

Brigitte Bjarnason

Auf den Spuren von

# HEXERN & GEISTERN in Island

Sagen, Mythen und Legenden.  
Mit Reisetipps.

  
acabus

Brigitte Bjarnason

AUF DEN SPUREN VON HEXERN  
UND GEISTERN IN ISLAND



Brigitte Bjarnason

Auf den Spuren von  
**HEXERN &  
GEISTERN**  
in Island

Sagen, Mythen und Legenden  
Mit Reisetipps



**Bjarnason, Brigitte: Auf den Spuren von Hexern und Geistern in Island. Sagen, Mythen und Legenden. Mit Reisetipps. Hamburg, acabus Verlag 2022**

1. Auflage 2022

ISBN: 978-3-86282-824-1

Dieses Buch ist auch als eBook erhältlich und kann über den Handel oder den Verlag bezogen werden.

ePub-eBook: ISBN 978-3-86282-826-5

Lektorat: Bernhard Stäber

Umschlaggestaltung: © Annelie Lamers, acabus Verlag

Umschlagmotiv: © Brigitte Bjarnason

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation  
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische  
Daten sind im Internet über <https://www.dnb.de> abrufbar.

Der acabus Verlag ist ein Imprint der Bedey & Thoms Media GmbH, Hermannstal 119k, 22119 Hamburg

---

© acabus Verlag, Hamburg 2022

Alle Rechte vorbehalten.

<http://www.acabus-verlag.de>

Gedruckt in Europa

# Inhalt

<b>Vorwort</b>	<b>15</b>
<b>Isländische Gespenster</b>	<b>19</b>
Andere Erscheinungsformen .....	31
Schutz vor Gespenstern .....	34
<b>Parapsychologie</b>	<b>37</b>
<b>Hexer und Hexen</b>	<b>45</b>
<b>Bekannte isländische Zauberer</b>	<b>59</b>
<b>Magische Symbole, Mittel und Gebräuche</b>	<b>83</b>
Galdrabækur (Zauberbücher),galdrastafir (Zauberzeichen).....	83
Mannsístra (menschlicher Bauch/Bauchfett) und mannsskinn (Menschenhaut).....	89
Þórshamar (Thors Hammer).....	90
Nábrók (Leichenhose), skollabrók (Teufelshose), finnabrók (Finnenhose) oder papeyjarbuxur (Papeyjarhosen) .....	91
Gandreiðarveisli(Zaumzeug für den Wolfsritt) .....	93
Tilberi oder snakkur (Zuträger) .....	94
Flæðarmús (Seemaus).....	95
Sagnarandar (Erzählgeister).....	96

Kveisublað (Kolikband) .....	98
Bænir (Gebete) und særingar (Beschwörungen) .....	98
Galdraveður (Zauberwetter).....	98
Zauberpflanzen (galdrajurtir) .....	101
Tiermagie (galdradýr) .....	106
Zaubersteine (töfrasteinar) .....	110
Magische Zahlen (galdratölur) .....	113
Zur Verbesserung der Sehkraft.....	115
Die Vogelsprache verstehen .....	115
Um wach zu bleiben .....	116
Angst vor Dunkelheit .....	116
Scharfsichtigkeit erlangen .....	116
Sich nicht von einem Hund anbellern lassen .....	117
Glück beim Spiel.....	117
Einen Menschen zum Reden bringen.....	117
Die Gedanken von Menschen lesen.....	118
Einen Wissensstein (sögusteinn) beschaffen .....	118
Einen Dieb finden .....	119
Gegen den Zorn deines Gebieters .....	119
Wie werde ich reich?.....	119
Wie erweckt man einen Toten? .....	120
Das isländische Staatswappen .....	125
<b>SÜDWESTISLAND</b> .....	<b>127</b>
Reykjavík.....	127
Ein Geist löst einen Knoten .....	131
Die junge Waschfrau .....	133
Álftanes.....	134
Das Gespenst von Bessastaðir.....	135

