

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



The Witcher Monsterbuch: Die Wilde Jagd

Yannic Borchert am Samstag, dem 30. September 2017

In der ersten Ausgabe des *The Witcher Monsterbuchs* wurden zwar viele der Gegnertypen in *The Witcher* beleuchtet, doch Geralts Nemesis – die im finalen Teil titelgebende „Wilde Jagd“ – wurde dabei ausgelassen.

Der Grund ist dabei ebenso einfach wie einleuchtend – während die Wilde Jagd zwar durchaus auch in Polen bekannt ist, so liegt ihr Ursprung doch in noch älteren Zeiten begraben. Die „Wilde Jagd“ ist ein Phänomen, das in ganz Europa bekannt ist. Allem voran in Deutschland.

Die Wilde Jagd

Was glänzt dort vom Walde im Sonnenschein?
Hör's näher und näher brausen.
Es zieht sich herunter in düsteren Reihn,
Und gellende Hörner schallen darein,
Erfüllen die Seele mir Grausen.
Und wenn ihr die schwarzen Gesellen fragt:
Das ist,

| : Das ist Lützows wilde, verwegene Jagd. : |

Theodor Körner, 24. 4. 1813

Geprägt wurde der Begriff „Wilde Jagd“ durch Jacob Grimms Deutsche Mythologie (1835), das Brauchtum an sich ist jedoch älter und ist regional deutlich unterschiedlich ausgeprägt. In Skandinavien ist sie als Odensjakt – also „Odins Jagd“, nach dem gleichnamigen Gott – Oskorei, Aaskereia oder Åsgårdsrei („der asgardische Zug“ oder auch „Fahrt nach Asgard“) bekannt und eng mit der Julzeit verbunden.

In der Schweiz und in Schwaben wird der Bezug zu Wotin/Odin im Namen Wüetisheer (und in weiteren, zahlreichen Abwandlungen) ebenfalls deutlich. In den Alpen spricht man vom Gratzug. In England wird der Zug The Wild Hunt genannt, in Frankreich Mesnie Hellequin, chasse fantastique, chasse aérienne oder chasse sauvage. Im französischsprachigen Teil Kanadas wird der Begriff Chasse-galerie verwendet. Im Italienischen ist das Phänomen als caccia selvaggia oder auch caccia morta bekannt.

Die Wilde Jagd zieht in allen Ausprägungen vor allem im Winter umher – besonders in der Zeit zwischen Weihnachten und dem Dreikönigstag soll man sich, dem Volksglauben nach, vor ihnen in Acht nehmen. Auch Sapkowskis Wilde Jagd erscheint in den Romanen zu speziellen Zeiten, wie der Herbst-Tagundnachtgleiche und bringt stets Frost und Kälte mit sich. In Kanada vermischte sich die Geschichte der Wilden Jagd auch mit Legenden der Ureinwohner, sodass diese in einem Kanu über den Himmel fährt. Zwar reist die Wilde Jagd auch in The Witcher mit einem Schiff über den Himmel, dies ist jedoch Naglfar – das Totenschiff aus der nordischen Mythologie, welches aus den Fingernägeln der Toten besteht und den Untergang der Welt einläutet.

Hier interpretieren die Macher von CD Project Red die Legende nicht sonderlich um, wenngleich das Schiff im Original dem Feuerriesen Muspell gehört und nicht der Wilden Jagd. Moderne Interpretationen der Wilden Jagd sehen sie als frühzeitliche Warnung vor den kalten Winternächten, in denen besser niemand sein Haus verlassen sollte. Während die Menschen in Wirklichkeit draußen erfroren, holte dem Volksglauben nach die Wilde Jagd die armen Seelen und entführte sie.

Während in der wirklichen Welt die Wilde Jagd dem Menschen nicht prinzipiell feindlich gesinnt ist, sieht dies in Sapkowskis Welt gänzlich anders aus – hier entkommt so gut wie niemand einer Begegnung mit den Reitern. Doch in der Geschichte, wie in der realen Welt, wird jedem davon abgeraten eine Begegnung mit der Geisterkavallerie zu suchen. Einerseits galt sie als Vorbote für Katastrophen wie Kriege, Dürren oder Krankheiten, andererseits konnte sie auch auf den Tod desjenigen verweisen, der ihrer Zeuge wurde.

„Die Ziegenmelker sangen mit wilden Stimmen die Todesklage, den Himmel jedoch bedeckten Wolken, die den Rest des Mondlichts auslöschten. Da begann eine schreckliche Beann'shie zu heulen, die jemanden raschen und gewaltsamen Tod ankündigte, und am schwarzen Himmel preschte die Wilde Jagd einher – ein Heerhaufen flammenäugiger Gespenster auf Pferdegerippen mit laut flatternden Fetzen von Kleidung und Standarten. Wie alle paar Jahre sammelte die Wilde Jagd ihre Ernte ein, doch seit

Jahrzehnten war sie nicht so entsetzlich gewesen – allein in Novigrad zählte man über zwanzig spurlos verschwundene Personen.

