

KLAUS SAGASTER

DAS HELDENLIED VON ALTÄ TSEMBEL XÜ

Eine symbolkundliche Untersuchung

A. Einleitung

Das *Heldenlied von Altä Tsembel Xü*, welches den Gegenstand der vorliegenden symbolkundlichen Untersuchung bildet, gehört zu den Epentexten, die G. J. RAMSTEDT zu Anfang dieses Jahrhunderts in der Nordmongolei gesammelt und die Harry HALÉN im ersten Band des Werkes *Nordmongolische Volksdichtung* (Helsinki 1973) bearbeitet, herausgegeben und übersetzt hat.¹

Bereits eine erste Durchsicht der Texte liess vermuten, dass die insgesamt 22 kleinen Epen der Ramstedtschen Sammlung ein nicht unbeträchtliches Material für die Erforschung der Symbolvorstellungen der Mongolen liefern dürften. Um die Probe aufs Exempel zu machen, wurde einer der kürzesten Texte einer symbolkundlichen Analyse unterzogen.² Hierbei zeigte sich, dass die geringe Zahl von nicht mehr als 210 Liedzeilen fast schon mehr symbolkundliches Material enthält, als sich in einem Beitrag zu einer Festschrift ausführlich darstellen lässt.

Die folgende Untersuchung besteht aus zwei Teilen: Zunächst wird die Handlungssymbolik erläutert, und danach werden die symbolrelevanten Einzelbegriffe zusammengestellt. Auf symbolvergleichende Untersuchungen, ja selbst auf nähere Erläuterungen zu einzelnen Symbolbegriffen wird, von wenigen Ausnahmen abgesehen, bewusst verzichtet. Für ein solches Unterfangen würde der zur Verfügung stehende Raum nicht ausreichen; überdies müsste eine derartige Studie anders angelegt sein. Zweck der folgenden Untersuchung ist lediglich zu verdeutlichen, wieviel symbolrelevantes Material in einem kleinen Epentext enthalten sein kann. Zugleich soll dieses Material systematisch dargestellt und für weitere symbolkundliche Untersuchungen verfügbar gemacht werden.

B. Die Handlungssymbolik

a) Die Personen

Der Held der Handlung ist Altā Tsembel Xū, ein Knabe von 13 Jahren. Er lebte in alter Zeit zusammen mit seinen Eltern und seiner jüngeren Schwester in einer Gegend, die nicht näher bezeichnet wird. Wahrscheinlich handelt es sich um das Altai-Gebirge; hierauf deutet das Element Altā (Altai) im Namen des Altā Tsembel Xū. Auf eine Gebirgsgegend verweist auch die Angabe, dass Altā Tsembel Xū ins Gebirge zur Jagd reitet. Sein graugeflecktes Reitpferd heisst Aj Dzalā.

Der Gegenspieler des Helden ist der grosse Khan Tšüsüreŋ Dondžin, der in Wirklichkeit ein Mangus, ein menschengestaltiges Ungeheuer, mit 25 Köpfen ist. Tšüsüreŋ Dondžin hat zwei Gefolgsleute, die Helden Argā und Dargā.

Die Gottheit, welche den Helden beschützt, ist der Buddha Amoghasiddhi (Amgāšidi).

b) Der Handlungsrahmen

Das Thema des kleinen Epos ist der Kampf zwischen Altā Tsembel Xū und dem Mangus Tšüsüreŋ Dondžin. Als sich Altā Tsembel Xū einmal auf der Jagd befindet, begegnen ihm Argā und Dargā. Sie sollen im Auftrag des Tšüsüreŋ Dondžin herausfinden, ob es in Altā Tsembel Xūs Gebiet einen Khan gäbe, der so stark wie Tšüsüreŋ Dondžin sei. Altā Tsembel Xū lässt dem Mangus vorschlagen, diese Frage durch einen Wettkampf zwischen ihm und Tšüsüreŋ Dondžin zu entscheiden. Tšüsüreŋ Dondžin willigt ein, und es kommt zum Treffen, in welchem Altā Tsembel Xū zunächst fast unterliegt. Aber mit Hilfe des Buddha Amoghasiddhi gelingt es ihm schliesslich doch, dem Mangus zu töten.

c) Die Symbolik

In diesem Handlungsrahmen wird das zentrale Anliegen des Epos dargestellt: der Kampf zwischen dem Guten, symbolisiert durch Altā Tsembel Xū, und dem Bösen, symbolisiert durch den Mangus Tšüsüreŋ Dondžin. Gut und Böse werden im Sinne des buddhistischen Wertsystems interpretiert, mit welchem das Epos ja auch noch durch einige andere Begriffe in Beziehung gesetzt wird (Sumeru-Berg, Milchmeer, Religion und Staat, Amoghasiddhi). Das Gute sind die "zehn weissen Tugenden" (*arwan tsagān bujan, arban čayan buyan*)³, also die zehn buddhistischen Sittenregeln: Abstandnehmen vom Töten, vom Diebstahl, von Unkeuschheit, von Lüge usw. Das Böse ist die Umkehrung

dieser Werte, also das Töten, der Diebstahl, die Unkeuschheit usw., bezeichnet als die "zehn Schwarzen (Sünden)" (*arwan xara [nūl]*, *arban qara [nigül]*). So will Tšüsüreŋ Dondžin wissen, ob es ausser ihm noch einen Khan gibt, der "die Wurzel der zehn Schwarzen (Sünden) vermehrt und die zehn weissen Tugenden vermindert" (204). Altā Tsembel Xū erklärt demgegenüber, er stärke Religion und Staat, also das ideale (tibetisch-mongolische) buddhistische Ordnungssystem⁴, und schaffe die Vorbedingungen für ein glückliches Leben (204); er handelt somit gemäss den zehn weissen Tugenden, die er verteidigt, indem er den Mangus, der die "zehn weissen Tugenden vermindert", vernichtet.

Der Zeitpunkt, zu dem der Kampf zwischen Gut und Böse stattfindet, ist die "gute alte Zeit" (*erte urid saen tsak*, *erte urida sayin čay*) (202). Die Handlung wird also in eine idealisierte frühe Vergangenheit verlegt, die fern ist von der vermutlich nicht als besonders ideal empfundenen Gegenwart. Doch technisch gesehen ist auch die Gegenwart eine "gute Zeit" (*saen tsak*, *sayin čay*) und nicht etwa eine "schlechte Zeit" (*mū tsak*, *mayu čay*). Auf die "gute alte Zeit" folgt nicht die schlechte Zeit, sondern mit ihr ist die schlechte Zeit zu Ende, und die gute Zeit beginnt: Die schlechte Zeit ist jene Zeit, da die Macht des Bösen, des Mangus, noch ungebrochen ist; die gute Zeit ist die Zeit, in welcher der Held den Mangus besiegt hat. Deshalb heisst es, dass der Held "am Ende der schlechten Zeit, am Anfang der guten Zeit" (*mū tsagin sūlt*, *saen tsagin türünd*; *mayu čay-un segül-dür*, *sayin čay-un terigün-dür*) lebte (202). Sicher wird man in den Begriffen "gute Zeit" und "schlechte Zeit" auch buddhistische Vorstellungen sehen dürfen: Die schlechte Zeit ist die Zeit, in der es die Lehre Buddhas nicht gibt; die gute Zeit ist die Zeit, in welcher die Lebewesen den Segen der Religion wieder erfahren können, also unsere Zeit.⁵ Der Gedanke der Zeitenwende, des grossen Wechsels vom Schlechten zum Guten, wird am Anfang des Epos auch noch anders ausgedrückt: Die Handlung spielt, als die Weltperiode, das Kalpa, gerade wechselt, als die Erde sich gerade erhebt, als die Sonne gerade aufgeht, als die Blätter sich gerade entfalten, als der Mond gerade aufgeht und die Religion sich gerade erhebt. Nach der Zeit der Zerstörung und des Chaos entsteht wieder ein Kosmos, in dem natürlich auch die Religion, die Lehre Buddhas, nicht fehlt.

Die Bildung des Kosmos wird von der Macht des Bösen noch einmal in Frage gestellt. Der Mangus, der Feind der Religion, der die zehn weissen Tugen-

den "vermindert" und die Wurzeln der zehn schwarzen Sünden "vermehrt", schnappt mit der Oberlippe nach der oberen Welt und mit der Unterlippe nach der unteren Welt; das bedeutet wohl, er greift nach der Herrschaft über die ganze Welt. Doch er trifft auf Widerstand, er begegnet dem Helden, der nicht wie der Mangus das Böse tut, sondern Religion und Staat stärkt, für ein glückliches Leben sorgt und nun sogar zum Endkampf gegen das Böse antritt (204).

