

JUSTIN POLLARD
Vorwort von MICHAEL HIRST



THE WORLD OF
VIKINGS

Zauberfeder



Für Steph, Coco und Fliss.

Jafnan er hálfsgöð saga ef einn segir.

– JUSTIN POLLARD

Für meinen Mentor und Freund Nicolas Roeg.

– MICHAEL HIRST

MGM Consumer Products dankt folgenden Personen für ihren unschätzbaren wertvollen Beitrag zur Entstehung dieses Buches: Michael Hirst, Justin Pollard, Roma Khanna, Steve Stark, Steve Wakefield, Sarah Malarkey, Mirabelle Korn, Ken Girotti, Joan Bergin, Tom Conroy, Mark Geraghty, Dorothy McDonnell, Susan O'Connor Cave und Aisling O'Callaghan, Bill Halliday, Dominic Remane, Lisa Clapperton, Mike Borrett und Kelly Knauff. Ein besonderer Dank geht an die Crew von Vikings, für ihre Zeit, ihre Energie und ihre Unterstützung.

Photo credits: Jonathan Hession, Bernard Walsh

METRO-GOLDWYN-MAYER is a trademark of Metro-Goldwyn-Mayer Lion Corp.
© 2015 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved.

VIKINGS © 2013 TM Productions Limited/T5 Vikings Productions Inc. An Ireland-Canada Co-Production.
VIKINGS is a trademark of TM Productions Limited. © 2015 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved.



Justin Pollard: The World of Vikings – Vorwort von Michael Hirst

Die englische Originalausgabe dieses Buches ist unter dem Titel *The World of Vikings* bei Chronicle Books LLC erschienen.
Mit freundlicher Genehmigung von Chronicle Books LLC.

Erste Auflage 2015

Copyright © der deutschen Erstausgabe 2015 Zauberfeder GmbH, Braunschweig

Übersetzung: Diana Bürgel

Lektorat: Stephan Naguschewski

Layout: Ryan Corey für Smog Design, Inc.

Deutscher Satz: Christian Schmal

Herstellung: Tara Tobias Moritzen

Druck und Bindung: Toppan Leefung Printing Limited, Hong Kong

Printed in China
ISBN 978-3-938922-91-0
www.zauberfeder-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Einwilligung des Verlags in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

OBEN: Siegfried (Greg Orvis) entspannt sich in einer Drehpause mit seiner Kopfprothese und seinem Erzfeind Odo von Paris (Owen Roe).

