



MYTHEN EN GESCHIEDENIS

Het kan bij het onderzoek naar een cultuur met prehistorische wortels nuttig zijn duidelijk onderscheid te maken tussen de begrippen mythen en geschiedenis.

Zo verwijst mythologie naar de traditionele verhalen, mythen en volkverhalen van een cultuur. Duizenden jaren vertrouwd van de mens op mythologie en verhalen om de wereld om hen heen te verklaren. Via mythen probeerde men natuurverschijnselen te begrijpen. Mythologieën bevatten vaak ook een kosmogonie, een scheppingsmythe over de oorsprong van het universum en het menselijk leven, en een eschatologie, een mythe over de eindtijd van de wereld. Mythen gaan vaak over bovennatuurlijke zaken en draaien meestal om goden, heiden en morsters en hun onderlinge relaties en conflicten.

Geschiedenis omvat daarentegen het onderzoek naar en het optekenen van ware gebeurtenissen in het bestaan van de mens. Geografie – de locatie – is essentieel voor deze op de wereldwijde gebeurtenissen. Historische informatie markeert

het verstrijken van de tijd en beschrijft interacties en conflicten tussen echte groepen en individuen. Mythologie staat open voor interpretaties, terwijl geschiedenis over vaststaande feiten hoort te gaan.

Bij veel culturen zijn mythologie en geschiedenis in de loop van duizenden jaren verweven geraakt, waarbij historische figuren legenden werden en oude mythen en volkverhalen golden als ware geschiedenis. De Noordse cultuur vormt hierop geen uitzondering. Veel koningen, heiden en conflicten uit de Noordse mythologie zijn losjes gebaseerd op feiten en door gebrek aan bronnen uit eerdere eeuwen is het lastig te bepalen wat echte geschiedenis is en wat naverdichte oeroude mythen zijn. Beide zijn waardevol en onderzoek naar beide kunnen gezamenlijk een inzicht geven in de cultuur en tradities van een tijdperk dat anders misschien was vergeten.

RUNEN EN MAGIE

Vóór het jaar 100 bestond in het oude Scandinavië geen gestandaardiseerd systeem van geschreven taal. Het schrift dat zich uiteindelijk ontwikkelde, was gebaseerd op een runenalfabet. De vroegste overgeleverde voorwerpen met runentekens dateren uit circa 150 n.Chr.

Het eerste runenalfabet was de Oudere Futhark, dat tot 800 het voornaamste alfabet bleef voor de Noordse bevolking. Daarna werd het vervangen door de Jongere Futhark – een vereenvoudigde en gestroomlijnde ontwikkeling van het alfabet. Vanaf die tijd ontstonden er diverse variaties op het originele thema, maar de Oudere en de Jongere Futhark zijn het bekendst.

De runen hadden allemaal een eigen klank en een specifieke betekenis en konden op verschillende manieren worden gebruikt. Woorden konden er fonetisch mee worden gespeld, maar ook de betekenis van de afzonderlijke runen kon een bepaalde bedoeling uitdrukken. Misschien was dit van invloed op de algemene opvatting dat de runen magische krachten hadden. Men geloofde dat mensen die de runen konden beheersen en begrijpen ze bijvoorbeeld ook konden inzetten om de toekomst te voorspellen of veranderingen te realiseren in de wereld om hen heen. Runen konden worden gevormd tot sigils (picturale symbolen van goden) en uitgesneden in losse stukjes materiaal, wapenrustingen, gereedschap en wapens, of op staven worden geschreven tot zinnen met een magische betekenis.

Twee andere bekende vormen van magie in het Noordse heidendom waren *galdr* en *seidr*. *Galdr*, dat in het Oudnoords letterlijk 'bezetting' of 'betovering' betekent, is een vorm van magie waarbij gedichten en bezemingen werden gezongen om het verloop van gebeurtenissen te beïnvloeden, het weer te bepalen en met de doden te spreken. Bij het zingen van een bezetting hoorden ook vaak bepaalde rituele handelingen. *Galdr* wordt direct geassocieerd met Odin aan



wie – vanwege zijn eeuwige zoektocht naar kennis en magische geheimen – een diep begrip van de bezemingen en betoveringen volgens deze methode werd toegeschreven. *Galdr* is doorgaans een praktischere en fysieke soort magie dan *seidr*, met concreet beoogde effecten.

