die in dieser Nacht stattfindet, folgt jedoch bald ein bitteres Erwachen: In der Nacht, als die Krieger in der Halle sorglos schlafen, kommt Grendels Mutter aus dem Moor und dringt in die Halle ein. Dort tötet sie einen engen Freund Hrothgars; erst

als es schon zu spät ist, gelingt es den Männern schließlich, ihre Waffen zu packen und das Ungeheuer in die Flucht zu schlagen.

Am folgenden Morgen macht Beowulf sich auf die Jagd nach Grendels Mutter. Beowulf und Hrothgar folgen ihr bis zu dem See, in dessen Tiefen sie haust. Dort, tief im Moor und im dunklen Wald, treffen die Männer eine Alptrahmszene an: Allerlei Gewürm windet sich im blutigen Wasser, und von einer Klippe starrt sie der abgetrennte Kopf von Hrothgars totem Gefährten an. Beowulf legt seine Rüstung an und taucht in diesen monsterverseuchten Moorsee hinab. Im Wasser muss Beowulf schnell feststellen, dass Grendels Mutter in diesem Element mehr zuhause ist als er: Die Teufelin packt ihn und schleppt ihn in ihre Höhle, ohne dass Beowulf hiergegen etwas ausrichten kann. Diese Trollhöhle ist jedoch ein trockener Saal, in dem es Beowulf zumindest erspart bleibt zu ertrinken. Dennoch gelingt es der Unholdin fast, ihn zu töten; denn seine Waffen können nichts gegen sie ausrichten. Schließlich findet er in der Höhle aber ein urzeitliches Schwert, das einst von Riesen geschmiedet worden war. Mit dieser Waffe kann er Grendels Mutter erschlagen, indem er ihr den Hals bis zu den Halswirbeln durchtrennt. Auch Grendel selbst findet er: Das Ungeheuer liegt auf seinem Totenbett. Beowulf schlägt ihm den Kopf ab.

Beowulf kehrt nun siegreich nach Heorot zurück; als Trophäe bringt er Grendels Kopf mit sich, der so schwer ist, dass vier Krieger nötig sind, um ihn zu tragen. In der Halle Heorot wird in dieser Nacht zu Ehren Beowulfs ein weiteres Fest gefeiert, und diesmal vergeht die Nacht, ohne dass ein weiterer Schrecken aus dem Moor die Halle heimsuchen würde. Das Grauen, das Heorot heimgesucht hatte, ist gebannt. Schon am folgenden Morgen sticht Beowulf wieder in See, um – mit Ruhm und reichen Geschenken beladen – Dänemark den Rücken zu kehren und in seine Heimat zurückzusegeln. Dort wird er schließlich zu einem großen König, ehe er nach langer Herrschaft auf ebenso heroische Art stirbt, wie er gelebt hat: Am Ende eines langen Lebens erliegt er den Wunden, die er erleidet, als er einen furchtbaren Drachen zur Strecke bringt.

Museen in Lejre und der Umgebung von Lejre

Neben den Grabhügeln, den Hallen und dem Dorf Gammel Lejre selbst gibt es in und um Lejre sowie im nahen Roskilde eine Reihe von Museen und anderen historischen Sehenswürdigkeiten, die man sich bei einem Besuch nicht entgehen lassen sollte, darunter:

Lejre Museum: Orehøjvej 4 B, 4320 Lejre. Täglich 11.00-16.00 Uhr, November bis Januar geschlossen.

<http://lejremuseum.dk/>.

Gl. Kongsgård: Orehøjvej 12, 4320 Lejre. 1. Juni – 31. August: donnerstags und sonntags, 13.00-16.00 Uhr.

http://lejremuseum.dk/2016/07/03/gl_kongsgaard/.