Der Kampf zwischen Gut und Böse ist ein Kampf zwischen beinahe gleichstarken Mächten. Dem Helden gelingt es durchaus nicht, den Mangus sofort zu töten. Im Gegenteil: Nachdem sich Held und Mangus immer wieder vom Scheitel bis zur Sohle mit ihren Waffen zerspalten haben, wird der Held beinahe doch noch umgebracht – bemerkenswerterweise nicht vom Mangus selbst, sondern von dessen beiden Helden Argā und Dargā. Nur die Hilfe des Buddha Amoghasiddhi vermag den Altā Tsembel Xū zu retten. Und als es ihm schliesslich gelingt, den Mangus zu töten, glückt ihm dies nicht aus eigener Kraft, sondern wieder mit der Hilfe Amoghasiddhis sowie durch einen Hinweis des graugefleckten Pferdes Aj Dzalā, das ihm die Quellen der Lebenskraft des Mangus verrät (210).

Hier liegt offensichtlich ein wesentlicher Schlüssel zum Verständnis der Symbolik des Epos: Weder der Held noch der Mangus sind allein aus sich selbst heraus fähig, entscheidende Erfolge zu erringen. Immer sind sie letzten Endes auf äussere Hilfe angewiesen, auf Personen oder Sachen. Erfolg und Misserfolg bestimmen sich gleicherweise nach dem Mass der eigenen Eigenschaften und Fähigkeiten wie nach dem Grad der Verfügungsmöglichkeit über äussere Hilfsmittel.

Die persönlichen Eigenschaften und Fähigkeiten, die Altā Tsembel Xū zum Helden machen, sind die folgenden:

Altā Tsembel Xū hat Feuer im Gesicht (*nūrtē galtē, niγur-tai γal-tai*) und Glut in den Augen (*nüdüntē tsoktē, nidün-tei čoy-tai*), Mark in den Schienbeinen (*šilwndē tšimüktē, silbin-tei čimüge-tei*) und Fleisch im Nacken (*šilndē maxatē, sili-tei miqa-tai*). Auch der junge Temüjin wird, wie bekannt, ähnlich beschrieben. In der *Geheimen Geschichte* (§ 62) sagt Dei Secen von den Unggirat zu Yesugai über den neunjährigen Temujin: "Dein Sohn hier ist ein Knabe mit Feuer in den Augen und Glanz im Gesicht" (*ene ko'un cino nidun tur iyen haltu. ni'ur tur iyen gereltu ko'un bui*).⁶ Die Stimme des Helden ist wie die Stimme von 10 000 oder 50 Drachen (206).

Seine "bunten" Augen sind so gross wie Trinkschalen, und er vermag sie so weit aufzusperren, dass sie so gross wie Schöpfkellen werden (208). Zur Zeit der Handlung ist er 13 Jahre alt. Sein Alter ist, wie sein Vater sagt, noch gering und sein Blut dünnflüssig. Somit ist er in dem richtigen Alter, um gegen den Feind zu ziehen und sich einen Namen zu machen (206). Es fällt auf, dass Altä Tsembel Xü das gleiche Alter hat, in dem die Kronprinzen im tibetischen Grossreich die Königsherrschaft übernommen haben.⁷ Der Held ist so stark, dass er den Mangus immer wieder von oben bis unten zerspalten kann. Wenn er selbst vom Mangus zerspaltet wird, ist er imstande, sich immer wieder zu regenerieren (210). Nach dem Sieg über den Mangus macht er aus dessen beiden Helden Halsanhänger für sein Pferd und veranstaltet ein Festmahl von 80 Jahren und ein Freudenfest von 60 Jahren (212). Er ist fähig, einen ausgezeichneten Ruf zu verbreiten und sich einen berühmten Namen zu machen (204, 212).

Über die Eigenschaften und Fähigkeiten des Mangus wird folgendes ausgesagt:

Der Mangus besitzt 25 Köpfe, von denen einer seinen Lebensseele enthält, und auf seinem Rücken hat er ein trinkschalengrosses "buntrotes" Muttermal. Er kann nur getötet werden, wenn es gelingt, die Lebensseele, das Muttermal sowie die goldene Ulme, die in seiner Heimat steht, zu zerstören (210). Er ist unvergleichlich und unübertrefflich gross und riesig stark, kann mit der Oberlippe nach der oberen Welt und mit der Unterlippe nach der unteren Welt schnappen (204), ist imstande, den Wind wehen und den Regen fallen zu lassen (208) und vermag den Helden vom Scheitel bis zur Sohle durchzuspalten. Sooft ihm dieses Pech selbst widerfährt, kann er sich immer wieder regenerieren. Als er vom Pfeil des Helden getroffen wird, fällt er zwar zu Boden, doch steht er wieder auf (210) und stirbt erst, als ihm der Held das Muttermal zerspaltet (und wohl auch, obwohl im Text nicht erwähnt, die Lebensseele zerstört) (212).

Über die äusseren Hilfsmittel, die dem Helden zur Verfügung stehen, sagt der Text folgendes:

Der Held hat eine Familie, die ihm in der Not beisteht und die offenbar über besondere Kräfte verfügt: Der Vater wird mit dem Sumeru-Berg verglichen, also mit dem Weltberg, der *axis mundi*, und die Mutter mit dem Milchmeer, aus welchem schon die vedischen Götter *amṛta*, den Unsterblichkeits-trank, herausgequirlt haben⁸. Die Schwester des Helden wird mit einer

fünffarbigen Blume in der Steppe verglichen. Es sei dahingestellt, ob mit "fünffarbig" (*tawan öng̃n*, *tabun öngge-yin*) hier lediglich "bunt" gemeint ist oder eine Anspielung auf die Farben Weiss, Blau, Gelb, Rot und Grün vorliegt, welche das in den fünf Buddhafamilien repräsentierte Erlösungssystem des Tantra-Buddhismus symbolisieren. Eines der Oberhäupter dieser fünf Familien ist Amoghasiddhi, der Helfer des Altā Tsembel Xū. Vom Vater wird der Held aufgefordert, in den Kampf zu ziehen, von den Eltern erhält er den Segen hierfür (206), und Eltern und Schwester beten zum Buddha Amoghasiddhi um Rettung des Helden (210). Zu Amoghasiddhi hatte Altā Tsembel Xū schon selbst bei seinem Auszug zum Kampf gebetet (206). Ohne ihn und ohne die Hilfe seiner Familie wäre der Held verloren gewesen. (Wieso gerade Amoghasiddhi als Helfer fungiert, ist unklar. In den anderen Epentexten der Ramstedtschen Sammlung wird er sonst nicht erwähnt.) Vor dem Treffen mit dem Mangus bringt der Held auf einem Berg 13 Weihrauchopfer dar.

Altā Tsembel Xū hätte auch nicht gesiegt, wenn er nicht sein graugeflecktes Reitpferd Aj Dzalā besessen hätte. Dieses Pferd verfügt über aussergewöhnliche Kräfte. Mit seiner Hilfe bringt der Held das Milchmeer zum Wallen (206) und den Sumeru-Berg zum Wanken (208); es schwingt sich wie eine Krähe in die Lüfte und springt wie ein Eichhörnchen, es läuft unterhalb des bewölkten Himmels und oberhalb der bewipfelten Bäume (208). Es verfügt über hellseherische Gaben und kann sprechen: Als der Held den Mangus nicht besiegen kann, sagt es ihm, der Mangus könne getötet werden, wenn man seine Lebensseele, sein Muttermal und seine goldene Ulme zerstöre (210).

Wichtig sind auch die Waffen des Helden: Sein Köcher ist steif und schwarz und aus siebzig Hirschfellen zusammengesetzt; seine Pfeile sind ganze Lärchenbäume, die mit nicht zerschnittenen (d.h. nicht durch Zerschneiden halbierten) Geierfedern besetzt sind (206). Altā Tsembel Xū hat ein zwölf Klafter langes gelbes Schwert, mit dem er den Mangus zerteilt, und einen gelben Kleinbogen, mit dem er den Mangus niederschiesst (208, 210). Den Pfeil, den er hierbei benutzt, macht er, nachdem seine Eltern zu Buddha Amoghasiddhi um Hilfe gebetet haben, wirksam, indem er spricht: "Weise sei die Pfeilkerbe, gerade sei der Pfeilschaft, heldenmütig sei die Pfeilspitze!" (210).

Auch der Mangus ist auf äussere Hilfsmittel angewiesen. Er hat als Gefolgsleute zwei starke Helden, Argā und Dargā, welche für ihn auf Kundschaft

gehen (204) und ihm beistehen, als es ihm nicht gelingt, den Altā Tsembel Xū zu töten: Sie reissen eine Lärche aus und prügeln damit den Helden zu Boden (210). Der Sieg über den Mangus ist erst vollkommen, als auch seine beiden Helden tot sind (212). Das Pferd des Mangus ist schwarz und besitzt, ebenso wie das Pferd des Helden, übernatürliche Kräfte: Seine Hufe sind so gross, dass auf ihnen gleichsam nicht einmal die ganze Welt, ganz Jambudvīpa, Platz finden würde; Feuer lodert von ihnen auf, und aus den Nüstern des Pferdes qualmt Rauch (208). Als Waffe hat der Mangus einen "topasschwarzen" Spiess, mit dem er den Helden immer wieder von oben bis unten zerteilt (208, 210). In der Heimat des Mangus steht, wie erwähnt, eine goldene Ulme, die offensichtlich sein Lebensbaum ist: Der Mangus ist erst dann endgültig vernichtet, nachdem ausser seinem Muttermal (und seiner Lebensseele) auch die goldene Ulme zerstört ist (210, 212).