Hafnarfjörður .....	137
Das Mädchen am Straßenrand .....	137
Vogar.....	138
Der Vogar-Geist.....	139
Reykjanes .....	140
Die Geister von Reykjanes (Gunnhver).....	141
Krýsuvík .....	144
Arnarfellslabbi.....	144
Hellisheiði.....	145
Geister auf der Hochebene.....	145
Hveragerði.....	147
Sonderbare Vögel .....	148
Ölfús.....	148
Das Gespenst von Arnarbæli.....	149
Der holländische Geist in rosa Seide.....	151
<b>SÜDISLAND</b>	<b>153</b>
Selfoss .....	153
Die Geschichte von Jóra.....	155
Der Geist mit dem blauen Schal .....	156
Der dänische Geist .....	156
Eyrbakkí .....	157
Gónhóll .....	158
Stokkseyri .....	159
Das Gespensterdorf am Meer.....	159
Das Gespenst von Stokkseyri.....	163
Stokkseyrar-Dísa .....	165
Þingvellir.....	166
Das ausgesetzte Kind von Kárastaðir .....	166
Das Leid des Bauern Grímur.....	167

Laugarvatnshellir.....	170
Die Rettung vor dem Schneesturm.....	170
Skálholt .....	171
Das Skelett von Skálholt.....	171
Þjórsárdalur .....	174
Hier spukte Gaukur.....	174
Hekla .....	176
Das Tor zur Hölle.....	177
Eyjafjöll.....	177
Das Geisterschiff.....	178
Vestmannaeyjar.....	179
Der nackte Mann .....	180
Die Zauberer von den Westmännerinseln .....	182
Katla.....	187
Katla und ihre Zauberhose .....	188
Vatnajökull .....	189
Galdra-þorleifur und der Pastor von Bjarnanesi	189
<b>OSTISLAND</b>	<b>193</b>
Skriðdalur/Fljótsdalur .....	193
Das Gespenst von Geitdal .....	194
Der Geist Flugandi im Fljótsdalur .....	195
Reyðarfjörður.....	197
Das Grab der Seherin .....	198
Norðfjörður .....	198
Der Spuk von Viðfjörður und Sandvík.....	199
Die Hundeseuche .....	202
Seyðisfjörður.....	204
Der Spuk im Helgahús.....	204
Bjarna-Dísa .....	205

Der Maschinist aus Aberdeen.....	207
Egilsstaðir .....	209
Der graue Jón .....	210
Hjaltastaðapinghá.....	211
Der Poltergeist von Hjaltastaðir .....	211
Borgarfjörður eystri .....	213
Zauber-Wilhelm .....	214
Der zauberkundige Pastor.....	215
Jökulsárhlið.....	216
Eyjasels-Móri.....	216
Langanesströnd .....	218
Der Krachmacher vom Hof Tunga.....	219
Þistilfjörður .....	221
Die Erscheinungen auf dem Hof Hvammur....	221
<b>NORDISLAND</b>	<b>225</b>
Melrakkaslétta .....	225
Das Phänomen von Núpur am Öxarfjörður.....	226
Húsavík/Mývatn .....	231
Lalli und Mývatns-Skotta.....	231
Der Zauberer aus dem Tal Aðaldalur.....	232
Grímsey .....	234
Die Geschichte von Brikti.....	235
Hörgárdalur.....	237
Der Küster von Myrká.....	238
Arnarneshreppur.....	242
Der Geist von Gálmaströnd .....	242
Síglunes .....	244
Ein Geist wirft mit Dorschköpfen.....	244