Lejre „Land der Legenden“: Sagnlandet Lejre, Slangealleen 2, 4320 Lejre. Zentrum für experimentelle Archäologie; als Tagesausflug mit dem historischen Lejre gut kombinierbar. Sommeröffnungszeiten 2016: 25. Juni – 7. August: täglich 10.00-17.00 Uhr; 30. April – 24. Juni und 8. August – 25. September: Dienstag bis Sonntag 10.00-17.00 Uhr, montags geschlossen. Außerhalb dieser Zeiten stark schwankende Öffnungszeiten (s. Homepage). <http://www.sagnlandet.dk/>.

Schloss Ledreborg: Ledreborg Slot, Anlage des 18. Jahrhunderts, seit seiner Erbauung Sitz der Familie Holstein-Ledreborg. Der Schlosspark ist täglich 11.00-16.00 Uhr geöffnet. Im Sommerhalbjahr werden für das eigentliche Schloss nach Voranmeldung Führungen angeboten. <http://www.ledreborgslot.dk/>.

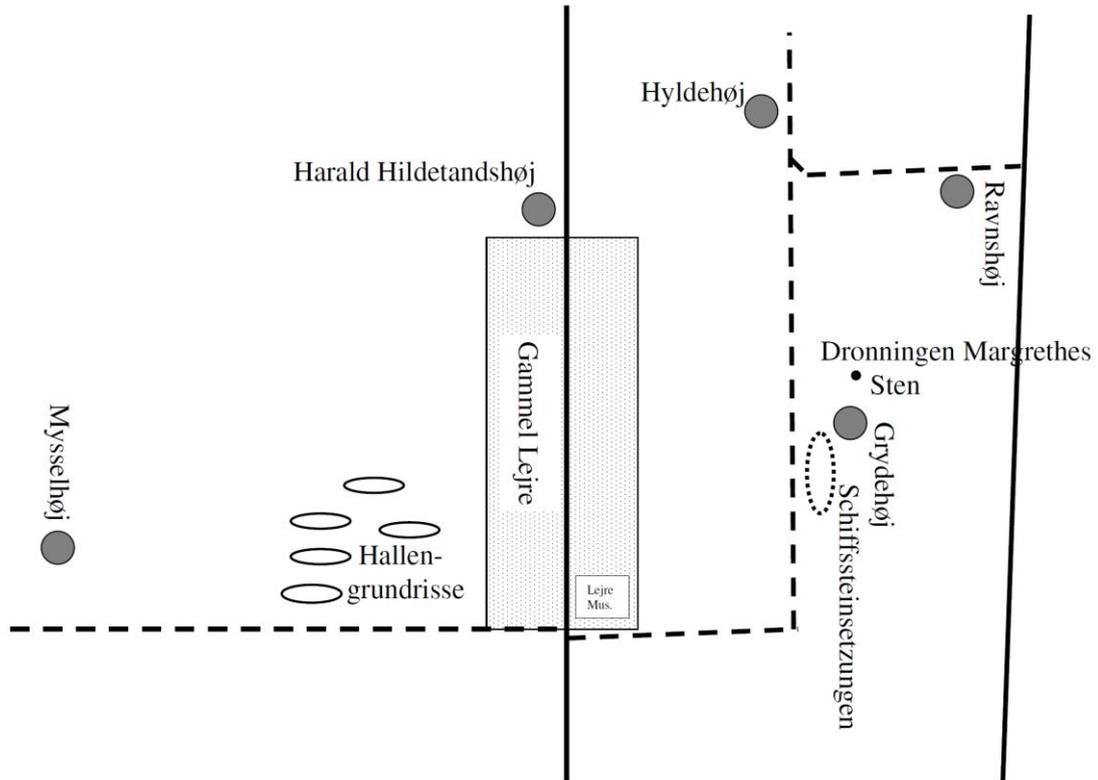
Wikingerschiffmuseum Roskilde: Vindeboder 12, 4000 Roskilde. Ausstellung zur maritimen Archäologie der Region mit mehreren mittelalterlichen Schiffswracks und einem rekonstruierten Wikingerschiff. Täglich 10.00-16.00 Uhr, im Sommer 10.00-17.00 Uhr, geschlossen 24., 25. und 31. Dezember. <http://www.vikingskibsmuseet.dk/de/>.