Als die Jagd vorübergaloppiert war und sich die Wolken verzogen, erblickten die Menschen den Mond – abnehmend, wie gewöhnlich zur Zeit der Tagundnachtgleiche. In jener Nacht aber hatte er die Farbe von Blut.“

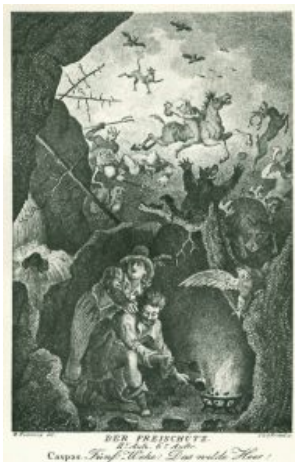
Der Schwalbenturm, Ausgabe dtv Juli 2010, S. 9



Die Wilde Jagd, wie im Computerspiel "The Witcher" dargestellt. (Bild: CD Project Red)

Die Ursprünge

Die ältesten sicheren Zeugnisse der Wilden Jagd im deutschen Sprachgebiet stammen bereits aus dem 13. Jahrhundert. Im Roman Reinfried von Braunschweig (um 1300) wird eine Ritterschar beschrieben, die daher rausche wie „daz Wuotez her“. Noch deutlicher ist der Münchner Nachtsegen (14. Jh.), der etliche Geister und Gespenster auflistet, darunter auch „Wütanes her und alle sîne man“. Im Jahre 1519 wurde eine Frau aus dem Emmental vertrieben, weil sie aussagte, mit frow Selden und dem Wüetisher einherzufahren. Der Luzerner Stadtschreiber Renward Cysat (gestorben 1614) gibt schließlich einen längeren Bericht über die damaligen Vorstellungen vom Guotisheer oder Wuotinshör.



Erscheinung des „Wilden Heeres“ in „Der Freischütz“. Künstler: Johann Heinrich Ramberg. (Bild: goethezeitportal.de)

Die wahren Ursprünge sind indes nicht eindeutig geklärt, wenngleich es auch nicht an Erklärungsversuchen mangelt. So wird die Wilde Jagd, neben der urtypischen Furcht vor

der Dunkelheit und Kälte des Winters, sogar auf Geräusche von Seevögeln, die sie an Winterabenden verursachen, zurückgeführt. Der Name Wutan oder Odin, der in vielen Sprachweisen vorkommt, deutet natürlich auf den germanischen Gott Wodan/Odin hin, auch viele Gebräuche und Einzelheiten können auf den heidnischen Gott zurückgeführt werden. Weitere Erklärungsversuche schließen auch die indischen Marut, das Maskentreiben während der Julzeit oder den einfachen Flug der „Ohrenkäuze“ in ihre Erklärung mit ein.

Der Ursprung in Sapkowskis Werk ist dabei ein vollkommen anderer: Während der Zeit der Sphärenkonjunktion kam nur ein Teil des Elfenvolkes auf dieselbe Welt, die später auch die Menschen erreichen sollten, und nannte sich später Aen Seidhe. Der zweite Teil des Elfenvolkes geriet in eine andere Welt – die Welt der Einhörner – und nannte sich fortan Aen Elle. Die Aen Elle befanden sich seit diesem Zeitpunkt in einem ewigen Kampf mit den Einhörnern, konnten diese jedoch zurückdrängen und später sogar unterjochen. Während die Aen Elle ihre Welt weiter ausbauen konnten, mussten die Aen Seidhe harsche Verluste erleiden, als die Menschen ihre Welt erreichten und die vorherrschende Rasse wurden.

Den Aen Elle indes verlangte es nach Sklaven, da sie der einfachen Arbeiten überdrüssig wurden. Die Einhörner waren für die nötigen Aufgaben nicht geeignet, doch den Elfen gelang es, sie dazu zu zwingen ein Tor zwischen den Welten zu öffnen – das Ard Gaeth. Dieses Tor gab ihnen die Möglichkeit, in alle Welten einzufallen, um von dort ihre Sklaven – zumeist Menschen – zu verschleppen. Der Erbkönig Auberon Muircetach schuf zu diesem Zweck die Dearg Ruadhri – die roten Reiter. Diese indes können als eine Anspielung Sapkowskis auf den zweiten Reiter der Apokalypse gesehen werden: Krieg.

