

Asatru

Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 25. Juni 2006 um 22:44

Die Religion Irkaniens ist Asatru (alt-Irkanisch für "Den Asen Treu"). (60% bis 70% der Irkanier sind Asatru).

So bezeichnet die Asatru („Asentreue“) den Glauben an, die Treue zu oder das Vertrauen in die Götter, den Asen und Wanen.

Asatru ist eine polytheistische Religion. Die Hauptgottheiten der Asatruar gehören im allgemeinen zu den beiden Geschlechtern der Asen und Wanen. Entsprechend der Mythologie werden jedoch am Ende des sogenannten Wanenkrieges alle

uns namentlich bekannten Wanengötter in die Reihen der Asen aufgenommen. So ist der Glaube an die Wanen, die Vanatru,

als integrierter Bestandteil der Asatru zu sehen, und nicht als separater Glaube zu verstehen.

Bedeutsame Gottheiten sind:

- * Wotan / Odin / Wodan ist der einäugige Himmels- und Windgott. Er wird unter anderem als Allvater bezeichnet, da er Vater aller Asen ist.
- * Donar / Thor / Donner der Donnergott, ist Wodans und Erdas Sohn.
- * Fro Ing / Frey ist ein Name des germanischen Fruchtbarkeitsgottes. Er gehört ursprünglich zu den Wanen.
- * Frouwa / Freya ist die Göttin der Liebe.
- * Fricka / Frigga / Frigg ist Wodans Gemahlin. Sie ist auch als Frau Holle bekannt.
- * Tyr / Ziu ist der einhändige Ase, welcher das Prinzip der Gerechtigkeit vertritt.

Tote gehen alle nach Hel, der Königin der des Reiches Hel. Verbrecher (also im Sinne der Religion, insbesondere Mörder, Vergewaltiger und derlei) werden in Hel gefoltert. Ansonsten sind im Tode alle Menschen gleich.

Nur Krieger die in der Schlacht fallen holt Wotan zu sich um diese auf den Großen Endkampf bei dem Schicksal der Götter vorzubereiten und auf seiner Seite zu wissen.

Naturverehrung

Die Natur wird zumeist als beseelt empfunden und damit selbst zum Gegenstand kultischer Verehrung. Gelegentlich unter Asatru anzutreffen ist eine ablehnende Haltung gegenüber der Technik. Diese Haltung wird meist mit der Rolle der Natur im Asatru begründet; Technik zerstöre dieses zentrale Element und sei daher abzulehnen. Dem größten Teil der modernen

Asatru ist eine solche Technikfeindlichkeit allerdings fremd.

Opferkult:

Das dargebrachte Opfer, mit dem die Asatruar ihre Beziehungen zu den jeweiligen Gottheiten intensivieren wollen bzw. mit dem sie die entsprechenden Gottheiten stärken wollen, steht in einer bestimmten Beziehung zu den jeweiligen Göttern und wird u.a. in Form von Nahrungsmitteln, Kunstgegenständen und Gebildegebäck dargebracht. Häuser bzw. Tempel in denen die Götter geblozt wurden nennt man im allgemeinen Blozhaus (seltener Opferhaus bzw Opferhus).

Sumbel

Das Sumbel ist vereinfacht gesprochen ein ritueller Umtrunk bzw. ein rituelles Trinkgelage. Grob umrissen läuft ein Sumbel wie folgt ab: Es wird im allgemeinen von einem Sumbelgeber (as. sýmbelgifa) eröffnet, geleitet und beendet. In der Mitte der Teilnehmer befindet sich ein Kessel, welcher mit Met oder Äl gefüllt ist. Nach der Weihe des Kessels wird ein Trinkhorn mit dem Trank aus diesem Kessel gefüllt. Anschließend kreist dieses Trinkhorn unter den Teilnehmern des Sumbels wobei es von einer Schankmaid weitergereicht und bei Bedarf aufgefüllt wird. In der ersten Runde erfolgt durch das Äußern von Trinksprüchen ein Minnetrinken auf die Götter. In der zweiten Runde gedenkt man den verstorbenen Angehörigen. Während der dritten und den folgenden Runden werden von den Teilnehmern Eide geschworen, Gelübde abgelegt und Lieder oder Gedichte zum Besten gegeben.

