

## Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

ISBN 978-3-932683-77-0

20,00 Euro

Verlag und Produktionsgesellschaft

Helga Schneidewind – Villa Fledermaus

Sitz: Auf der Adt 14 · 66130 Saarbrücken (Deutschland/Germany)

Vertrieb und Kontakt: Schlossgasse 51 · 69502 Hemsbach

Tel. 06201 4709292 · Fax 06201 4709293 · [info@www.villa-fledermaus.de](mailto:info@www.villa-fledermaus.de)

Satz und Gestaltung: Friedhelm Schneidewind · Titelbild: Ulrike Grimm  
gesetzt aus der Minion Pro von Adobe · Herstellung: Book on Demand GmbH, Norderstedt

## Einführung

Schon seit Jahrtausenden gelten Drachen als mythische, oft geflügelte Wesen (nicht selten werden sie auch mit Schlangen gleichgesetzt). Häufig sind sie sehr mächtig, wie die Urgöttin Tiamat, die von Marduk erschlagen wurde; aus ihrem Leib schuf der oberste Gott der Assyrer und Babylonier Himmel und Erde, aus ihrem Blut und Lehm die Menschen. In der hinduistischen Vorstellung ruht Vishnu mit seiner Gattin Lakshmi im »Milchmeer«, getragen von dem tausendköpfigen männlichen Drachen Ananta, der Verkörperung aller kosmischen Energien, der am Ende der Zeit giftiges Feuer spucken und die Schöpfung vernichten wird. Weltumspannend ist die Midgardschlange der nordischen Mythologie, der Neiddrache Nidhögg nagt an der Wurzel der Weltenesche Yggdrasil.

In Judentum und Christentum haben Drache und Schlange sehr starke symbolische und mythologische Bedeutungen, oft unterschiedlich interpretiert: vom Versucher in der Geschichte vom Sündenfall bis zu Satan in der Offenbarung des Johannes, beide Vorstellungen prägen die Mythen und die Literatur bis in unsere Zeit (man denke etwa an Earendils Drachenkampf bei Tolkien). Leviatan und Behemoth spielten nicht nur in mittelalterlichen Vorstellungen eine Rolle; sie wurden und werden in politischen und soziologischen Schriften auch im übertragenen Sinne genutzt. Auch die griechisch-römischen Sagen und Mythen haben die Drachenvorstellungen des Abendlandes stark geprägt; Herakles/Herkules, Perseus und Kadmos töteten Drachen.

Ab dem frühen Mittelalter wuchsen alle diese Wurzeln zu verschiedenen Drachensagen und -vorstellungen zusammen, bei denen es meistens mehr um den Drachentöter als um den Drachen geht. Zu den bekanntesten literarischen Ausformungen gehören im deutschen Sprachraum das Nibelungenlied und im englischen das Beowulf-Epos. Im christlichen Kontext sind die vielen Heiligen bedeutsam, die Drachen bekämpfen und unter denen besonders Georg hervorsticht. Die Drachenkämpfer und -kämpferinnen in der modernen Literatur stehen fast alle in einer dieser Traditionen.

Oft verleiht der Umgang mit Drachen oder deren Bestandteilen besondere Fähigkeiten: Ihr Blut soll unverwundbar machen oder die Fähigkeit verleihen, die Sprache der Vögel zu sprechen, viel häufiger ist es giftig. Nicht selten ist ihr Blick gefährlich, gar bannend, bis hin zum versteinernenden Blick des Basilisken.

In Heraldik und Symbolik wimmelt es von Drachen. Der sich selbst in den Schwanz beißende Uroboros war sowohl Symbol für die zyklische Natur des Universums wie auch Zeichen des Drachenordens.

Bis ins frühe 19. Jahrhundert war es in der westlichen Welt Konsens, dass Drachen existierten. Im Lauf der Zeit sind zwei interessante Entwicklungen zu beobachten: Die Drachenvorstellungen seit dem alten Babylon über die Bibel und die Sagen um Siegfried, Beowulf bis zu den modernen Sagen ändern sich mit der Entwicklung einer mehr oder weniger wissenschaftlichen Betrachtungsweise. Die Darstellung des Drachenkampfes in mittelalterlichen Erzählungen ist oft schon viel »naturalistischer« als die von Tiamat oder des Drachen in der Apokalypse und wird in der modernen Literatur und im Film schließlich fast »realistisch«.