Der grosse Kampf zwischen Gut und Böse wird als Wettkampf, als Nadam (*nādam, nayadam*) angekündigt (204). Die Auseinandersetzung erfolgt dann allerdings nicht in der traditionellen Form des Nadam, mit Ringen, Bogenschiessen und Pferderennen, sondern in einem Duell, das mit Spiess und Schwert ausgetragen wird (208, 210). Niedergeschossen wird der Mangus dann allerdings mit einem Pfeil (210).

Held und Mangus reiten einander entgegen, der Kampf findet weder in der Heimat des einen noch des anderen statt. Bevor Altā Tsembel Xū dem Mangus begegnet, steigt er auf einen Berg, um dort 13 Weihrauchopfer darzubringen und nach dem Mangus Ausschau zu halten, indem er seine trinkschalengrossen Augen schöpfkellengross aufsperrt. Im nordmongolischen Epos *Khūwei Sain Buidar Khū* wird der Berg, auf welchen der Held steigt, um auf ganz Jambudvīpa umherzublicken, und von dem aus er dann den Mangus herannahen sieht, als Sumeru-Berg — genauer: als Altai-Sumeru-Berg — bezeichnet.⁹ Seinen "tollen" schwarzen Tabak rauchend, den er mit seinem stählernen Feuerzeug angezündet hat, sieht der Held im Südosten eine grosse Staubwolke, die, wie sich herausstellt, vom Pferd des Mangus aufgewirbelt wird (208). Nach dem Sieg über den Mangus nimmt Altā Tsembel Xū die Untertanen des Mangus (die, so kann man vielleicht folgern, nun von dessen Herrschaft befreit sind); er hat sich als Held bewiesen, indem er sich einen ausgezeichneten, weit bekannten Namen gemacht hat, und führt nun mit seinen Eltern zusammen ein glückliches Leben (212). Damit hat Altā Tsembel Xū gezeigt, dass er imstande ist, das durchzuführen, was er als

seine Aufgabe ansieht: Religion und Staat zu stärken (und damit das in den zehn weissen Tugenden gründende Ordnungssystem, das vom Mangus, dem Vertreter der zehn schwarzen Sünden, in Frage gestellt wird) (*šadžn törög bata bolgaxa, šajin törö-yi batu bolγaqu*), das zu vollbringen, was er sich vorgenommen hat (*sansn ujlsīg bütēxe, sanaγsan üiles-i bütügekü*), einen ausgezeichneten Ruf zu verbreiten (*saexan aldarīg dagursaxa, sayiqan aldar-i dayurisqaqu*) und die guten Vorbedingungen für ein glückliches Leben zu schaffen (*saetar džingaxa saen belek bolgaxa, sayitur jirγaqu sayin beleg bolγaqu*) (204). Das Gute hat über das Böse gesiegt, die "gute Zeit" hat begonnen, die "schlechte Zeit" ist zu Ende.

C. Die Symbolbegriffe

Die im Epos auftretenden Symbolbegriffe habe ich in zwei vorangegangenen Arbeiten anhand zweier anderer Epen (vgl. Anm. 2) nach dem symbolkundlichen Strukturschema untersucht, das von Manfred LURKER entwickelt worden ist.¹⁰ Da dieses Schema den Gegebenheiten der zentralasiatischen Symbolik nicht voll entspricht, wird im folgenden mit dem Versuch begonnen, ein Strukturschema zu entwickeln, das auf den Gegebenheiten der Symbolik Tibets und der Mongolei beruht. Für den nachstehenden Entwurf ist unter Berücksichtigung der Lurkerschen Gesichtspunkte ausschliesslich das Material des *Heldenliedes von Altā Tsembeļ Xū* herangezogen worden. Im Hinblick auf den Gesamtbereich der Symbolik Tibets und der Mongolei ist das hier gegebene Strukturschema deshalb 1. nicht annähernd vollständig und 2. aufbaumässig provisorisch. Der Entwurf soll durch weitere Untersuchungen ergänzt und modifiziert werden. Im Gegensatz zum Lurkerschen Schema wird auf eine Unterscheidung zwischen Symbolerscheinungen und Symbolträgern verzichtet. Die sog. Symbolträger (Dämonen, Götter, Heilige, Personifikationen, Sakralpersonen) werden vielmehr ebenfalls als Symbolerscheinungen angesehen. In zwei eigenen Gruppen werden auch symbolrelevante Eigenschaften und Abstrakta erfasst, die im Lurkerschen Schema nicht berücksichtigt sind.

1. Die Welt der Natur

- 1.1. Elemente
- 1.2. Gestirne, Himmel und Erde
- 1.3. Orientierung
- 1.4. Zeit
- 1.5. Maße

- 1.6. Weltaufbau
- 1.7. Landschaft
- 1.8. Pflanzen
- 2. Die Welt der Lebewesen
 - 2.1. Götter und Dämonen
 - 2.2. Tiere
 - 2.3. Menschen
 - 2.3.1. Verwandtschaftsbeziehungen
 - 2.3.2. Sozialbeziehungen
 - 2.3.3. Lebenskreis
 - 2.3.4. Seele
 - 2.3.5. Körper
- 3. Bedarfsgegenstände
 - 3.1. Nahrung und Genussmittel
 - 3.2. Schmuck
 - 3.3. Gerätschaften
 - 3.4. Waffen
 - 3.5. Sattelzeug
 - 3.6. Materialien
 - 3.7. Geld
- 4. Geschehen, Handlung
- 5. Farben
- 6. Zahlen
- 7. Ton, Sprache, Schrift
- 8. Eigenschaften
- 9. Abstrakta

Die folgende Aufstellung der im Heldenlied von Altā Tsembel Xū enthaltenen Symbolbegriffe bringt auch Verweise auf Stellen in den anderen Epen-texten der Ramstedtschen Sammlung, in denen der jeweilige Begriff ebenfalls vorkommt. Auf Verweise wird mitunter verzichtet, wenn es sich um häufig vorkommende Begriffe handelt, z.B. Berg, Blume, Stimme.

1. Die Welt der Natur

1.1. Elemente

Regen (*borō*, *boruyan*): Der Mangus lässt Regen fallen (208).

Feuer (*gal*, *yal*): Aus den Hufen des Pferdes des Mangus lodert Feuer auf (208). - Vgl. 152, 174, 263.

feurig (*galtē, γaltqi*): Der Held hat Feuer im Gesicht (ist im Gesicht feurig) (208). - Vgl. 46, 48, 96, 98, 110, 140, 148, 196, 232, 240, 269, 272.

Rauch (*utā, utayan*): Aus den Nüstern des Pferdes des Mangus qualmt Rauch auf (208). - Vgl. 226, 230, 259, 276.

glühend (*tsoktē, čoytai*): Der Held hat Glut in den Augen (ist in den Augen glühend) (208). - Vgl. 46, 48, 96, 110, 140, 240, 272.

Wind (*salxi, salkin*): Der Mangus lässt Wind wehen (208).

Staub (*tōs, toγusun*): Der Held sieht von Ferne "grossen Staub", eine grosse Staubwolke - der Mangus naht heran (208).

1.2. Gestirne, Himmel und Erde

Sonne (*nara, naran*): Die Handlung spielt zu der Zeit, da gerade die Sonne aufgeht (202). Der Mangus will sich mit dem Helden "bei der roten Sonne von übermorgen" treffen, d.h. zur Zeit der Morgenröte des übermorgigen Tages (204). - Vgl. 54, 70, 136, 144, 164.

Mond (*sara, saran*): Die Handlung spielt zu der Zeit, da gerade der Mond aufgeht (202). - Vgl. 144, 164.

Himmel (*tenger, tngri*): Das Pferd des Helden läuft unterhalb des bewölkten Himmels (208). - Vgl. 180.

Erde (*gadsar, γaǰar*): Die Handlung spielt zu der Zeit, da sich gerade die Erde erhebt (202). - Vgl. 180.

1.3. Orientierung

obere (*dēt, degedü*): Der Mangus schnappt mit der Oberlippe nach der oberen Welt (204).

untere (*dōt, doudu*): Der Mangus schnappt mit der Unterlippe nach der unteren Welt (204).

Südosten (*dzün urda dzük, ǰegün urida ǰüg*): Der Mangus naht aus dem Südosten (208).

Nordhang (eines Berges) (*ar, aru*): Der Held jagt das dortige Wild (202).

Südhang (eines Berges) (*iwür, öbür*): Der Held jagt das dortige Wild (204).

1.4. Zeit

Zeit (*tsak, čay*): Die Handlung spielt in der guten alten Zeit (*erte urid saen tsakt, erte urida sayin čay-tur*) (202). - Vgl. 162.