Endzeit

In der Endzeit, wenn das Schicksal der Götter eintritt werden sich die meisten der Götter, Monster und Menschen gegenseitig vernichten.

Das Schicksal der Götter kündigt sich durch drei Jahre heftiger Kämpfe an, gefolgt von einem drei Jahre dauernden Winter. (Einige irkanische Geistliche bringen dies mit einem atomarem Krieg in Zusammenhang)

In der Sage wird der Wolf Skalli, der die Sonne verfolgt, diese verschlingen, und der Wolf Hati, der den Mond verfolgt, (einer anderen Überlieferung nach Managarm) diesen verschlingen. Daraufhin werden Sterne vom Himmel fallen.

Dies hat zur Folge, dass die Erde zu beben beginnt und alle Bäume entwurzelt und alle Berge einstürzen werden. Durch diese Beben kann sich der Fenriswolf von seiner Kette lösen und die Midgardschlange betritt das Land. Ebenso wird das Land überflutet.

Die Anhänger unterscheiden häufig zwischen universalistischem und ethnischem Asatru.

Universalistisches Asatru unterscheidet sich vom ethnischen darin, dass hier - im Gegensatz zum ethnischen Asatru - die (ethnische) Abstammung keine Bedingung ist, um die Religion anzunehmen.

Anhänger des *ethnischen* Zweiges hingegen vertreten die Ansicht, dass man (nicht nur im Bezug auf Asatru, sondern auch auf andere Religionen) einer bestimmten ethnischen Gruppe angehören muss, um die Religion dieser Gruppe annehmen und auch verstehen zu können. Ethnisches Asatru wird oft auch „völkisch“ genannt. Hier bestehen mögliche Anknüpfungspunkte zum esoterischen und organisierten Rechtsextremismus. Andererseits weist auch ein Großteil derjenigen, die sich selbst als Vertreter der „ethnischen“ Ausrichtung verstehen, solche Verbindungen zurück, u.a. mit dem Hinweis, dass es ihnen um eine positiv verstandene „Verbindung zum eigenen Volk“ gehe, ohne eine damit einhergehende Abwertung anderer Ethnien.

Zusammenhang der Religion mit dem Staatswesen:

Vor der Kaiserzeit herrschte in den meisten Gebieten Irkaniens Thingrecht.

Das altgermanische Thing diente der politischen Beratung ebenso wie Gerichtsverhandlungen und auch kultischen Zwecken.

Mit der Eröffnung der Versammlung wurde der Thingfriede ausgerufen.

Dem Thingrecht nach werden am ersten Tag der Zusammenkunft unter starkem Alkoholkonsum wichtige politische aber auch militärische Dinge besprochen. Beschlüsse wurden dagegen erst am nächsten Tag in nüchternem Zustand gefasst. Dieses Vorgehen hatte den Vorteil, dass am ersten Tag die Teilnehmer leichter mit "freier Zunge" redeten.

In Irkanien selbst gibt es einige mehr oder weniger große Unterschiede in der lokalen Religion.

Mission ist bei Asatruar verpönt.

Einige "Gebote" oder eher Lebensregeln sind:

Falschheit ist schlecht

Feigheit ebenso

Freundschaften sind wichtig

Gastgeber sind zu ehren

Gastfreundschaft ist ein muß (Wotan selbst kommt auf die Erde um der Menschen Gastfreundschaft zu testen)

Hilfsbereitschaft ist ebenso wichtig

Mißtrauen ist nicht zu übertreiben

Macht ist sich weise zu bedienen, denn immer gibt es einen der mächtiger ist

Falsche und giftige Rede sind unehrenhaft

Die toten (auch die fremder) sind zu ehren

Spott und Hohn können lustig sein, aber auch gefährlich

Höre auf das Wissen alter Menschen

Es gibt noch mehr, und das alles auch ausführlich in Reimform mündlich als auch schriftlich weitergegeben, aber das würde und hat schon Bücher gefüllt.