Zugleich werden Drachen immer fantastischer und variantenreicher; das moderne Spektrum reicht vom klassischen Drachen als Gegner oder Hindernis über die »guten Drachen« bis zu extrem weisen und/oder mächtigen, fast schon gottgleichen Drachen – und sogar Drachen als Metaphern für Superwesen aus anderen Galaxien.

Natürlich gibt es auch heute noch den Drachen als Gegner, als Monster, das besiegt werden muss. Aber seit den Drachengeschichten von Edith Nesbit und Kenneth Grahame vom Beginn des 20. Jahrhunderts gibt es auch die »guten« Drachen, sogar solche mit eigener Persönlichkeit. Diese wachsen über die »Gegner-Funktion« hinaus. Häufig wird der Drache auch vermenschlicht oder umgekehrt der Mensch »verdracht«.

Besonders bekannt sind Drachen als Reittiere und nicht selten ebenbürtige Partner der Menschen, wie auf Pern. Auf der komplexesten Ebene schließlich werden Drachen selbstständige Protagonisten und Persönlichkeiten, die nicht selten den Menschen intellektuell und ethisch überlegen sind, wie bei Le Guin und Hambly.

Natürlich ist es unmöglich, in einem Buch alle Drachen aufzuführen oder gar deren Geschichte(n) zu erzählen, die Mythen, die um sie gesponnen werden, die Magie, die ihnen zugesprochen wird. Wer mehr wissen will, sei auf das umfangreiche Literaturverzeichnis verwiesen.

In diesem Lexikon werden nicht nur Drachen vorgestellt, auch Mythen, Sagen, Legenden und Märchen; teils werden sie nur erwähnt, teils zitiert, teils nacherzählt. Das Buch ist mehr als ein Nachschlagewerk; es lädt auch ein zum Stöbern und Schmökern. Deshalb gibt es Exkurse, die bestimmten Themen gewidmet sind und vom lexikalischen Stil abweichen.

So möge das Buch dreierlei ermöglichen: das schnelle Recherchieren, das Erforschen von Zusammenhängen und das genussvolle Schmökern. Möge dieses Werk sowohl nutzen wie auch erbauen!

666

Die → »Zahl des Tiers«

**Aaep**

anderer Name für Apophis: feurige (Schlangen-)Drachin der Unterwelt im alten → Ägypten

**Aborigines**

Die Regenwolken des ersten Monsuns im Jahr sind der Speichel der großen Schlange Wititj, glauben die Ureinwohner Australiens. Auch haben sie eine → Legende von einem Drachen, der in Wasserlöchern schläft; kommen zwei Frauen an das Loch, von denen die eine ihre Menstruation hat und die andere ein Kind stillt, kommt er aus dem Wasser und verschlingt die Frauen, in einem Sturm fliegend verheert er dann das Land. Wenn er auf die Erde zurückkehrt, entsteht ein Regenbogen. Bei manchen Aborigines flechten Frauen aus Schamhaaren eine Schnur, mit der die Medizinfrau tanzt und die sie dann verschluckt; in ihrem Magen wird daraus eine Schlange, die, wieder erbrochen und in Wasser gelegt, zu einem riesigen Wanapu puntu wird, einem Drachen wie eine Wolke, auf dem die Frauen durch die Luft reiten. → Krokodile gelten bei manchen Aborigines als schöpferisch oder göttlich, bei anderen als gefährlich oder als Menschenfresser.

**Achämeniden, Achaimeniden**

altpersisches Herrschergeschlecht, führte sich zurück auf den sagenhaften Stammvater Achaimenes

**A**

(altpers. Hachamanisch); herrschte etwa 700 – 330 v. Chr., ein Symbol der Macht und Herrschaft war ein Löwendrache

**Acheloos**

Fluss(gott) in Ätolien und Kalydon (→ EXKURS GRIECHENLAND, S. 103), warb in dreierlei Gestalt beim König Öneus um dessen Tochter Deïanira, eine der Gestalten war ein schillernder, gewundener Drache; wurde von → Herakles im Zweikampf bezwungen, der dann Deïanira heiratete – die ihn später unabsichtlich tötete

**Advanced Dungeons and Dragons, AD&D**

Erweiterte Fassung des Rollenspiels → Dungeons and Dragons

**Af**

soll in der ägyptischen Wüste vorkommen; lebt zunächst als kleine, ungefährliche Schlange in der Nähe von Dörfern, wandert mit 100 Jahren in die Wüste und wird zu einem behaarten fliegenden Drachen mit giftigem Atem, der nachts Menschen und Tiere jagt