Skagafjörður.....	245
Miklabæjar-Solveig.....	246
Das Skelett in der Kirche von Hólar .....	250
Húnavatnssýsla .....	252
Der Zauberer Páll .....	253
Das Gespenst von Prestbakki.....	253
Der Todesritt auf dem Eis .....	257
<b>WESTISLAND und die WESTFJORDE</b>	<b>259</b>
Hornstrandir .....	263
Der Zauberer Hallur .....	263
Flateyri .....	264
Lottes Zimmer .....	265
Dýrafjörður .....	266
Das Gespenst aus dem Haukadalur.....	266
Arnarfjörður.....	269
Der lateinische Geist .....	270
Jóhannes lässt grüßen .....	272
Árum-Kári .....	273
Reykholahreppur.....	274
Der Leichenfund.....	274
Das Gespenst von Garpsdalur .....	275
Snæfellsnes .....	277
Die Knochen .....	278
Nesvogur.....	279
Der Krüppel von Arnarstapi .....	281
Hvanneyri.....	282
Das Gespenst in der Schule von Hvanneyri.....	282
Húsafell.....	283
Pastor Snorri und der Jurist.....	285

<b>DAS HOCHLAND</b>	<b>288</b>
Hier sind Männer nicht sicher .....	289
Der Spuk in der Hütte beim Jökulsá-Fluss .....	290
Gespenster auf dem Sprengisand .....	292
<b>Geschichten ohne Ortsangabe</b>	<b>295</b>
Meine Mutter im Pferch .....	295
Das wird Folgen haben .....	296
Die Menschenhautschuhe .....	296
Meine Kiefer .....	300
Die Geistermütze .....	301
Mehr Erde, mehr Erde .....	302
<b>So, wie es gewesen sein könnte</b>	<b>306</b>
Die Geschichte der Völva von Seyðisfjörður .....	306
Mehr als tausend Jahre später .....	310
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>313</b>
Websites .....	315
<b>Die Autorin</b>	<b>317</b>



*Des Hexers Landhaus, Westforde*

**ISLAND** ist ein Land, in dem es sich lohnt, auf Entdeckungsreise zu gehen. Obwohl ich schon 30 Jahre auf der Insel beheimatet bin, gelingt es mir immer wieder, neue Themen aufzuspüren, die mich zum Schreiben anregen. So ist das vorliegende Buch mein drittes Buch, das dem Reisenden sowie dem Islandliebhaber die Insel durch Sagen und geschichtliche Informationen näherbringen möchte und als Ergänzung zu handelsüblichen Reiseführern dienen soll.

Das Buch »Auf den Spuren von Elfen und Trollen auf Island« erzählt von dem huldufólk, den verborgenen Leuten, und anderen übernatürlichen Wesen, deren Geschichten und Wohnorte den Lesern vorgestellt werden. In dem Buch »Schwefel, Tran und Trockenfisch« berichte ich zusammen mit der Reiseleiterin Kirsten Rühl von den deutschen Hansekaufleuten, die im 15. und 16. Jahrhundert an verschiedenen Orten der Insel regen Handel betrieben. In dem vorliegenden Buch »Auf den Spuren von Hexern und Geistern in Island« finden die Leser neben Informationen über sehenswerte Gegenden und dem isländischen Geisterglauben Sagen von Wiedergängern, Hexern und unheimlichen Geschöpfen, die die verborgene Mystik des Landes widerspiegeln.



# Vorwort

Die Böen des Nordwindes reißen heulend an den Dächern der Häuser, das Gebälk stöhnt, der Regen schlägt gegen die Fensterscheiben, das Licht beginnt zu flackern und draußen herrscht tiefschwarze Dunkelheit. Da bekommt selbst der moderne Isländer eine Gänsehaut. Unheimliche Sagen von Gespenstern und anderen übernatürlichen Wesen kommen einem da in Erinnerung; Geschichten, die sich die Vorfahren der heutigen Inselbewohner in den Wohn- und Schlafstuben der Torfhäuser im Schein von Tranlampen und Talgkerzen erzählten.

Wenn es stimmt, dass sich die Kultur und das Seelenleben eines Volkes durch heimische Sagen ausdrückt, müssen die Isländer ein äußerst dubioser Volksstamm sein. Nicht nur die mündlichen Überlieferungen von Elfen und Trollen, die in verschiedenen Erscheinungsformen in Hügeln und Felsen wohnen sollen, sondern auch die Erzählungen von Geistern unterschiedlicher Natur werfen bis in die heutige Zeit hinein gelegentlich die Frage auf, ob diese übernatürlichen Wesen existieren.