Zeit, gute (*saen tsak, sayin čay*): Die Handlung spielt am Anfang der guten Zeit (202). - Vgl. 162.

Zeit, schlechte (*mū tsak, maγu čay*): Die Handlung spielt am Ende der

schlechten Zeit (202). - Vgl. 162.

Kalpa (*galab*, *galab/yalab*): Die Handlung spielt, als gerade das Kalpa, die Weltperiode, wechselt (202). - Vgl. 136, 246.

übermorgen (*nügödür*, *nögügedür*): Der Mangus will sich mit dem Helden übermorgen zur Zeit der Morgenröte treffen (204). - Vgl. 70.

Morgenröte ("rote Sonne") (*ulān naran*, *ulaḡan naran*) (204): siehe unter "übermorgen".

einstmals (= alt) (*erte urid*, *erte urida*) (202): siehe unter "Zeit".

1.5. Maße

Klafter (*alda*, *alda*): Der Spiess des Helden ist zwölf Klafter lang (208).

1.6. Weltaufbau

Himmel: siehe unter 1.2.

Erde: siehe unter 1.2.

Welt (*tüw*, *tib*) (auch: Weltteil, Kontinent, Insel; skr. *dvīpa*): Der Mangus schnappt mit der Oberlippe nach der oberen Welt (*dēt tüw*, *degedü tib*) und mit der Unterlippe nach der unteren Welt (*dōt tüw*, *doudu tib*) (204).

Welt, die ganze (*dzambū-tew*, *cambutib*) (der südliche Hauptkontinent der buddhistischen Kosmographie, skr. *Jambudvīpa*, auf dem die Inder, Tibeter, Mongolen, Chinesen usw. leben, also praktisch "unsere Welt" oder "die ganze Welt"): Der Held sieht den Mangus herannahen und sagt, die Hufe des Pferdes des Mangus seien so gross, dass die ganze Welt auf ihnen nicht Platz findet (208). - Vgl. 156, 186, 248, 259.

Sumeru-Berg (*sümbür ūla*, *süंबर аyула*) (der Weltberg, die *axis mundi* der buddhistischen Kosmographie): Der Vater des Helden ist wie der Sumeru-Berg (202, 206, 208, 210). Der Held macht den Sumeru-Berg wanken (208). - Vgl. 132, 172.

Milchmeer (*süm dalā*, *sün dalai*): Die Mutter des Helden ist wie das Milchmeer (202, 206, 210). Der Held bringt das Milchmeer zum Wallen (206). - Vgl. 132, 172.

1.7. Landschaft

Heimat (*nutuk*, *nutuy*): Der Held fragt die Helden des Mangus nach ihrer Heimat (204). In der Heimat des Mangus ist eine goldene Ulme (210, 212). - Vgl. 110, 148, 184, 186, 218, 228, 230, 232, 249.

Berg, Gebirge (*ūla*, *ayula*): Der Held geht im Gebirge auf Jagd (202). Er

steigt auf einen grossen Berg, bringt 13 Weihrauchopfer dar und sieht von dort aus den Mangus herannahen (208). - Siehe auch Sumeru-Berg unter 1.6.

Bergpass (*dawā*, *dabayān*): Der Held reitet über drei Bergpässe, über vier Bergpässe (206).

Meer (*dalā*, *dalai*): siehe Milchmeer unter 1.6.

1.8. Pflanzen

Wurzel (*ündüs*, *ündüsün*): Der Mangus "verbreitet" die Wurzeln der zehn Schwarzen (Sünden) (204, 212). Die Helden des Mangus reissen eine Lärche mit der Wurzel aus und prügeln damit den Helden zu Boden (210).

Blatt (*naptši*, *nabči*): Die Handlung spielt zu der Zeit, da sich gerade die Blätter entfalten (202). - Vgl. 136.

Baum (*mod*, *modun*): Das Pferd des Helden läuft oberhalb der bewipfelten Bäume und unterhalb des bewölkten Himmels (208). - Die Pfeile des Helden bestehen aus dicken Bäumen (Lärchenbäumen) (206). - Siehe auch "Ulme". - Vgl. 30, 156.

Lärche (*xara mod*, *qara modun*): siehe "Baum" und "Wurzel" (206, 210). - Vgl. 26, 249.

Ulme (*xaelš*, *qayilasun*): In der Heimat des Helden steht eine goldene Ulme, die gefällt werden muss, wenn der Mangus vernichtet werden soll (210). Nach dem Tode des Mangus wird die goldene Ulme gefällt; dann sammelt der Held dessen Untertanen und bringt dessen Helden um (212).

Blume (*tsetsek*, *čečeg*): Die Schwester des Helden ist wie eine fünffarbige Blume in der Steppe (202, 210).

2. Die Welt der Lebewesen

2.1. Götter und Dämonen

Buddha (*burwan*, *burqan*): siehe "Amoghasiddhi".

Amoghasiddhi (*amgāšidi*, *amogasiđhi* [SUMATIRATNA (siehe Anm. 5) I, 1020]): Zu diesem Buddha betet der Held, bevor er zum Kampf gegen den Mangus auszieht (206), und zu ihm beten seine Eltern und seine Schwester, um ihn vor dem Tode zu bewahren (210).

Mangus (*mangas*, *mangyus*): das fünfundzwanzigköpfige Ungeheuer, das als Khan Tšüsüreŋ Dondžiŋ die Verkörperung des Bösen und der Gegenspieler des Helden ist (204, 208, 210, 212.)

2.2. Tiere

- Pferd (*mor' / morin, morin*): Das Pferd, das der Held auf der Jagd und beim Zug gegen den Mangus reitet, ist graugefleckt (202, 206, 210) und kann sprechen (210). Es kann fliegen wie eine Krähe, springen wie ein Eichhörnchen und zwischen dem Himmel und den Gipfeln der Bäume laufen (208). Das Pferd des Mangus ist schwarz wie Russ; von seinen riesigen Hufen lodert Feuer auf und aus seinen Nüstern qualmt Rauch (208). - Vgl. 134, 258, 267.
- Ross (*xülük, külüg*): Der Held hat fünf gute Rosse, die er bei Trinkgelagen(?) reitet (202). - Vgl. 248, 249.
- Wild (*gövrö, görüge*): Der Held jagt das Wild am Nordhang und am Südhang (202, 204).
- Fuchs (*ünegen, ünegen*): Der Held jagt den röttesten der Füchse (204). - Vgl. 94, 260, 264.
- Luchs (*şülüs, silügüsün*): Der Held jagt den buntesten der Luchse (204). - Vgl. 154.
- Zobel (*bulgan, bulayan*): Der Held jagt den schwärzesten der Zobel (204). - Vgl. 94, 148, 154, 214, 226, 260.
- Eichhörnchen (*xerem, keremün*): Das Pferd des Helden springt wie ein Eichhörnchen (208). - Vgl. 94, 247.
- Drache (*lü, luu*): Der Held hat eine Stimme wie die von 10 000 bzw. 50 Drachen (206). - Vgl. 66, 186, 214, 226.
- Geier (Lämmergeier) (*tas, tas*): Die Pfeile des Helden sind mit nicht halbierten Geierfedern versehen (206). (Vgl. 26: Die Pfeile des Helden sind mit Garuḍa [*gardi, garudi*]-Federn versehen). - Vgl. 30, 90, 92, 108, 154, 182, 232.
- Krähe (*xerēn, kerīye*): Das Pferd des Helden schwingt sich wie eine Krähe in die Lüfte (208). - Vgl. 68.
- Huf (*tür, tuqura*): Die Hufe des Pferdes des Mangus sind so gross, dass die ganze Welt, ganz Jambudvīpa, nicht auf ihnen Platz findet; von ihnen lodert Feuer auf (208). - Vgl. 134, 156, 166, 180, 226, 230, 247.
- Nüstern (*xamar̄n nüxün, qamar-un nüken*): Aus den Nüstern des Pferdes des Mangus qualmt Rauch (208).
- Feder (*öd, ödü*): Die Pfeile des Helden sind mit Geierfedern besetzt (206).

2.3. Menschen

2.3.1. Verwandtschaftsbeziehungen

Vater (*āwa, abu*): Der Vater des Helden ist wie der Sumeru-Berg (202, 206, 210).

Mutter (*idžī, eji*): Die Mutter des Helden ist wie das Milchmeer (202, 206, 210). - Vgl. 262.

Eltern (Vater und Mutter) (*āwa ēdži, abu eji; āwa idži, abu eji*): Der Held empfängt vor dem Kampf mit dem Mangus den Segen seiner Eltern an deren Knien (206). Nach der Besiegung des Mangus veranstaltet der Held mit seinen Eltern einen Schmaus und ein Freudenfest (212). - Vgl. 226.

Schwester, jüngere (*oxin dū, ökin degiü*): Die Schwester des Helden ist wie eine fünffarbige Blume in der Steppe (202, 210).