**Afrika**

Hier gibt es nicht so viele Drachensagen und -legenden wie in Europa und Asien, sondern weitaus mehr von Riesen-→Schlangen, die teilweise an Drachen erinnern, junge Elefanten fressen können

oder einen heißen giftigen Atem haben; manchmal werden sie mit einem Horn auf dem Kopf dargestellt. In der frühneuzeitlichen Reiseliteratur gibt es Berichte über Drachen in Afrika. Ulysses →Aldrovandi behauptet in seinem Buch »Serpentum et draconum historia« (1640), er habe die getrocknete Haut eines Drachen aus Äthiopien gesehen, mit einem fünfzackigen Hornkamm auf dem Rücken, langem, beweglichem Schwanz, Flügeln und gelblichen Schuppen. Im 18. Jahrhundert berichteten Reisende, im Kongo und in Senegal beteten die Eingeborenen geflügelte Drachen an und in Südginea fürchte man sich vor Drachen mit einem Gabelschwanz. – In Westafrika sind Drachenmythen vor allem im Tschad, in Burkina Faso, Niger und Mali verbreitet. Meist handelt es sich um bösartige, gefährliche Drachen; typische →Drachenkämpfer-Geschichten werden im epischen Lied →»Dausi« und der Geschichte von →Samba erzählt. Im christlich geprägten Äthiopien ist die →Georgslegende weit verbreitet. Am Nil und in

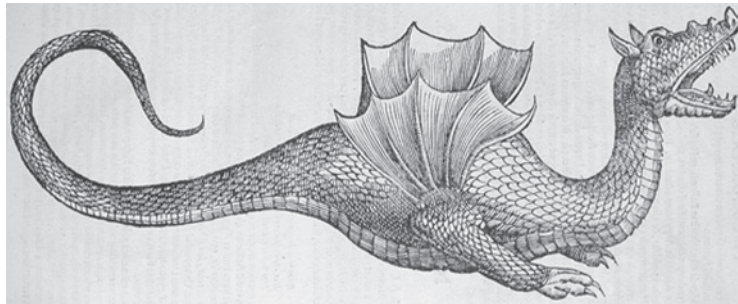
der ägyptischen Wüste fürchtete man den behaarten fliegenden Drachen →Af.

### Agathos daimon

Unsichtbarer Schlangendrache mit Flügeln und einer herzförmigen Zunge, galt bei den →Phöniziern als gütiger Schutzgeist

### Ägypten

In altägyptischen Mythen wurde der Urozean (wie in vielen Kulturen) als →Schlange dargestellt, Nun genannt. Aus ihr entsteht der Sonnengott Atum (später Re oder Amun-Re), übrig bleibt die Herrin der Unterwelt, Apophis. Dieses Feuer speiende Drachengeheuer (auch als Apep, Apop, Apopis, Apepi oder Aapep bekannt) wird mit Ketten an die Erde gefesselt. Immer wieder bricht sein Feuer aus Vulkanen heraus; wenn es an den Ketten reißt, verursacht es Erdbeben und Meeresstürme. Jeden Tag muss Atum (Amun-Re) erneut gegen Apophis kämpfen und sie besiegen, unterstützt von anderen Göttern und den Seelen von seeligen Toten unter der Füh-