„Als das Lamm das zweite Siegel öffnete, hörte ich das zweite Lebewesen rufen: Komm! Da erschien ein anderes Pferd; das war feuerrot. Und der, der auf ihm saß, wurde ermächtigt, der Erde den Frieden zu nehmen, damit die Menschen sich gegenseitig abschlachteten. Und es wurde ihm ein großes Schwert gegeben.“

Die Bibel, (Offb 6,1–8)

Der Name Auberon selbst ist ebenfalls eine Anspielung Sapkowskis – in William Shakespeares „Ein Sommernachtstraum“ ist Oberon der König der Feen. Und auch sein Titel als Erbkönig kommt nicht von ungefähr, hier stand Goethes Gedicht „Der Erbkönig“ Pate. Interessant ist dabei, dass die wirkliche Bedeutung hier ursprünglich verfälscht wurde und in Sapkowskis Erbkönig wieder seiner eigentlichen Rolle zugeführt wurde. Der Stoff der Ballade stammt aus dem Dänischen, dort heißt der Erbkönig „Ellerkonge“ (eine Nebenform von Elverkonge), also ‚Elfenkönig‘. Die Ballade wurde ursprünglich von Johann Gottfried Herder übersetzt. Angeblich entstand der Begriff „Erbkönig“ dabei aus der falschen Übersetzung des Wortes Eller als ‚Erle‘, das er dann mit ‚König‘ kombinierte.

Die roten Reiter indes kleideten sich in schwarze Rüstungen und sorgten mit Magie dafür, dass sie weniger stofflich wirkten – eine Eigenheit, die den Menschen in der Welt von The Witcher solche Angst machte, dass sie die feindlichen Eindringlinge für Geister hielten, was zur Legende der „Wilden Jagd“ führte.



Der Erbkönig in einer Illustration von Albert Sterner. (Bild: wikiwand.com)

Der Anführer der Wilden Jagd

Während in der Geralt-Saga der Elfenkrieger Eredin Bréacc Glas das Kommando über das Heer übertragen bekommt, sind sich in unserer Welt die Legenden nicht einig über den Namen oder die Erscheinung des Trossanführers.

In der realen Welt trägt er Titel wie Hassjäger, Helljäger, Tolljäger, Schimmelreiter oder Türst. Eher selten, wie in Schwaben, hat er einen Namen. Hier reitet der von weißen Hunden begleitete, weiß gekleidete Berchtold auf einem weißen Pferd dem Wilden Heer voran. In Schweden wird als Anführer sogar der Gott Odin selbst genannt, der eine mythische „Waldfrau“ (schw. Skogsrå, norw. Huldra) jagt – was mögliche Interpretationen bezüglich der später gejagten Ciri zulässt. In England wird manchmal Herne der Jäger mit der Wilden Jagd in Verbindung gebracht. Begleitet wird der Anführer der Wilden Jagd dabei zumeist von Hunden – diese treten auch in den Videospielen zur „The Witcher“-Reihe als Gegner auf. Entweder als Hunde der Wilden Jagd in Teil 3, oder als Bargest im ersten Teil.

Die Wilde Jagd im späteren Verlauf

In Sapkowskis Erzählung befreien sich die Einhörner schließlich aus dem Joch der Elfen, welche somit die Kontrolle über das Ard Gaeth verlieren. Fortan können sie nur noch unter großen Schwierigkeiten und mit Hilfe sogenannter „Navigatoren“ von einer Welt in die andere Reisen. Eine weitaus einfachere Methode ist dabei, nur ihre geisterhaften Abbilder in die andere Welt zu schicken – auf eben jene Abbilder trifft Geralt dann auch

im ersten Teil der „The Witcher“-Spielserie, was erklärt, wieso Eredin selbst dann noch lebt, wenn Geralt ihn im ersten Teil auf dem Gipfel der Welt erschlagen hat.

Doch auch in der realen Welt ist etwas von der Wilden Jagd übrig geblieben – so wird sie im Gebiet von Grödig-Untersberg im Salzburger Land nachgespielt. Mit dumpfen Trommelschlägen und Flöten erscheinen verkleidete Menschen am Donnerstag zwischen dem 2. und 3. Adventssonntag an einem möglichst geheimen Ort und ziehen von Haus zu Haus, wobei sie rufen: „Glück herein, Unglück heraus, es zieht die Wilde Gjoad ums Haus!“.

“Der Fortschritt”, sagte er salbungsvoll, “Wird die Finsternis vertreiben, denn dazu ist der Fortschritt da, so wie, ohne etwas gleichsetzen zu wollen, der Arsch zum Scheißen. Es wird immer heller werden, wir werden die Dunkelheit und das darin lauernde Böse immer weniger fürchten. Es kommt vielleicht sogar der Tag, da wir gar nicht mehr glauben wollen, dass in diesem Dunkel etwas lauert. Wir werden solche Ängste verlachen. Sie kindisch nennen. Uns ihrer schämen! Aber immer, immer wird das Dunkel existieren. Und immer wird im Dunkel das Böse sein, immer wird es im Dunkel Zähne und Klauen geben, Mord und Blut. Und immer werden Hexer vonnöten sein.”

Die Dame vom See, Ausgabe dtv 2011, S. 612

Links und Verweise

- [Reinfried von Braunschweig](#) (Wikipedia)
- [Erlkönig](#) (Wikipedia)

Das könnte dich auch interessieren

- [The Witcher Monsterbuch: Osteuropäische Einflüsse](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 30. September 2017 um 10:30 Uhr in der Kategorie: [Literatur & Medien](#), [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>