2.3.2. Sozialbeziehungen

Khan (*xān, qaγan*): Der fünfundzwanzigköpfige Mangus erscheint als Khan (bzw. grosser Khan, *ix xān, yeke qaγan*) Tšüsüreŋ Dondžin und will wissen, ob es im Gebiet des Helden einen gleichstarken Khan gibt (204). Der Held ist *implicite* ebenfalls ein Khan.

Held (*bātar, baγatur*): Der Mangus hat zwei Helden in seinem Gefolge, Argā und Dargā (204, 208, 212). *Implicite* ist auch Altā Tsembel Xū ein Held, obwohl er nirgends ausdrücklich als solcher bezeichnet wird. - Vgl. 110.

Untertanen (*albat irgen, albatu irgen*): Der Held sammelt und nimmt sich die Untertanen des Mangus (212). - Vgl. 136, 186, 202, 218, 224, 236.

Feind (*daen, dayin*): Der Held soll den Feind niederwerfen bzw. hat ihn niedergeworfen (206, 212); sein Bogen soll den tückischen Feind umbringen (210).

Feind, verhasster (*östön, östen*): Der Held soll den verhassten Feind niederwerfen bzw. hat ihn niedergeworfen (206, 212).

2.3.3. Lebenskreis

Lebensalter (*nas, nasun*): Der Held ist 13 Jahre alt (202, 206). Sein Alter ist gering, sein Blut dünnflüssig, deshalb ist er geeignet, gegen den Mangus zu kämpfen (206).

2.3.4. Seele

Lebensseele (*ami, amin*): Die Lebensseele des Mangus wohnt in einem seiner 25 Köpfe (210). - Vgl. 192. - Siehe auch *sünes, sünesün* "Seele" 14, 64, 174, 198, 200, 266; *amin sünes, amin sünesün* "Lebensseele" 126, 275.

2.3.5. Körper

Kopf (*tologoe/tolgo, toluγai*): Der Mangus hat 25 Köpfe; in einem von ihnen wohnt seine Lebensseele (210).

Gesicht (*nūr, niγur*): Das Gesicht des Helden ist feurig (208). - Vgl. 96, 98.

Auge (*nūd, nidiin*): Die Augen des Helden sind gross wie Trinkschalen und "bunt"; er kann sie gross wie Schöpfkellen machen (208). - Vgl. 184, 214, 259, 264, 266.

Lippe (*urūl, uruγul*): Der Mangus schnappt mit der Oberlippe (*dēt urūl, degedü uruγul*) nach der oberen Welt und mit der Unterlippe (*dōt urūl, doudu uruγul*) nach der unteren Welt (204).

Nacken (*šiln, sili*): Der Nacken des Helden ist fleischig (208). - Vgl. 96, 98, 110, 140, 184.

Schienbein (*šilwn, silbi*): Die Schienbeine des Helden sind voller Mark (markig) (208). - Vgl. 96, 98.

Knie (*öbdögön, ebüdüg*): Der Held empfängt den Segen seiner Eltern an deren Knien (206). - Vgl. 50, 194, 226.

Blut (*tsus, šisun*): Das Blut des Helden ist dünnflüssig, sein Alter gering; deshalb ist er geeignet, gegen den Mangus zu kämpfen (206). - Vgl. 228.

Muttermal (*menge, mengge*): Das Muttermal des Mangus ist so gross wie eine Trinkschale und "buntrot"; der Held muss es, um den Mangus zu töten, zerspalten (210, 212). - Vgl. 42, 220, 222. - Die lebenswichtige Rolle des Muttermals geht auch aus dem Epos *Khiwei Sain Buidar Khū* hervor, wo sich der jüngere Bruder des Helden nicht an dessen Brust schmiegt, sondern sich neben dessen Kopf setzte, um das Muttermal nicht zu zerdrücken (Nikolaus POPPE, *Mongolische Epen* III, Wiesbaden 1975, 34/35).

3. Bedarfsgegenstände

3.1. Nahrung und Genussmittel

Tabak (*tamiγ, tamaki*): Der Held raucht vor dem Kampf mit dem Mangus "tollen" schwarzen Tabak (*galdzū xara tamix, γaljaxyu qara tamaki*) (208). - Vgl. 12, 138, 142, 166, 184, 260, 264 (dort immer "[toller] roter *ulān, ulayan*) Tabak").

3.2. Schmuck

Halsanhänger (*moltsok, molčuy*): Der Held tötet die beiden Helden des

Mangus und macht aus ihnen Halsanhänger für sein Pferd (212). -
Vgl. 188.

3.3. Gerätschaften

Feuerzeug (*xet, kete*): Der Held zündet mit seinem stählernen Feuerzeug seinen "tollen" schwarzen Tabak an (208). - Vgl. 12, 138, 142, 166, 260, 264, 275.

Trinkschale (*ajaga, ayaya*): Die Augen und das Muttermal des Helden sind so gross wie Trinkschalen (208, 210, 212). - Vgl. 182.

Schöpfkelle (*šanaga, sinaya*): Der Held kann seine Augen so gross wie Schöpfkellen machen (208). - Vgl. 184.

3.4. Waffen

Schwert (*ild, ildü*): Das Schwert des Helden ist 12 Klafter lang und gelb (208). - Vgl. 134, 136, 214.

Spiess (*šor, šoru/siru*): Der Mangus hat einen "topasschwarzen" Spiess (208). - Vgl. 261 (roter Spiess).

Pfeil (*sum, sumun*): Die Pfeile des Helden bestehen aus ungespaltenen ganzen dicken Lärchenbäumen, an denen nichthalbierte Geierfedern angebracht sind (206). Mit einem Pfeil schießt der Held den Mangus nieder (210). - Vgl. 16, 26, 30, 170, 200.

Pfeilkerbe (*oni, oni*): Der Held sagt, bevor er den Mangus niederschießt, die Pfeilkerbe solle weise sein (210). - Vgl. 16, 188, 220.

Pfeilschaft (*müs, mösün*): Der Held sagt, bevor er den Mangus niederschießt, der Pfeilschaft solle gerade sein (210).

Pfeilspitze (*dzewe, ĵebe*): Der Held sagt, bevor er den Mangus niederschießt, die Pfeilspitze solle heldenmütig sein (210). - Vgl. 16, 220, 265.

Bogen (*num, numun*): Der Held hat einen gelben kleinen Bogen ("Kleinbogen") (*ertektšn num, ertegčn numun*) (210). - Vgl. 30, 56, 100, 108, 136, 138, 158, 166, 172, 174, 182, 212, 226, 280/281.

Köcher (*sādag, sayaday*): Der Held hat einen steifen schwarzen Köcher, der aus 70 Hirschfellen gemacht ist (206). - Vgl. 30, 56, 108, 138.

3.5. Sattelzeug

Zaum (*xadzār, qaĵayar*): Der Zaum des Pferdes des Helden kostet 1000 Lang (206). - Vgl. 110.

Sattel (*emēl, emegel*): Der Sattel des Pferdes des Helden kostet 10 000 Lang (206). - Vgl. 110, 180.

Schwanzriemen (*xudarga, qudurqa*): Der Schwanzriemen des Pferdes des Helden kostet 100 Lang (206).

3.6. Materialien

Stahl (*gaŋ bolot, ɣaŋ bolud*): Das Feuerzeug des Helden ist aus Stahl (208).

Hirschfell (*bugīn aris, buɣu-yin arisun*): Der Köcher des Helden ist aus 70 Hirschfellen gefertigt (206).

3.7. Geld

Lang (Unze) (*laŋ, lang*, von chin. *liang*): Der Sattel des Pferdes des Helden kostet 10 000 Lang, der Zaum 1000 Lang und der Schwanzriemen 100 Lang (206).

4. Geschehen, Handlung

Anfang (*türün, terigün*): Die Handlung spielt am Anfang der guten Zeit (202). - Vgl. 162.

Ende (*sül, segül*): Die Handlung spielt am Ende der schlechten Zeit (202). - Vgl. 162.

wechseln (*jüle-, yegüle-*): Die Handlung spielt, als gerade das Kalpa, die Weltperiode, wechselt (202).

Anlass (*toxoe, tuqai*): Der Held fragt die Helden des Mangus nach dem Anlass ihrer Reise (204). - Vgl. 110, 148, 166, 184, 186, 218, 228, 230, 232, 236, 249, 265.

Reise (auch: Feldzug) (*ajaŋ, ayan*): Auf seinen Reisen reitet der Held ein graugeflecktes Pferd (202, 206).

jagen: Der Held reitet ins Gebirge und jagt dort (*göröl-, görügele-*) (202); er jagt (*namna-, namna-*) Fuchs, Luchs und Zobel (204).

aufbrechen (zu einer Reise, zu einem Feldzug) (*mordo-, morda-*): Der Held bricht zum Kampf gegen den Mangus auf, indem er gleichsam die Stimmen von 10 000 bzw. 50 Drachen erschallen lässt (206).