»Draco Aethiopicus«

aus dem Buch »Serpentum et Draconum historia« (1605) von Ulisse →Aldrovandi

### Baal, Baal-Rimmon, Baal-Berith, Baal-Peor, Baal-Zeebub

Laut kanaanitischen Mythen hat der Schöpfungs- und Vegetationsgott Baal mit seiner Gemahlin (und Schwester) Anath den siebenköpfigen Seendrachen →Lotan besiegt und die Welt aus dessen Körper erschaffen. Mit seinem Namen waren zahlreiche Mythen verbunden, so soll er den kanaanitischen Wasserdrachen Yam besiegt haben. Seit den Sumerern (→EXKURS BABYLONIEN, S. 26) hießen Baal bei semitischen Völkern des Altertums zahlreiche lokale Götter, meist der Fruchtbarkeit (hebräisch sowie phönizisch ba'al: Besitzer, Herr). Baal wurde zeitweise auch von den Israeliten verehrt, die ihn von Kanaanäern übernahmen, doch galt seine Anbetung im Alten Testament in der Regel als Götzendienst: »Sie errichteten die Kulthöhe des Baal im Tal Ben-Hinnom, um ihre Söhne und Töchter für den Moloch durchs Feuer gehen zu lassen. Das habe ich ihnen nie befohlen und niemals ist mir in den Sinn gekommen, solchen Gräuel zu verlangen und Juda in Sünde zu stürzen.« (Jeremia 32,35). Die Israeliten lehnten die Tempelprostitution und die Menschenopfer ab. »Baal« fand sich als Teil im Namen vieler verschiedener, meist lokaler Götter wie Baal-Rimmon, Baal-Peor, Baal-Berith. Aus dem Baal-Zeebub (Herr der Fliegen) der Philister wurde bei den Juden der Herr der Dämonen Beelzebub.

Der griechische Historiker Herodot setzte Baal (als Bel) mit Zeus gleich, andere mit Moloch oder →Marduk, dem Hochgott der Babylonier. Der Namensbestandteil Baal findet sich auch in vielen Eigennamen wie Baalbek oder Hannibal.

### Bahram Gur

mythischer Drachentöter im persischen →Königsbuch, tötete einen Drachen mit Pfeilen

### Babel, Babylon, Babylonien

→EXKURS BABYLONIEN, S. 26

### Balmung

Schwert von →Siegfried im →Nibelungenlied

### Banner

→Fahnen

### Baragon

in einigen →Godzilla-Filmen zwischen 1965 und 2001 auftauchendes Ur-→Reptil, das sich durch den Erdboden graben und einen roten Hitzestrahle ausstoßen kann

### Bard (I.), Bard der Bogenschütze, Bard der Drachentöter

im Buch »Der Hobbit« von →Tolkien ein Bogenschütze aus der Seestadt Esgaroth, Nachkomme von König Girion von Thal, weshalb er die Sprache der Vögel verstand. Er tötete den Drachen →Smaug mit einem Schuss, bei dem er einen besonderen alten schwarzen Pfeil benutzte; von einer alten Drossel



*Ceu speculi ad spectu moritur Basiliscus inhaerens  
Lumina dum recipit pernitiōsa sibi:  
Sic malus in se suo jugulatur (jure) veneno,  
et quam construxit decidit in foveam.*

*Er wird ihnen ihr unrecht verzelten. v23  
Der böse Basilisk auß hellem spiegel seiget  
zu eignem untergang selbst seiner augen gift:  
wer bosheit anzuthun dem nächsten ist geneiget  
ist billig, daß ihm selbst sein mörder=anschlag trifft.*

#### Der Basilisk

aus dem »Lust- und Arzneygarten« von  
Wolfgang Helmhart Freiherr von Hohberg (1612 – 1688), Regensburg 1675

hatte er erfahren, dass Smaug eine ungeschützte Stelle an seinem Bauch hatte.

#### Basilisk

»König der Schlangen« (von griechisch »basileus«, König, bedeutet »kleiner König«). Hildegard von Bingen (ca. 1098 – 1179) berichtet: »Als sich die Kröte einst trüchtig fühlte, sah sie ein Schlangenei, setzte sich zum Brüten darauf, bis ihre Jungen zur Welt kamen. Diese starben; sie aber bebrütete das Ei weiter, bis sich darin Leben reizte, das alsbald von der Kraft der Paradieses-Schlange beeinflusst wurde.« Mit der Paradiesesschlange ist natürlich der →Teufel gemeint. Im »Hexenhammer«, dem »Maleus maleficarum« von 1487, der »Bibel« der Hexenverfolgungen, hat der Basilisk einen eigenen Abschnitt. Hier wird erläutert, dass er aus dem Ei eines 7 oder 9 Jahre alten Hahnes schlüpfe, das von einer Kröte bebrütet worden sei. Sein Blick sei tödlich, weil er durch seine Augen Giftstoffe durch die Luft zum Opfer sende, die dieses behexten und töteten. Wenn man dem Basilisken einen Spiegel vorhalte, werde das Gift zurückgeworfen und der Basilisk sterbe selber. Diese Vorstellung eines aus einem Hühner- oder Schlangenei von Schlangen, Kröten oder im Mist ausgebrüteten Mischwesens gab es schon in der Antike, vor allem im Orient. Vorstellung und Beschreibung änderten sich im Lauf der Zeit: Bei →Plinius dem Älteren (VIII, 33) war der Basilisk eine Schlange, die auf dem Kopf einen hellen Fleck in der Form einer Krone hatte, im Mittelalter

