

davor, daß die Prophezeiung, er würde eines Tages von seinem eigenen Enkel erschlagen werden, sich erfüllen könnte. Um das unmöglich zu machen, hielt er seine Tochter Eithne von allen Männern fern; sie wurde aber dennoch schwanger und gebar Drillinge. Balor warf die Neugeborenen in die See, einer von ihnen überlebte jedoch. Dies war Lugh, der dann als Erwachsener die Tuatha Dé Danann in die Schlacht gegen die Fomori führte und selbst Balor mit einem Geschoß aus seiner Schleuder ins Auge traf und so tötete.

Die Fomori sind – wie die Tuatha Dé Danann – ein göttliches Geschlecht. Balor personifiziert die negativen Kräfte des Bösen, die nur durch die Lichtkraft des Lugh, der selbst zur Hälfte ein Fomori und ein Verwandter des Balor ist, wirkungslos gemacht werden können. Die Tuatha Dé Danann und die Fomori verkörpern vielleicht den archetypischen Dualismus von lichten und unterirdischen, chthonischen Kräften, die miteinander im Kampf liegen, aber auch voneinander abhängig sind. Letzteres wird durch Lughs Abstammung zum Ausdruck gebracht und durch die Tatsache, daß die Tuatha Dé Danann zu ihrem Wohlergehen auf die landwirtschaftlichen Fähigkeiten der Fomori angewiesen waren.

Das sakrale Königtum

Eine wichtige Vorstellung, die in vielen inselkeltischen Mythen zum Ausdruck kommt, ist die vom geweihten oder göttlichen König. Das Geschick und das Gedeihen des Landes war untrennbar mit der Gestalt und dem Charakter des Herrschers verbunden. Der Geiz von Bres zum Beispiel führte dazu, daß Irland von Unfruchtbarkeit heimgesucht wurde. Der Königshof von Tara war von alters her der geheiligte Ort der Inthronisation. Dort wurde die rituelle Hochzeit zwischen dem König und dem in der Göttin der Herrschaft personifizierten Land vollzogen. Ériu, die Göttin, die Irland (Eire) ihren Namen gab, war eine solche Personifikation; sie reichte dem neuen sterblichen König einen goldenen Pokal mit rotem Wein, der ein Symbol für ihre Verbindung und für

das dadurch verbürgte Erlühen des Landes war. Medb von Connacht vermählte sich mit neun Königen, und kein Mann konnte in Tara herrschen, bevor er ihr nicht beigewohnt hatte. Bildlich wird die vollzogene Vereinigung des Sterblichen mit dem Göttlichen durch eine Wandlung der Göttin zum Ausdruck gebracht: oft wird sie von einem häßlichen alten Weib zu einem jungen Mädchen von großer Schönheit.

Der Thronanwärter mußte verschiedene Proben bestehen, um zu beweisen, daß sein Anspruch zu Recht bestand: die königliche Robe mußte ihm passen, der königliche Streitwagen mußte ihn aufnehmen, und der Stein von Fál, der sich in Tara befand, mußte aufschreien, wenn er ihn berührte. Der rechtmäßige König mußte den Teilnehmern am *tarbhfess*, dem Stierschlaf (s. S. 125), im Traum erscheinen. Nachdem er eingesetzt worden war, wurden dem König eine Reihe von *geissi*, Verboten oder geheiligten Verhaltensregeln, auferlegt; wenn er gegen diese verstieß, führte er seinen eigenen Sturz herbei.

Der Fionn-Zyklus

Der Fionn-Zyklus stammt, in seiner schriftlich ausgearbeiteten Form, aus dem 12. Jahrhundert, enthält aber zahlreiche ältere Erzählelemente und Motive. Die Hauptfigur ist der mit übermenschlichen Fähigkeiten ausgestattete Held Finn mac Cumhaill (manchmal auch *macCool* geschrieben). Er ist der Führer der Fianna, einer Truppe von Elitekriegern, die nur aufgenommen werden, nachdem sie in extremen Situationen Stärke und Mut bewiesen haben, und deren Verhalten von strengen Regeln und Vorschriften kontrolliert wird. Die Fianna sind dazu verpflichtet, dem König von Irland gegen jeden Eindringling in sein Reich beizustehen.

Finns göttlicher Status wird durch viele Einzelheiten seines Lebens offenbar. Er wird von einer Druidin aufgezogen und entwickelt schon in frühester Jugend eine starke Affinität zur Welt der Natur, was durch seine Ehe mit Sava versinnbildlicht wird, einer Frau,