Seidr daarentegen ligt meer op het geestelijke vlak. In plaats van bezemingen in te zetten voor een bepaald effect, werd *seidr* voornamelijk gebruikt voor voorspellingen en waarzeggerij. *Seidr* werd overigens geassocieerd met Odin, maar werd ook spronkelijk aan de Asen geleerd door Freya, een godin van de Wanen, geassocieerd met liefde, oorlog en toverij. In tegenstelling tot *galdr* en runemagie werd *seidr* gezien als een vrouwelijke vorm van magie. Mannen konden *seidr* beoefenen, maar daarmee doorbraken ze een cultureel taboe en dit kon leiden tot vervolging of verbanning. *Odin*, die zijn persoonlijke leerde van Freya, lijkt de enige mannelijke figuur te zijn die deze magie vrijelijk mocht beoefenen.

Hoewel de Noordse magie na de kerstening van Scandinavië in verval raakte, bleefden deze tradities vrij recent in de 20e en 21e eeuw een opleving. Moderne beoefenaars van het Noordse heidendom leggen met name de nadruk op voorspellingen met behulp van runen.



GEHEEL BOVEN: een moderne versie van runen, gebaseerd op reliëfs uit ca. 1000-200 n.Chr. en de schriftsystemen van de Oudere en de Jongere Futhark, ca. 800-900. **BOVEN:** detail uit *Freya*, 1890, door de Ierse schilder James Doyle Penrose (1862-1932). Freya is een godin van de godenfamilie de Wanen die de bewoners van Asgaard, en het name Odin, de kennis van *seidr* leert – het voorspellen van toekomstige gebeurtenissen.



GEKIEL BOVEN: gesneuvelde krijgers worden door de Walkuren naar het Walhalla gebracht om te eten en te drinken met de goden. **BOVEN:** de goden steken de brug naar het Walhalla over. Een scène uit Wagner's Das Rheingold, 1871. Litho.

HET WALHALLA

Het Walhalla, Oudnoords voor 'hal van de gesneuvelde', is een van de meest iconische aspecten van het rijk Asgaard. In de Noordse religie komt het Walhalla het dichtst in de buurt van het begrip 'hemel'. Men dacht dat de zielen van roemrijk in de strijd gesneuvelde mannen naar het Walhalla werden gebracht, waar ze als gelijken met de goden zouden feesten en vechten tot de komst van Ragnarok. Zodra er een oorlog uitbrak, stuurde Odin de Walkuren, zijn trouwe groep strijdgodinnen, om de zielen te halen van hen die ervool waren gevallen. De helft van de gesneuvelde strijders ging met de Walkuren naar het Walhalla, waar ze eeuwig werden, een leger van krijgersgeesten die Odin moesten helpen in de eindstrijd van Ragnarok.

De andere helft ging naar Freya, naar haar paleis Folkvang.

Het Walhalla bevindt zich in Glastir, een prachtig veld omringd door bomen met rode en gouden bladeren. Deze hal heeft 540 deuren, breed genoeg om 800 krijgers tegelijk door te laten en boven de hoofdingang bevindt zich de kop van een wild zwijn en een felle adelaar wiens

doordringende blik tot de uiteinden van de wereld kan kijken. De muren van dit magnifieke gebouw zijn gemaakt van glimmende speen, die helder genoeg glanzen om de hal zonder vuur te verlichten. Het dak is gemaakt van gouden schilden en de banken en de lange houten tafels zijn versierd met weelderige wapenrustingen. Bij het feesten worden de einjarjar bediend door de Walkuren en eten ze het vlees van het betoverde wilde zwijn Saehrimnir. Het vlees van Saehrimnir maakt nooit op, ongeacht hoeveel mannen bij het feest aanwezig zijn en de volgende ochtend komt het zwijn weer tot leven om die avond opnieuw te worden opgegeten. Als ze niet feesten, gaan de strijders met hun wapens naar buiten om te vechten. Hier spelen ze de heldendaden na die ze in hun leven volbrachten. Omdat alle wonder na de strijd genesen, vechten de einjarjar roekeloos, zonder angst voor verwondingen of de dood.

Wanneer Ragnarok komt, zullen de einjarjar worden verzocht Odin te volgen in de strijd tegen de horden van Jötunheim en de monsterlijke kinderen van Loki. Odin is bijzonder trots

'De Noormannen dachten dat de zielen van roemrijk in de strijd gesneuvelde mannen naar het Walhalla werden gebracht, waar ze als gelijken met de goden zouden feesten en vechten tot de komst van Ragnarok.'

op het aantal en de strijdlust van zijn soldaten, maar hij weet - dankzij zijn grote, profetische kennis en wijsheid - dat ze nooit talrijk of sterk genoeg zullen zijn om hem te behouden voor het lot dat hem wacht bij Ragnarok.