ein vierfüßiger Hahn mit einer Krone, gelbem Gefieder, breiten, dornigen Flügeln und Schlangenschwanz, der in einer Klaue oder einem zweiten Hahnenkopf endet; Chaucer schreibt im 14. Jahrhundert vom »basilicock«. Ulisse →Aldrovandi zeigt ihn mit Schuppen statt Federn und acht Beinen. Laut Lucanus entstammt der Basilisk (wie alle Schlangen) aus dem Blut der Medusa; er habe deren versteinernenden Blick geerbt. Er schaffe die Wüste, denn das Wasser der Flüsse, aus denen er trinke, sei auf Jahrhunderte vergiftet, sein Blick breche Steine und verbrenne das Gras. Der Geruch eines Wiesels töte ihn; im Mittelalter vermutete man, auch das Krähen eines Hahnes.

In Chile spricht man vom Basilisco; er schlüpft aus dem Ei einer alten Henne oder eines roten Hahns, hat die Form eines Wurms mit Hahnenkopf und ist etwa sechzig Zentimeter lang. Angeblich kann er mit seinem Verderben bringenden Blick selbst große Tiere töten. Manchmal wird der Basilisk auch als Halbdrache bezeichnet. Hat das Wesen Beinen, einen Schnabel und Kehlappen, handelt es sich um eine →Cockatrice.

Es gibt auch echte Basilisken: So nennt man eine Gattung von Leguanen (Gattung *Basiliscus* aus der Familie *Iguanidae*). Sie sind harmlos, sehen aber gefährlich aus, sind Allesfresser und leben in Bäumen in den tropischen Regionen Amerikas, von Mexiko bis Ecuador. Sie haben einen peitschenartigen, bis 55 Zentimeter langen Schwanz und können insgesamt 80 Zentimeter lang werden. *weiter S. 28*

## Babylonien, Assyrien und Sumer

### EXKURS

Das Königreich Babylonien, benannt nach der Hauptstadt Babylon, im zweiten vorchristlichen Jahrtausend die bestimmende politische Macht in Mesopotamien, lag am Unterlauf der Flüsse Euphrat und Tigris zwischen der heutigen irakischen Stadt Bagdad und dem Persischen Golf. In seiner Kultur mischen sich sumerische und semitische Einflüsse, und sie hat wiederum einen großen Einfluss auf die Vorstellungen des Judentums und zahlreicher antiker Völker. Die Babylonier glaubten an zahlreiche



Götter in Menschengestalt, unsterblich und unsichtbar, die jeweils einen kleinen, klar abgegrenzten Bereich des Universums regierten. Jedes Objekt und jeder Mensch unterstand einem persönlichen Schutzgott. Oberster aller Götter war →Marduk, der die Drachin →Tiamat erschlug; sein Symboltier war der Drache →Muschchusch (mit Marduk auf der Zeichnung links nach einem babylonischen Rollsiegel zu sehen). Von den Akkadern wurde später der göttliche Drachenkämpfer →Ninurta übernommen.

Das kulturelle Zentrum des Gebietes, die Stadt Babylon, wurde im Laufe der Zeit von Herrschern aus zahlreichen Volksstämmen erobert und regiert. Seit etwa 4000 v. Chr. lebten in diesem Gebiet die Sumerer; Uruk, ihre bedeutendste Stadt, eine der ältesten der Welt, war bekannt für den Tempel der Göttin →Inanna. Ihnen verdanken wir mit dem Gilgamesch-Epos eine der wichtigsten frühen literarischen Überlieferungen; sie war im Nahen Osten in Form verschiedener Dichtungen in mehreren altorientalischen Sprachen

verbreitet und findet Entsprechungen in sumerischen Mythen und später bei den Assyryern und Babyloniern. Elemente aus diesem Mythos haben sich bis in unsere Zeit erhalten.