Roskilde Museum: Sankt Ols Gade 18, 4000 Roskilde. Täglich 11.00-16.00 Uhr, mittwochs 11.00-21.00 Uhr, geschlossen 24., 25. und 31. Dezember, 1. Januar.
<http://www.roskildemuseum.dk/>.

Weiterführende Literatur

- Böidl, Klaus: *Götter und Mythen des Nordens. Ein Handbuch*. München: C.H. Beck 2013.
- Byock, Jesse L.: *The Saga of King Hrolf Kraki*. London u.a.: Penguin Books 1998.
- Krause, Arnulf: *Die Götterlieder der Älteren Edda*. Stuttgart: Reclam 2006.
- Krause, Arnulf: *Die Götter- und Heldenlieder der Älteren Edda*. Stuttgart: Reclam 2004.
- Krause, Arnulf: *Die Heldenlieder der Älteren Edda*. Stuttgart: Reclam 2001.
- Krause, Arnulf: *Die Edda des Snorri Sturluson*. Stuttgart: Reclam 1997.
- Lehnert, Martin: *Beowulf. Ein altenglisches Heldenepos*. Stuttgart: Reclam 2004.
- Maier, Bernhard: *Die Religion der Germanen. Götter – Mythen – Weltbild*. München: C.H. Beck 2003.
- Müller-Wille, Michael: *Opferkulte der Germanen und Slawen*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1999.
- Munksgaard, Elisabeth: *Denmark. An Archaeological Guide*. London: Faber and Faber 1970.
- Niles, John D.: *Beowulf and Lejre*. (=Medieval and Renaissance Texts and Studies 323), featuring contributions by Tom Christensen and Marijane Osborn; with translations by Faith Ingwersen, Carole E. Newlands, and William Sayers; foreword by John Hines; afterword by Tom Shippey; edited by John D. Niles and Marijane Osborn. Tempe, Arizona: Arizona Center for Medieval and Renaissance Studies 2007.
- Óskar Guðmundsson: *Snorri Sturluson – Homer des Nordens. Eine Biographie*. Übersetzt von Regina Jucknies, mit einem Vorwort von Rudolf Simek. Köln: Böhlau 2011.
- Schier, Kurt (Hrsg.): *SAGA. Bibliothek der altnordischen Literatur*. 8 Bände, München: Diederichs – Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1996-1999.
- Simek, Rudolf: *Götter und Kulte der Germanen*. 3., durchgesehene Auflage, München: C.H. Beck 2009.
- Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie*. (=Kröners Taschenausgabe 368), dritte, völlig überarbeitete Auflage, Stuttgart: Alfred Kröner Verlag 2006.
- Simek, Rudolf: *Religion und Mythologie der Germanen*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2003.

- Simek, Rudolf; Hermann Pálsson: *Lexikon der altnordischen Literatur. Die mittelalterliche Literatur Norwegens und Islands*. (=Kröners Taschenausgabe 490), zweite, wesentlich vermehrte und überarbeitete Auflage von Rudolf Simek. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag 2007.
- Turville-Petre, E. O. G.: *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia*. London: Weidenfeld and Nicolson 1964.
- de Vries, Jan: *Altgermanische Religionsgeschichte*. 2 Bände (=Grundriß der Germanischen Philologie 12/I und 12/II), 2., völlig neu bearbeitete Auflage, Berlin: Walter de Gruyter & Co. 1956-1957.
- Worm, Olaus: *Danicorum monumentorum libri sex*. Hafniae: Moltke 1643.



Wichtige Monumente im unmittelbaren Umfeld des heutigen Dorfs Gammel Lejre.