DE BIFRÖST

De Bifröst, ook wel de regenboogbrug genoemd, verbindt Asgaard met Midgaard, het rijk van de mensen. Afgezien van vliegen of een of andere magische manier van reizen is de Bifröst de enige manier om van en naar Asgaard te reizen. Hij wordt bewaakt door Heimdall, de poortwachter van de goden. Heimdall heeft een toren in het midden van de regenboogbrug, waar hij met zijn magische ogen honderden kilometers in alle richtingen kan uitkijken. Bij Ragnarok zullen de zonen van Muspelheim over de Bifröst komen en de tere brug onder hun donderende voeten verrijzelen voordat Asgaard zelf wordt vernietigd.

FOLKVANGR

Folkvangr (veld van de gastheer) is het gebied dat aan Freya werd toegevoegd bij haar komst in Asgaard. Niet elke god heeft een duidelijk eigen domein - die eer is voorbehouden aan de meest geliefde goden als Thor en Balder - maar de Asen waren direct zo op Freya gesteld, dat ze vrijwel meteen een eigen gebied en een paleis met een hal kreeg. Naar deze hal, Sessrumnir, worden de in de strijd gesneuvelde krijgers gestuurd die niet naar het Walhalla gaan. Het leven na de dood bij Freya is een direct equivalent van het Walhalla en er bestaan dan ook tegenstrijdige theorieën over het doel dat deze aparte hal kan hebben gehad. Sommigen zeggen dat de hal een leven na de dood bood aan ervool gestorven vrouwen en andere menen dat Freya's claim op de helft van de gevallen soldaten onderdeel was van het vredesverdrag tussen de Asen en de Wanen na de oorlog.



THRUDHEIM

Thrudheim is het gebied in Asgaard dat behoort aan Thor en zijn vrouw Sif. Thrudheim is het grootste van de vele subrijken binnen Asgaard, want Thors rol als beschermers en bewaarder van Asgaard maakt hem tot een van de belangrijkste goden in het pantheon. Hier staat Thors huis Bilskirnir, een enorme hal, naar verluidt het grootste gebouw ooit. De hal heeft meer dan vijfhonderd kamers, waarvan de mooiste zijn gereserveerd voor Thor, Sif en hun kinderen. Wanneer Ragnarok komt, zal dit domein gedeeltelijk worden verwoest als Surtz Asgaard en de Bifröst vernietigt, hoewel sommige versies zeggen dat Thrudheim ongeschonden genoeg zal blijven om een hoeksteen te worden van het nieuwe, herboren Asgaard dat na Ragnarok zal worden gebouwd.



BOVEN: De rit van de Walkuren van de Duitse schilder Wilhelm T. Moult, 1890. **BOVEN:** de Bifröst, de brug tussen Midgaard (de wereld) en Asgaard. Asgaard van de Engelse illustrator Stella Langstaff, 1916.

RECHTS: Freya koort Loki haar vromenmantel. Lovénz Frélich, 1898, uit *Den äftrige Götter Gudsvänge* door Karl Gyllenberg. **ONDER:** Freya vermomt Thor met haar kieren. **RECHTERSPAGINA:** Thor bei dem riesen Thryms als bruid verkleed. Thor vermomd als bruid voor de reus Thrym om Mjölnir terug te krijgen. Emil Doeberl, uit *Wahheit, die Götterwelt der Germanen*.

Thor stond al naar hem uit te kijken. 'Wat breng je voor nieuws, Loki?' riep hij. 'Hoe is mijn hamer al meegebruucht?'

'Nee, helaas!' riep Loki uit. 'Ik breng alleen een boodschap van de reuzenkonink. Hij geeft je je hamer pas terug als je Freya overhaalt met hem te trouwen!'

Daseop gingen Thor en Loki samen naar Freya's paleis en de mooie godin bogroette hen vriendelijk, maar toen ze het nieuws hoorde en begreep dat ze wilden dat ze met de vrede reus zou trouwen, werd ze heel boos en zei tegen Thor: 'Je had zelf beter op je hamer moeten passen. Het is je eigen schuld dat hij is verdwenen en ik zal nooit met een reus trouwen om je te helpen hem terug te krijgen.'