Held des Epos ist Gilgamesch, der (wenn es ihn gab) etwa um 2700 bis 2600 v. Chr. über Uruk herrschte. Der Name lautete ursprünglich Bilgamesch und bedeutet »der Alte ist ein junger Mann«. Gilgamesch ist zu zwei Dritteln Gott und zu einem Drittel Mensch und ein so grausamer Herrscher, dass die Götter als Reaktion auf die Gebete der unterdrückten Bevölkerung den wilden Tiermenschen Enkidu (Engidu) schicken, der Gilgamesch zu einem Ringkampf herausfordert. Keiner gewinnt, und die beiden werden Freunde. Durch die sexuelle Vereinigung mit einer Prostituierten wird Enkidu der Natur entfremdet und »zivilisiert«, und gemeinsam erleben die zwei einige Abenteuer. Die Liebesgöttin →Ishtar

(Inanna), zugleich Schutzgöttin der Stadt, verliebt sich in Gilgamesch; als der sie zurückweist, lässt sie ihren Vater den Himmelsstier nach Uruk schicken, der der Stadt sieben Dürrejahre beschert. Gilgamesch und Enkidu erschlagen ihn, die Götter bestrafen dafür Enkidu mit dem Tod. Um seinen Freund zu retten, lässt sich Gilgamesch vom Fährmann Urschanabi über das »Wasser des Todes« setzen. Vom Helden und Weisen Utnapischtim, der die Sintflut überlebt hat und am Ende der Welt lebt, will er das Geheimnis der Unsterblichkeit erfahren. Obgleich er dessen Probe (sieben Tage wach zu bleiben) nicht besteht, verrät ihm Utnapischtim, dass er im Meer die Pflanze Bilgamesch (»jung wird der Mann als Greis«) finden könne. Gilgamesch findet die Pflanze, sie wird ihm aber von einer Schlange gestohlen – das früheste niedergeschriebene Auftauchen eines solchen Wesens als »Gegner«.

Über die nächsten Jahrtausende bildeten sich verschiedene Stadtstaaten und dann Großkönigreiche wie das von Kisch (28. Jhdt.). Vom 24. bis 22. Jahrhundert gab es das Reich der Akkader, es folgte das Neusumerische Reich, bis die Region ab etwa 2000 von Assyrien und Babylon dominiert wurde. Das assyrische Reich (akkadisch Asshur) existierte etwa vom 17. Jahrhundert bis um 608 v. Chr.; das neuassyrische Reich ab etwa 750 gilt als das erste Großreich der Weltgeschichte. Die Sprache der Assyrer war ein akkadischer Dialekt, ihre Kultur war sumerisch beeinflusst. Hauptgott war Assur, Reichs- und Kriegsgott und Gott der Fruchtbarkeit. In neuassyrischer Zeit verdrängt er sogar den babylonischen Hauptgott Marduk. Dann verschwindet er für Jahrhunderte aus den Quellen, wird aber in den ersten drei nachchristlichen Jahrhunderten wieder verehrt.

Babylon wurde im 19. Jahrhundert von den Amoritern gegründet. Hammurabi dehnte in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts das Reich aus und herrschte über Assur, Sumer und Akkad. Das Altbabylonische Reich dominierte in Mesopotamien, bis es im 16. Jahrhundert von den Hethitern erobert wurde. Mehrfach wurde Babylon in den folgenden Jahrhunderten auch von den Assyrern erobert, zuletzt 648 von Assurbanipal. Nach dessen Tod brach das assyrische Reich auseinander, es begann das Neubabylonische Reich. 612 eroberte Babylon die assyrische Hauptstadt Ninive. Von 605 bis 562 herrschte der aus der Bibel bekannte große König Nebukadnezar II., der u. a. Syrien und Israel unterwarf, nach mehreren Aufständen Jerusalem zerstörte und die Bevölkerung nach Babylon verschleppen ließ. Zu seiner Zeit wurde →Baal verehrt und spielt die Geschichte um den Propheten →Daniel (→Bel und der Drache). Streitigkeiten zwischen König und Priesterschaft (vergleichbar dem Streit zwischen weltlichen und kirchlichen Kräften im Mittelalter!) und der Verrat der Priester setzten dem Reich ein Ende: 539 eroberte der persische König Kyros II. Babylon ohne Gegenwehr.

Die Perser waren tolerant, gaben den Städten ihre Gottheiten zurück und entließen die Juden nach Hause; Gelehrte aus Ägypten, Persien, Indien und Griechenland kamen nach Babylon, um hier zu lernen. Damit begann die Ausbreitung der babylonischen Mythen, deren Spuren wir heute noch beobachten.