Taten (*üjls, üiles*): Der Held vollbringt die Taten, die er sich vorgenommen hat (*sansn üjls, sanaɣsan üiles*) (204). - Vgl. 72.

zum Wallen bringen (*dolgilül-, dolgilayul-*): Der Held bringt das Milchmeer zum Wallen (206).

zum Wanken bringen (*naegül-, nayıɣuɣul-*): Der Held bringt den Sumeru-Berg zum Wanken (208).

Bedingungen, gute (*saen belek, sayın beleg*): Der Held schafft die guten

- Bedingungen für ein glückliches Leben (204).
- glücklich leben (*saetar džirga-*, *sayitur žirγa-*; *saexa džirga-*, *sayixan žirγa-*): Der Held schafft die Vorbedingungen für ein glückliches Leben (204). Nach der Besiegung des Mangus leben der Held und seine Eltern glücklich (212).
- Rad schlagen, grosses (*ix dugui xatxa-*, *yeke dugui qadqu-*): Der Held schiesst den Mangus nieder, der, ein grosses Rad schlagend, zu Boden fällt, doch sich dann wieder erhebt (210).
- am Ende sein (*dorōda-*, *doroyita-*): Der Held wird von den beiden Helden des Mangus zu Boden geprügelt und scheint am Ende zu sein (210).
- sich verneigen, beten (*mürgü-*, *mörgü-*): Bevor der Held zum Kampf gegen den Mangus auszieht, verneigt er sich vor Buddha Amoghasiddhi (206). Als der Held besiegt am Boden liegt, beten Eltern und Schwestern zu Amoghasiddhi; daraufhin ist der Held fähig, den Mangus niederzuschliessen (210).
- Weihrauchopfer (*san*, *sang*): Vor der Begegnung mit dem Mangus steigt der Held auf einen Berg und bringt dort 13 Weihrauchopfer dar (208). - Vgl. 44, 68, 106, 138, 142, 182, 214, 238, 247, 271, 286.
- Segen (*adis*, *adis*): Bevor der Held zum Kampf gegen den Mangus auszieht, empfängt er an den Knien der Eltern deren Segen (206). - Vgl. 196, 226.
- Wettkampf (*nādam*, *nayadum*): Der Held schlägt dem Mangus durch dessen Helden vor, sich mit ihm in einem Wettkampf (Nadam) zu messen (204). - Vgl. 52, 98, 100, 128, 132, 238, 248, 249, 274, 285.
- Trinkgelage(?) (eigentlich: Branntwein, Schnaps) (*arix*, *ariki*): Der Held reitet bei Trinkgelagen (?) fünf Rosse (202).
- Freudenfest (*džirgal*, *žirγal*): Nach dem Sieg über den Mangus veranstaltet der Held ein Freudenfest von 60 Jahren (212). - Vgl. 28, 44, 52, 64, 94, 104, 132, 136, 144, 152, 176, 202, 238, 242, 249, 269, 285.
- Festmahl (Schmaus) (*naer*, *nayir*): Der Held veranstaltet nach seinem Sieg über den Mangus ein Festmahl von 80 Jahren (212). - Vgl. 28, 44, 64, 94, 104, 136, 144, 152, 178, 200, 249, 269, 285.

5. Farben

- fünffarbig (*tawan öngin*, *tabun öngge-yin*): Die Schwester des Helden ist wie eine fünffarbige Blume in der Steppe (202, 210).
- bunt (*alak*, *alay*) (d.h. weiss mit anderen Farben; vgl. G. J. RAMSTEDT, *Kalmückisches Wörterbuch*, Helsinki 1935, 6; mündliche Auskunft von

- M. M. HALTOD, Bonn [Tschachar-Mongole]): Die Augen des Helden sind bunt (208). ("Bunte Augen" [*alak nüd, alax nidün*] ist ein häufig gebrauchtes poetisches Bild, vgl. Ja. CĚVĚL, *Mongol chélnij tovč tajl-bar tol'*, Ulaanbaatar 1966, 28; Antoine MOSTAERT, *Dictionnaire ordos*, Peking 1941-1944, 12.) Das Muttermal des Helden ist "buntrot", d.h. weiss und rot (*alak ulān, alax ulayan*) (210, 212). - Vgl. 108, 138.
- weiss (*tsagān, čayan*): die zehn Tugenden (204, 212). - Vgl. 144, 240, 242, 248, 258, 261.
- graugefleckt (*būrl, buγural*): das Pferd des Helden (202, 206, 210).
- schwarz (*xara, qara*): die zehn Schwarzen (Sünden) (204, 212); der steife Köcher des Helden (206); der Spiess des Mangus ist schwarz (rauchfarben?) wie Topas (*molor, molor*) (208); das rußschwarze (*xō xara, köge qara*) Pferd des Mangus (208); der "tolle" Tabak des Helden (208); der "schwarze Baum", d.h. die Lärche (*xara mod, qara modun*): aus Lärchen werden die Pfeile des Helden gemacht (206); mit einer Lärche wird der Held verprügelt (210). - Vgl. 148, 174, 184, 214, 220, 228, 230, 232, 240, 242, 246, 258, 259, 261, 262, 267;
- "schwarzbunt" (*xara tsōxor, qara čouqur*): 259, 260, 261, 262, 263.
- golden (*altn, altan*): die Ulme in der Heimat des Mangus, die gefällt werden muss, wenn der Mangus besiegt werden soll (210, 212). - Vgl. 192.
- gelb (*šara, sira*): das Schwert des Helden (208); der kleine Bogen des Helden (210). - Vgl. 2, 4, 10, 40, 50, 118, 132, 138, 142, 150, 164, 170, 172, 184, 190, 194, 216, 220, 224, 248, 258, 261, 264, 267;
- "gelbbunt" (*šara erē, sira eriyen* bzw. *erē šara, eriyen sira*): 150, 152, 212, 226.
- rot (*ulān, ulayan*): die Morgenröte ("rote Sonne" [*ulān naran, ulayan naran*]) (204); das Muttermal des Mangus ("buntrot" [*alak ulān, alax ulayan*]) (210, 212). - Vgl. 261.

6. Zahlen

- zehn (*arwan, arban*): die weissen Tugenden und die Schwarzen (Sünden) (204, 212). - Vgl. 236.
- hundert (*džün, čayun*): Der Schwanzriemen des Pferdes kostet 100 Lang (206).
- tausend (*mangan, mingyan*): Der Zaum des Pferdes des Helden kostet 1000 Lang (206).
- zehntausend (*tüm, tümen*): Der Sattel des Pferdes des Helden kostet 10 000 Lang (206). Die Stimme des Helden schallt wie die von 10 000 Drachen (206).

drei (*gurw̄n*, *γurban*): Vater, Mutter und Schwester des Helden (202, 210); die Bergpässe, über die der Held reitet (206). - Vgl. 184, 192, 224, 228, 234, 236, 240, 258, 263, 264, 265, 266, 267, 271, 272, 275, 280, 283, 284, 287.

dreizehn (*arw̄n gurw̄n*, *arban γurban*): die Lebensjahre des Helden (202, 206); die Weihrauchopfer, die der Held darbringt (208). - Vgl. 98, 134, 182.

vier (*dürw̄n*, *dörben*): die Bergpässe, über die der Held reitet (206). - Vgl. 224, 271.

fünf (*taw̄n*, *tabun*): die Rosse, die der Held bei Trinkgelagen(?) reitet (202); die Farben der Blumen in der Steppe, mit denen die Schwester des Helden verglichen wird (202, 210). - Vgl. 126, 192, 234, 249.

fünfundzwanzig (*worn taw̄n*, *qorin tabun*): die Köpfe des Mangus (210). - Vgl. 150, 152, 166, 168, 281.

fünfzig (*taw̄n*, *tabin*): Die Stimme des Helden schallt wie die Stimme von 50 Drachen (206).

sechzig (*džaran*, *žiran*): Der Held feiert nach dem Sieg über den Mangus ein Freudenfest von 60 Jahren (212). - Vgl. 130, 160, 162, 176, 194, 196, 200, 202, 224, 249.

siebzig (*dalan*, *dalan*): Der Köcher des Helden ist aus 70 Hirschfellen gemacht (206).

achtzig (*najan*, *nayan*): Der Held veranstaltet nach dem Sieg über den Mangus einen Festschmaus von 80 Jahren (212). - Vgl. 144, 146, 238, 249, 283.

7. Ton, Sprache, Schrift

Stimme (*dū*, *dayun*): Die Stimme des Helden schallt wie die Stimme von 10 000 bzw. 50 Drachen (206).

tönen (*dūgar-*, *duyar-*): Die Hufe des Pferdes des Mangus tönen "nir nir" (208).

rauschen (vom Wind) (*saxila-*, *salkila-* "wehen" mit *šir šir*, *sir sir*): Der Mangus lässt den Wind "šir šir wehen", d.h. rauschen (208).