Thor vertelde alles aan Odin en die riep een vergadering bijeen om de zaak te bespreken. Als de koning der reuzen de kracht van de machtige hamer eenmaal kende, kon hij Asgaard bestormen en de schone Freya ontvoeren als zijn bruid. En zo kwamen de Asen in hun grote gerechtshal Gladsheim bijeen en spraken lang en bezorgd over het gevaar. Ze probeerden een plan te maken om Asgaard te redden van hun vijanden. Ten slotte stelde Heimdall, de stoere wachter van de regenboogbrug, een oplossing voor.

'Laten we Thor Freya's kieren aantrekken en zijn haar vlechten. En laat hij ook Freya's prachtige halsketting en een bruidshoed dragen!'

'Nee,' riep Thor woedend, 'in vrouwenkieren zouden jullie me allemaal uitlachen. Zoiets ga ik niet doen!'

'We moeten een andere manier bedenken.' Toen ze echter geen andere oplossing konden vinden, liet Thor zich uiteindelijk overhalen Heimdalls plan te proberen en begonnen de Asen de machtige dondergod aan te kleden als een bruid. Hij was de langste van alle goden en natuurlijk zag hij er heel vreemd uit in vrouwenkieren, maar naast een reus zou hij zeker klein genoeg lijken. Vervolgens vermomden ze Loki die zoveel plezier had in Thors hachelijke positie, dat hij besloot mee wilde om toe te kijken - als hofdame van de bruid. Daarna vertrok het tweetal naar Utgard, de vesting van de reuzen.

Toen de koning der reuzen hen zag aankomen, beval hij zijn dienaars het huwelijksfeest voor te bereiden en nodigde hij al zijn reuzenonderdanen uit om zijn huwelijk met de lieflijke godin Freya te komen viëren.

En zo streek het gezelschap neer voor het feestmaal en Thor, die altijd een goede eter was, at één hele os en acht zalmen en dronk drie vaten mede. De koning keek toe, verbaasd dat een vrouw zoveel kon eten en riep uit: 'Wie heeft er ooit zo'n hongerige bruid gezien?'



Loki, de hofdame van de bruid, die erbij stond, slaisterde de koning echter in zijn oen. 'Acht nachten heeft Freya gezat en gesmeiseld te eten, zo verlangde ze ernaar jouw bruid te worden.'

Dat deed de reus plezier en hij liep naar Thor om zijn lieflijke bruid te kussen. Toen hij de zuier rechter optilde, schoot er een lichtstraal uit Thors ogen en de koning bleef stotelijk staan en vroeg zich af waarom Freya's ogen zo scherp waren.

'Acht nachten heeft de schone Freya niet geslapen, zo verlangde ze ernaar hier te komen,' zei Loki opnieuw en had moeite zijn lachen in te houden. Ook dit deed de koning plezier en hij zei: 'Laat nu de hamer komen en geef die aan de bruid, want de tijd voor ons huwelijk is gekomen.'

Thor was zo begeerig zijn schat terug te krijgen, dat hij niet eil kon ziltten en als de slimme Loki niet met zijn woorden had ingegrepen, was hij misschien al eerder ontmaskerd. Uitsindelijk werd de kostbare hamer echter gebracht en aan de bruid overhandigd, zoals gebruikelijk was bij een huwelijk. Zoda Thor de hamer in zijn hand had, gooidde hij zijn vrouwenkieren af en stond in zijn volle lengte voor de verbijsterde reuzen.

Hij zwaalde één keer met zijn hamer en sneller dan het oog de beweging kon volgen, had het ding Thryms schedel verbijzeld en een dozijn van de gasten omgegooid. Thor zwaide nog een keer met de hamer en nu stortten het dak en de muren van het paleis in en bleven alleen Thor en Loki levend over tussen de puinbopen.

'Ha! lachte Loki, 'dat was een mooi staaltje werk, schone Freya.'

Thor, die bezig was de aan hem klevende gevoden en de sluier af te rukken, staarde zijn makker dreigend aan. 'Houd op, Loki,' zei hij, 'het moest gebeuen, dat klopt, maar praat me niet meer van deze vrouwenkwestie. We zullen ons alleen herinneren dat ik de Donderaar ben en dat mijn verdwenen hamer is gevonden.'

Daarop, terwijl Loki nog stilletjes grinnikte, vloegen ze in alle rust terug naar Asgaard.



FREYA'S HALSSNOER



BOVEN: Freya en de dwergen, illustratie door Harry George Theaker in Children's Stories from the Northern Legends van H. Dorothy (België) en Hilda Hart, 1920.
ONDER: Freya op zoek naar Brisingamen, illustratie door Katharine Pyje in Tales from Norse Mythology, 1930.