Im 17. und 18. Jahrhundert bestimmten die Furcht vor den Mächtigen der Kirche und den dänischen Machthabern sowie Naturkatastrophen, Krankheiten und Hungersnot das Leben der einfachen Bevölkerung. In

den zu dieser Zeit entstandenen Sagen und Geschichten konnten die Menschen ihren Gefühlen und Ängsten Ausdruck verleihen. Der Glaube an Geister und an die Magie der Zauberer war tief in den Seelen der Inselbewohner verwurzelt. Das Unerklärliche hatte seit jeher die Menschen fasziniert. Oftmals war mit dem Experimentieren von mystischen Ritualen der Wunsch nach Macht und der Flucht aus den harten Lebensbedingungen verbunden. Trotz Drohungen, Verboten und Bestrafung misslang der Versuch, die Bevölkerung von der Nichtexistenz von Geistern und übernatürlichen Kräften zu überzeugen. Die Geschichten und Augenzeugenberichte lebten weiter. Sie wurden und werden noch immer sorgsam gesammelt und füllen die Regale der isländischen Bibliotheken.

Das Buch »Auf den Spuren von Hexern und Geistern in Island« nimmt den Leser mit auf die Reise durch die Landesteile, die mit dem Hexen- und Geisterglauben in Verbindung stehen. Die wiedererzählten, teils gekürzten Überlieferungen stammen aus verschiedenen isländischen Sammlungen von Volkssagen. Diese Auswahl aus bekannten und weniger bekannten Geschichten gibt einen Einblick in das Leben und den Volksglauben der Isländer in früheren Zeiten, als die langen dunklen Winter eine ausgezeichnete Grundlage für die Entstehung dieser Überlieferungen boten. Ob alle Geschichten der Wahrheit entsprechen, ist fraglich. Vielleicht steckte hinter den Erscheinungen von Geistern und anderen übernatürlichen Wesen eine plausible Erklärung – oder auch

nicht. Diejenigen jedoch, die selbst ein mystisches Erlebnis dieser Art hatten, zweifeln nicht an dem Wahrheitsgehalt der oft erstaunlich genau und überzeugend wiedergegebenen Augenzeugenberichte.

Wer neben der Gespensterwelt den Elfen- und Trollglauben der Isländer kennenlernen möchte, empfehle ich mein Buch »Auf den Spuren von Elfen und Trolen in Island«, erschienen im acabus Verlag.

Brigitte Bjarnason



# Isländische Gespenster

Der Gespensterglaube ist auf der ganzen Welt verbreitet. Verstorbene Menschen und Tiere sind den Menschen seit jeher im schlafenden sowie im wachen Zustand erschienen. Diese Erscheinungen galten als Beweis, dass der Tod nicht das absolute Ende bedeutet, sondern ein Dasein nach dem Tod möglich ist.

Die ersten Landnehmer auf Island, die Wikinger, nannten ihre Grabhügel draugahús. Im Heidentum (Ásatrú) der Wikinger wurde nicht von der Seele des Menschen gesprochen. Das Wort draugur bedeutete Baum oder Ast. Dem Ásatrú-Glauben nach wurden die ersten Menschen – Askur und Embla – von ihren Göttern aus einem Baum geschaffen. Die Toten wurden zusammen mit ihren persönlichen Sachen wie Waffen, Schmuck sowie ihren Pferden begraben, die den Verstorbenen im Jenseits von Nutzen sein sollten. Den Toten wurden besondere Kräfte zugeschrieben. Es war eine Heldentat, wenn jemand wertvolle Gegenstände aus einem Grabhügel stahl, da damit gerechnet werden musste, dass der Geist des Toten seinen Schatz verteidigen würde. In der Saga von Grettir dem Starken (Grettis Saga) wird davon berichtet, dass Grettir bei dem Raub eines Grabhügelschatzes mit dem Geist von Kár dem Alten kämpfte. Wie bei seinem Kampf mit