8. Eigenschaften

gut (*saen*, *sayin*): Die Handlung spielt in der guten alten Zeit, zu Beginn der guten Zeit (202). Der Held hat fünf gute Rosse (202) und schafft die guten Vorbedingungen für ein glückliches Leben (204).

schlecht (*mū*, *mayu*): Die Handlung spielt am Ende der schlechten Zeit (202).

- tückisch (*xorton, qouratan*): Der Held fordert Pfeilkerbe, Pfeilschaft und Pfeilspitze auf; den tückischen Feind (*xorton daen, qourtan dayin*) zu vernichten (210).
- toll (wahnsinnig, verrückt) (*galdzū, γalǰayu*): Der schwarze Tabak des Helden ist toll (208). - Vgl. 118, 286.
- trinkschalengross (*ajagān tšinē, ayaya-yin činege*): Die Augen und das Muttermal des Helden sind gross wie eine Trinkschale (208, 210, 212). - Vgl. 182.
- schöpfkellengross (*šanagān tšinē, sinaya-yin činege*): Der Held kann seine Augen so gross wie Schöpfkellen machen (208). - Vgl. 184.
- gerade (*šulūwan, siluγuqan*): Der Pfeilschaft des Helden soll gerade sein (210).
- weise (*tsetsen, čečen*): Die Pfeilkerbe des Helden soll weise sein (210).
- heldenmütig (*bātar, baγatur*): Die Pfeilspitze des Helden soll heldenmütig sein (210).
- stark: Der Mangus ist unvergleichlich und unübertrefflich gross (*xamdžē-ūgē niŋ-gūi ixe, kemǰiye-ūgei eng-ūgei yeke*) und riesig stark (*agū wütsn tšadal ixtē, ayuu küčün čidal yeketei*) (204).
- ausgezeichnet (*saexan, sayiqan*): Der Held verbreitet einen ausgezeichneten Ruf (204).
- berühmt (*darxan, darqan*): Der Held macht sich einen berühmten Namen (*darxan tsol, darqan čola*) (206, 212). - Vgl. 8, 82, 248, 264.
- weitbekannt (*örgön, örgen*): Der Held macht sich einen weitbekannten Namen (*örgön tsol, örgen čola*) (206, 212). - Vgl. 8, 82, 264.
- fest (*bat, batu*): Der Held festigt (*bat bolga-, batu bolγa-*) Religion und Staat (204).
- dünnflüssig (*šingn, singgen*): Das Blut des Helden ist dünnflüssig, sein Alter ist gering; er ist deshalb geeignet, gegen den Feind (den Mangus) zu kämpfen (206).
- fleischig (*maxatē, miqatai*): Der Nacken des Helden ist fleischig (208).
- markig (*tšimüktē, čimügetei*): Der Held ist markig (hat Mark) in den Schienbeinen (208). - Vgl. 96, 98, 110, 140, 184, 274.
- feurig: siehe unter 1.1.
- glühend: siehe unter 1.1.

9. Abstrakta

- Religion (*šadžin, šažin*): Die Handlung spielt zu der Zeit, da sich gerade die Religion "erhebt", d.h. (wieder-)entsteht (202).

Religion und Staat (religiöse und weltliche Ordnung) (*šadžn tör, šajin törö*): Der Held festigt Religion und Staat (204). - Vgl. 186.

Tugend (verdienstvolles Werk) (*bujan, buyan*): Der Mangus "vermindert" die zehn weissen Tugenden (204, 212). - Vgl. 247.

Sünde (verdienstloses Werk): metaphorisch in "die Wurzeln der zehn Schwarzen (*xara, qara*)", d.h. der zehn "schwarzen" Sünden (*nül, nigül*; nicht im Text). Der Mangus verbreitet die Wurzeln der zehn Schwarzen (Sünden) (204, 212).

Name (*tsol, čola*): Die Eltern fordern den Helden auf, sich durch die Vernichtung des Feindes einen berühmten Namen, einen weitbekannten Namen zu machen (206). Der Held erreicht dies durch seinen Sieg über den Mangus (212). - Vgl. 8, 82, 248, 264.

Ruf (*aldar, aldar*): Der Held verbreitet einen ausgezeichneten Ruf (204).
Gesundheit und Wohlergehen (*mende saen, mendü sayin*): Der Held fragt die beiden Helden des Mangus nach Gesundheit und Wohlergehen (204).

A n m e r k u n g e n

¹ *Mémoires de la Société Finno-Ougrienne*. 153. - Text und Übersetzung des epischen Heldenlieds "Der Altā Tsembel Xū" (*altā tsembel xū*): S. 201-212. - Die folgenden Seitenverweise beziehen sich immer auf die rechts neben oder hinter dem mongolischen Text stehende deutsche Übersetzung. - Auf gelegentliche Abweichungen in der Interpretation des mongolischen Textes wird im folgenden nicht gesondert hingewiesen.

² Zwei weitere symbolkundliche Untersuchungen befinden sich im Druck: 1. *On the Symbolism in the Mongolian Geser Epic*. Erscheint in den Akten des 3. Internationalen Mongolistenkongresses (1976) in Ulan-Bator. - 2. *Das mongolische Epos Khüwei Buidar Khū. Eine symbolkundliche Untersuchung*. Erscheint in der Zeitschrift *Central Asiatic Journal*. - In der Einleitung zu dem letztgenannten Aufsatz werden auch einige methodologische Gesichtspunkte erörtert, worauf hier vierwiesen sei.

³ Der Originalbegriff wird jeweils zunächst in umgangssprachlicher und danach in schriftsprachlicher Form gegeben.

⁴ Vgl. hierzu Klaus SAGASTER, *Die Weisse Geschichte*, Wiesbaden 1976, Einleitung.

⁵ Vgl. Sarat Chandra DAS, *A Tibetan-English Dictionary*, Calcutta 1902, S. 121, sub *bskal-pa bzañ-po* und *bskal-pa han-pa*, sowie SUMATIRATNA, *Bodhor-gyi brda-yig miñ-chig don-gsum gsal-bar byed-pa'i mun-sel sgron-me I*, Ulaanbaatar 1959, S. 139, sub *bskal-bzañ* = *sayin čay*.

⁶ Erich HAENISCH, *Manghol un niuca tobca'an*,² Wiesbaden 1962, S. 8; ders., *Die Geheime Geschichte der Mongolen*,² Leipzig 1948, S. 10.

⁷ Giuseppe TUCCI, *Tibet - Land of Snows*, London 1967, S. 24 f.

⁸ Jan GONDA, *Die Religionen Indiens I*, Stuttgart 1960, S. 226.

⁹ Nikolaus POPPE, *Mongolische Epen III*, Wiesbaden 1975, S. 4.

- ¹⁰ *Bibliographie zur Symbolkunde*. Unter Mitarbeit von Ferdinand HERRMANN, Eckhard UNGER †, Ernst BURGSTALLER und weiteren Fachgelehrten. Baden-Baden 1968, S. XI-XII. - *Bibliographie zur Symbolik, Ikonographie und Mythologie* 1, Baden-Baden 1968, S. 8.

Register der Symbolbegriffe

In diesem Register werden die in Teil C aufgeführten Symbolbegriffe erfasst. Begriffe, die im Text des *Heldenliedes von Altä Tsembeł Xü* nicht vorkommen, werden in Klammern gesetzt.

a) Allgemein

A - F

achtzig 6.
 alte Zeit 1.4.
 Alter, siehe Lebensalter 2.3.3.
 Amoghasiddhi 2.1.
 Anfang 4.
 Anlass 4.
 aufbrechen 4.
 Auge 2.3.5.
 ausgezeichnet 8.
 Baum 1.8.
 Berg 1.7.
 Bergpass 1.7.
 berühmt 8.
 beten 4.
 Blatt 1.8.
 Blume 1.8.
 Blut 2.3.5.
 Bogen 3.4.
 Buddha 2.1.
 bunt (*alay*) 5.
 bunt (*čouqur*), siehe "schwarz-bunt" unter "schwarz" 5.
 bunt (*eriyen*), siehe "gelbbunt" unter "gelb" 5.
 "buntrot" 5.
 Drache 2.2.
 drei 6.
 dreizehn 6.
 dünnflüssig 8.
 Eichhörnchen 2.2.
 einstmals 1.4.
 Eltern 2.3.1.
 Ende 4.
 am Ende sein 4.
 Erde 1.2.
 Feder 2.2.
 Feind 2.3.2.
 Feind, verhasster 2.3.2.
 Feldzug 4.
 Fell 3.6.
 fest 8.

Festmahl 4.
 Feuer 1.1.
 Feuerzeug 3.3.
 feurig 1.1.
 fleischig 8.
 Freudenfest 4.
 Fuchs 2.2.
 fünf 6.
 fünffarbig 5.
 fünfundzwanzig 6.
 fünfzig 6.