Freya trok de hele wereld rond op zoek naar nieuwe gouden sieraden voor haar juwelencollectie. Op een dag was ze zo diep in gedachten verzonken dat ze de tijd vergat. Toen ze uit haar overpeinzingen opschrak, was de duisternis ingevallen en bevond ze zich in een onbekende omgeving. Een sprankje licht ving ze op uit een grot, waar een groep dwergen bij het licht van hun lantaarns aan het werk was. Ze bilten edelstenen los uit de growand en polijsten ze tot ze glommen. Vier dwergen zaten in een hoek aan een laag tafeltje en waren bezig glinsterende juwelen in een peshring halssieraad te vatten. Freya werd direct vervuld van verlangen naar dat glinsterende sieraad met fonkelende juwelen. Ze kwam dichterbij, boog zich over de tafel en zei: 'Wat is dat prachtig! Met die ketting zou ik vanavond op het godenfeest de mooiste godin zijn!' Hoe langer ze naar het sieraad keek, hoe meer ze het begeerde.

Die ketting moet en zal ik hebben! besloot ze. Ze vroeg de vier dwergen: 'Hoeveel moet ik jullie hiervoor betalen?' De dwergen leken onder de indruk van haar schoonheid en haar

lelijke stem. Ze gaven haar direct antwoord: 'Niets, helemaal niets, wij geven u dit sieraad als geschenk, als u ons maar met uw gunst en vriendschap wilt vereren!'

Op het moment dat Freya de halsketting in ontvangst nam, meende ze een spottende lach te horen. Het leek alsof een fluiserende stem haar een dwaas noemde, omdat ze meende dat een sieraad haar gelukkig zou maken. Met de ketting in haar hand vluchtte Freya snel de grot uit. Ze wilde die spottende lach vergeten. Maar eenmaal in de frisse lucht voelde Freya zich niet opgelucht. Een beklemmend gevoel maakte zich van haar meester, alsof er een groot gevaar dreigde. Ze probeerde die angstige gedachte af te schudden en haaste zich naar Asgaard, om haar echtgenoot Óðr haar nieuwe aanwinst te laten zien.

Maar toen ze thuiskwam, was Óðr nergens te bekennen. Tevergeefs doorzocht Freya alle kamers van hun paleis; hij was spoorloos verdwenen. Freya had een prachtig halssieraad, maar ze besefte dat dat niets betekende nu ze haar geliefde man had verloren. Het was al haast tijd voor het avondfeest, maar Freya wilde er niet heen zonder Óðr. Ze spande haar twee bokaten voor haar wagen. 'Ik zal Óðr vinden, al moet ik ervoor naar het einde van de wereld reizen!' nam ze zich voor. Zo ging ze op reis.

Eerst reed ze naar Midgaard, maar daar had niemand haar echtgenoot gezien. Daarna dandde ze af naar het onderaardse Niflheim en zelfs naar Jötunheim, het land van de reuzen, maar niemand had haar echtgenoot gezien. Freya stortte tijdens haar zoektocht bittere tranen en overal waar die ter aarde vielen, veranderden ze in glinsterend goud.

De godin wist van geen opgeven en zette haar zoektocht voort. Zonder te rusten reisde ze de hele wereld rond. Terwijl de tijd verstreek, kreeg de wereld zelf medelijden met Freya; de bladeren vielen van de bomen, de zangvogels vlogen weg en de aarde werd een sombere plek.

Op het laatst was Freya's mooie halssieraad, dat ze de naam Brisingamen had gegeven, het enige lichtpuntje in een duistere wereld. En zo kwam het dat Óðr haar terugvond. Hij was verdoemd in een diep en donker woud en kon de weg terug niet meer vinden; maar opeens zag hij in de verte de barnstenen in Freya's ketting oplichten. Hij haastte zich naar haar toe en sloot haar in zijn armen. Toen Freya en Óðr naar huis terugkeerden, straalden ze van vreugde en verspreidden ze geluk om hen heen. De wereld werd weer fris en groen. Alle goden in Asgaard waren blij dat ze Freya weer zagen glimlachen.