G - M

(Garuḍa) 2.2.
 Geier = Lämmergeier 2.2.
 gelb 5.
 ("gelbbunt") 5.
 gerade 8.
 Gesicht 2.3.5.
 Gesundheit und Wohlergehen 9.
 glücklich leben 4.
 glühend 1.1.
 Glut 1.1.
 golden 5.
 graugefleckt 5.
 grosser Khan 2.3.2.
 gut 8.
 Halsanhänger 3.2.
 Heimat 1.7.
 Held 2.3.2.
 heldenmütig 8.
 Himmel 1.2.
 Hirschfell 3.6.
 Huf 2.2.
 hundert 6.
 Insel 1.6.
 jagen 4.
 Jambudvīpa 1.6.
 Kalpa 1.4.
 Khan 2.3.2.

Klafter 1.5.
 Knie 2.3.5.
 Köcher 3.4.
 Kontinent 1.6.
 Kopf 2.3.5.
 Krähe 2.2.
 Lämmergeier 2.2.
 Lang 3.7.
 Lärche 1.8.
 Lebensalter 2.3.3.
 Lebensseele 2.3.4.
 Lippe 2.3.5.
 Luchs 2.2.
 Mangus 2.1.
 markig 8.
 Meer 1.7.
 Milchmeer 1.6.
 Mond 1.2.
 Morgenröte 1.4.
 Mutter 2.3.1.
 Muttermal 2.3.5.

N - S

Nacken 2.3.5.
 Name 9.
 Nordhang (eines Berges) 1.3.
 Nüstern 2.2.
 obere 1.3.
 obere Welt 1.6.
 Oberlippe 2.3.5.
 Pfeil 3.4.
 Pfeilkerbe 3.4.
 Pfeilschaft 3.4.
 Pfeilspitze 3.4.
 Pferd 2.2.
 Rad schlagen, grosses 4.
 Rauch 1.1.
 rauschen (Wind) 7.
 Regen 1.1.
 Religion 9.
 Religion und Staat 9.
 Ross 2.2.
 rot 5.
 Ruf 9.
 rußschwarz 5.
 Sattel 3.5.
 Schienbein 2.3.5.
 schlecht 8.
 Schmaus 4.
 Schöpfkelle 3.3.
 schöpfkellengross 8.
 Schwanzriemen 3.5.
 schwarz 5.
 ("schwarzbunt") 5.
 Schwert 3.4.

Schwester, jüngere 2.3.1.
 sechzig 6.
 Segen 4.
 siebzig 6.
 Sonne 1.2.
 Spiess 3.4.
 Staat 9.
 Stahl 3.6.
 stark 8.
 Staub 1.1.
 Stimme 7.
 Südhang (eines Berges) 1.3.
 Südosten 1.3.
 Sumeru-Berg 1.6.
 Sünde 9.

T - Z

Tabak 3.1.
 Taten 4.
 tausend 6.
 toll 8.
 tönen 7.
 Topas: "topasschwarz" (rauchfar-
 ben [?] wie Topas) 5.
 Trinkgelage(?) 4.
 Trinkschale 3.3.
 trinkschalengross 8.
 tückisch 8.
 Tugend 9.
 übermorgen 1.4.
 Ulme 1.8.
 untere 1.3.
 untere Welt 1.6.
 Unterlippe 2.3.5.
 Untertanen 2.3.2.
 Unze 3.7.
 Vater 2.3.1.
 Vater und Mutter, siehe Eltern 2.3.1.
 verhasster Feind 2.3.2.
 verneigen, sich 4.
 vier 6.
 Vorbedingung, gute 4.
 zum Wallen bringen 4.
 zum Wanken bringen 4.
 wechseln 4.
 wehen (Wind) 7.
 Weihrauchopfer 4.
 weise 8.
 weiss 5.
 weitbekannt 8.
 Welt 1.6.
 Welt, die ganze 1.6.
 Weltperiode 1.4.
 Weltteil 1.6.
 Wettkampf 4.

Wild 2.2.
 Wind 1.1.
 Wohlergehen 9.
 Wurzel 1.8.
 Zaum 3.5.
 zehn 6.
 zehntausend 6.
 Zeit 1.4.
 Zeit, gute 1.4.
 Zeit, gute alte 1.4.
 Zeit, schlechte 1.4.
 Zobel 2.2.

b) Mongolisch

A - D

abu 2.3.1.
abu eĵii 2.3.1.
adis 4.
aĵula 1.7.
aĵuu küčün čidal yeketei 8.
alax 5.
alax nidün 5.
alax ulaxan 5.
albatu irgen 2.3.2.
alda 1.5.
aldar 9.
altan 5.
amin 2.3.4.
(amin sünesün) 2.3.4.
amogasidhi 2.1.
arban 6.
arban ĵurban 6.
ariki 4.
arisun 3.6.
aru 1.3.
ayaxa 3.3.
ayaxa-yin činege 8.
ayan 4.
bayatur 2.3.2.; 8
batu 8.
batu bolxa- 8.
beleg 4.
boruxan 1.1.
buĵu-yin arisun 3.6.
buĵural 5.
bulaxan 2.2.
burqan 2.1.
buyan 9.
čax 1.4.
čaxan 5.
cambutib 1.6.
čečeg 1.8.
čečen 8.

čimügetei 8.
čisun 2.3.5.
čoytai 1.1.
čola 9.
dabayan 1.7.
dayun 7.
dalai 1.7.
dalan 6.
darqan 8.
darqan čola 8.
dayin 2.3.2.
degedü 1.3.
degedü tib 1.6.
degedü uruĵul 2.3.5.
dolgilaxul- 4.
doroyita- 4.
doudu 1.3.
doudu tib 1.6.
doudu uruĵul 2.3.5.
dörben 6.
duuxar- 7.

E - L

ebüdüg 2.3.5.
eĵii 2.3.1.
emegel 3.5.
(eriyen sira) 5.
erte urida 1.4.
erte urida sayin čax-tur 1.4.
qalab 1.4.
(qarudi) 2.2.
görüge 2.2.
görügele- 4.
ĵaĵar 1.2.
ĵal 1.1.
ĵalab 1.4.
ĵalĵaxu 8.
ĵaltai 1.1.
ĵang bolud 3.6.
ĵurban 6.
ildü 3.4.
ĵaxun 6.
ĵebe 3.4.
ĵegün urida ĵüg 1.3.
ĵiran 6.
ĵirĵal 4.
ĵüg 1.3.
kemĵiye-ügei eng-ügei yeke 8.
keremün 2.2.
keriye 2.2.
kete 3.3.
köge qara 5.
külüg 2.2.
lang 3.7.
luu 2.2.

M - Q

maçu 8.
 maçu çay 1.4.
 mangçus 2.1.
 mendü sayın 9.
 mengge 2.3.5.
 mingçan 6.
 miqatai 8.
 modun 1.8.
 molçuy 3.2.
 molur qara 5.
 morda- 4.
 morin 2.2.
 mörgü- 4.
 mösün 3.4.
 nabçi 1.8.
 naçadum 4.
 namma- 4.
 naran 1.2.
 nasun 2.3.3.
 nayan 6.
 nayıçuyul- 4.
 nayır 4.
 nidiin 2.3.5.
 (nigül) 9.
 niçur 2.3.5.
 nir nir 7.
 nöğügedür 1.4.
 numun 3.4.
 nutuy 1.7.
 oni 3.4.
 öbür 1.3.
 ödü 2.2.
 ökin degüü 2.3.1.
 örgen 8.
 örgen çola 8.
 östen 2.3.2.
 qaçan 2.3.2.
 qaçayar 3.5.
 qamar-un nüken 2.2.
 qara 5.; 9.
 (qara çouqur) 5.
 qara modun 1.8.
 qayilasun 1.8.
 qorin tabun 6.
 qouratan 8.
 qudurça 3.5.

S - Y

sayadaç 3.4.
 salkila- 7.
 salkin 1.1.
 sanayşan üiles 4.
 sang 4.

saran 1.2.
 sayın 8.; 9.
 sayın beleg 4.
 sayın çay 1.4.
 sayıqan 8.
 sayıqan jırça- 4.
 sayitur jırça- 4.
 segül 4.
 silbi 2.3.5.
 sili 2.3.5.
 siluçuyan 8.
 silügüsün 2.2.
 sinaça 3.3.
 sinaça-yin çinege 8.
 singgen 8.
 sir sir 7.
 sira 5.
 (sira eriyen) 5.
 siru 3.4.
 süंबर açula 1.6.
 sumun 3.4.
 sün dalai 1.6.
 (sünesün) 2.3.4.
 şaşın 9.
 şaşın törö 9.
 şoru 3.4.
 tabin 6.
 tabun 6.
 tabun öngge-yin 5.
 tamaki 3.1.
 tas 2.2.
 terigün 4.
 tib 1.6.
 tngri 1.2.
 toyusun 1.1.
 toluyai 2.3.5.
 törö 9.
 tuçura 2.2.
 tuçai 4.
 tümen 6.
 ulayan 5.
 ulayan naran 1.4.; 5.
 üiles 4.
 ündüsün 1.8.
 ünegen 2.2.
 uruyul 2.3.5.
 utayan 1.1.
 yegüle- 4.
 yeke duçui qadqu- 4.
 yeke qaçan 2.3.2.