Niet lang na Freya's terugkeer lagen de Aesen allemaal te slapen. Alleen de waakzame Heimdall was wakker. Heimdall hoorde zachte voetstappen bij het paleis van Freya en ging onmiddellijk op onderzoek uit. Daar zag hij Loki juist rondsluipen. Loki glipte de slaapkamer van de godin binnen; hij had het natuurlijk voorzien op haar mooie halsketting, die ze ook 's nachts droeg. Hij opende het slotje van de ketting en wilde er met de buit vandoor gaan, maar Heimdall zette de achtervolging in; zo makkelijk kwam Loki niet van hem af. Loki besefte dat hij werd gevolgd en veranderde zichzelf in een vuurvogel. Heimdall veranderde zichzelf in een regenbui om het vogkje te down, maar Loki veranderde zichzelf snel in een beer en begon de regen op te drinken. Toen veranderde Heimdall zichzelf ook in een beer en ging hij de strijd met Loki aan. Heimdall overwon Loki en dwong hem de ketting terug te geven aan Freya en haar zijn excuses aan te bieden.



RECHTS: Freya, 1890, door James Doyle Penrose (1862-1932). Freya is de Warengodin die de Aesen en met name Óðin de magische voorspelkunst van Seidr leerde. **BOVEN:** Heimdall greift het sieraad Brisingamen terug aan Freya, door Nils Blommér, 1846.



DE WALKUREN



LINKERPAGINA: drie Walkuren voeren gevallen helden met zich mee, vespogeld door Odin naar het Walhalla, illustratie door Emil Doepler in *Walhall die Götterwelt* der Germanen, 1905. **BOVEN:** Brunnhild, door Gustav Bussière, 1897. **RECHTSOMDER:** drie Walkuren voeren een gevallen krijger naar het Walhalla, waar ze worden opgewacht door Hermod, illustratie door Lorenz Frutich, 1936.

Volgens de oude Scandinaviërs zendt Odin bij een naderend conflict de Walkuren uit om de dapperste gevallen van het slagveld te kiezen.

De Walkuren voeren de zielen van deze gekozen gevallen via de regenboogbrug Bifröst naar het Walhalla in Asgaard, waar ze verblijven aan Odins zijde tot de eindstrijd van Ragnarok. De Walkuren worden meestal weergegeven als mooie, jonge strijdsmaagden, met lange blonde lokken en gehuld in oopverblindend witte mantels van zwanenvaren. Rijdend op hun witte hengsten storten ze zich onbevreesd in de strijd; deze vliegende strijdrossen staan haast even hoog aangeschreven als de Walkuren zelf. Andere bronnen vermelden echter geen paarden; daarin zijn de Walkuren uitgerust met vleugels, waarmee ze zelfstandig vliegen.

De opdracht van de Walkuren beperkt zich niet tot het slagveld; ze vliegen ook over zee om stervende Vikingen uit hun zinkende draken-schepen op te pikken. Soms staan ze op het strand en maken ze bemoeidigende gebaren naar verdrikkende helden, en beduiden hun dat ze een ervolle dood sterven.

Over het aantal Walkuren zijn de meningen verdeeld. Volgens sommige bronnen zijn er drie, volgens andere zestien. De meeste oude auteurs zijn het er echter over eens dat het er negen zijn. De Walkuren worden vaak beschouwd als lucht- en windgodinnen van een lagere rang dan de Aesen; ze worden ook wel eens gelijkgesteld met de Nornen. In sommige mythen treden de Walkuren het strijdspeel in onder leiding van de godin Freya. In andere verhalen wordt de Norne Skuld tot de Walkuren gerekend en heeft zij de leiding. In veel mythen staan alle Walkuren, of een Walkureneenheid, onder het gezag van de god Tyr. Volgens sommige auteurs van het Tyr die het slagveld bezocht en persoonlijk namen

welke gevallen helden zouden worden opgenomen in het Walhalla.

De Walkuren vervullen ook belangrijke functies in het Walhalla, waar ze hun wapenrusting afleggen en gekleed in stralend witte gewaden mede schenken aan de *eisheirar*, de gevallen helden.

Een mythe vertelt hoe drie van de Walkuren, Olrun, Alvit en Svandlót, eens gingen zweemen in een meer en betrapten werden door de drie broers Egil, Slagfinn en Völund de smid, die hun mantels van zwanenvaren stalen. Daardoor dwongen ze de drie Walkuren op aarde te blijven en hun echtgenoten te worden. Negen jaar zaten de Walkuren vast voordat ze hun mantels terugstalen en ervandoor gingen. Daarna zweren hun zezhopige mannen over de aarde, in de hoop hen ooit terug te vinden. Er zijn nog meer verhalen over zwanenmeisjes en Walkuren die met mensen trouwden; het bekendst is het verhaal over Brunhilde, de echtgenote van Sigurd (of Siegfried), een van de befaamde helden uit de Noordse mythologie.