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort von Michael Hirst	5	KAPITEL 7: DIE SEE	
Einleitung	7	Floki über die Drachenschiffe	84
Quellen	8	Gestaltung der Schiffe	86
TEIL EINS: SKANDINAVIEN		Segeln und Navigieren	89
DAS SKANDINAVIEN DER WIKINGER	12	Die Geschichte von Floki	90
		Wikingerhochzeiten	94
KAPITEL 1: HEIMAT		TEIL ZWEI: ENGLAND	
Ragnar über die Länder des Nordens	14	DAS CHRISTLICHE ENGLAND	98
Die Geschichte von Ragnar Lothbrok	17	KAPITEL 8: DIE CHRISTEN	
Die Höfe der Wikinger	21	Athelstan über das in Dunkelheit gehüllte England	100
Gestaltung eines Wikingerdorfes	22	Gestaltung Lindisfarnes	102
Gestaltung von Ragnar Lothbroks Kostüm	24	Die Geschichte von Athelstan	105
		Gestaltung von Athelstans Kostüm	108
KAPITEL 2: FAMILIE		Der Rausch der Schlacht	110
Lagertha über Heim und Herd	26	KAPITEL 9: KÖNIGE	
Die Geschichte von Lagertha	29	König Egbert über das Zeitalter der Riesen	114
Gestaltung von Lagerthas Kostüm	33	Gestaltung von König Egberts Hof	116
Die Geschichte von Björn Eisenseite	34	Großbritannien in römischer Zeit	117
Die Geschichte von Gyda	37	Die Geschichte von König Egbert	118
		Niederlage der Wikinger	121
KAPITEL 3: DIE MENSCHEN		KAPITEL 10: RIVALEN	
Rollo über das Schicksal	38	Prinzessin Kwenhthith über das Reich	
Gestaltung Kattegats	40	Mercia und seine Könige	122
Die Geschichte von Rollo	42	Die Geschichte von Prinzessin Kwenhthith	124
Rollo der Berserker	46	Die Geschichte von König Aelle	126
Die Geschichte von Siggy	49	Rätsel	128
Kampf auf Leben und Tod	50	Wikinger in England	129
Tod eines Jarls	53	TEIL DREI: DAS FRANKENREICH	
		DAS FRANKENREICH DER KAROLINGER	132
KAPITEL 4: GÖTTER		KAPITEL 11: DIE JÄGER	
Floki über die Götter von Asgard	54	Ragnar über die Waffen der Schlacht	134
Gestaltung des Tempels	56	Fremde Zungen	136
Götter des Schlachtfelds	59	Fluchen auf Altnordisch	137
Die Geschichte des Sehers	61	Das Wikingerlager	139
Opferungen	62	KAPITEL 12: DIE GEJAGTEN	
Numerologie der Wikinger	65	Karl der Kahle über die christliche Welt	140
		Die Geschichte von Karl dem Kahlen	142
KAPITEL 5: LEGENDEN		Gestaltung von Paris	144
Aslaug über die neun Welten	66	Die Geschichte von Prinzessin Gisla	149
Die Geschichte von Jarl Borg	69	Vertonung der Wikingermusik	150
Die Geschichte von Aslaug	70	Die Belagerung von Paris	151
Gestaltung von Aslaugs Kostüm	73	Ragnar nimmt Paris ein	156
Die Söhne Ragnars	74	KAPITEL 6: DAS GESETZ	
		Lagertha über die Frauen und das Gesetz	76
KAPITEL 6: DAS GESETZ		Die Geschichte von König Horik	79
Lagertha über die Frauen und das Gesetz	76	Die Geschichte von Porunn	80
Die Geschichte von König Horik	79	Regierungssystem der Wikinger	82
Die Geschichte von Porunn	80	Der Blutadler	83
Regierungssystem der Wikinger	82		
Der Blutadler	83	Nachwort von Michael Hirst	159

KAPITEL

1

HEIMAT ↑

RAGNAR ÜBER DIE LÄNDER DES NORDENS:

Es ist das Schicksal von Männern meines Schlages, dass wir unsere Tage in fremden Ländern fernab der Heimat verbringen. Es gibt ein Wort dafür: Unser Volk sagt, wir sind auf „Viking“, auf Beutefahrt gegangen. Doch warum, so fragen manche, sollten wir unsere Höfe verlassen und draußen auf dem kalten Meer unser Leben riskieren?

Die Länder der Nordmänner sind nicht wie die lieblichen Auen der Götter oder die fruchtbaren Felder Englands. Unsere Heimat ist ein Land der Berge, der kalten Moore, der schimmernden Seen und der dichten Wälder. Unsere Heimat ist ein Land der Widerstände, wo sich hungrige Sümpfe und gewaltige Felsen mit den wilden Tieren des Waldes zusammenschließen, um jeden Schritt mühevoll und gefährlich zu machen. Im Winter, wenn der Schnee fällt, macht es uns das Land noch schwerer und wir brauchen Skier und Eisschuhe, um uns fortzubewegen. Die Nacht scheint endlos und die Kälte zieht sich um Heim und Herd zusammen.

Aus diesem Grund haben wir stets an den Grenzen unserer Heimat gelebt. Im Süden, wo das Land milder ist, bauen einige von uns Feldfrüchte an. Andere jagen in den riesigen Wäldern, doch vielen von uns dient das Meer als Speisekammer. Es versorgt uns mit Fisch und Robben und den Eiern der Vögel, die an den Klippen nisten. Das Wasser selbst ist unsere Straße, das Schiff ist unser Pferd. Oft ist es für uns leichter, die See zu überqueren als das Land. Vielleicht also gehen wir auf Viking, weil wir es können. Für unsere Feinde ist das Meer ein Hindernis, für uns jedoch ist es ein alter Freund.

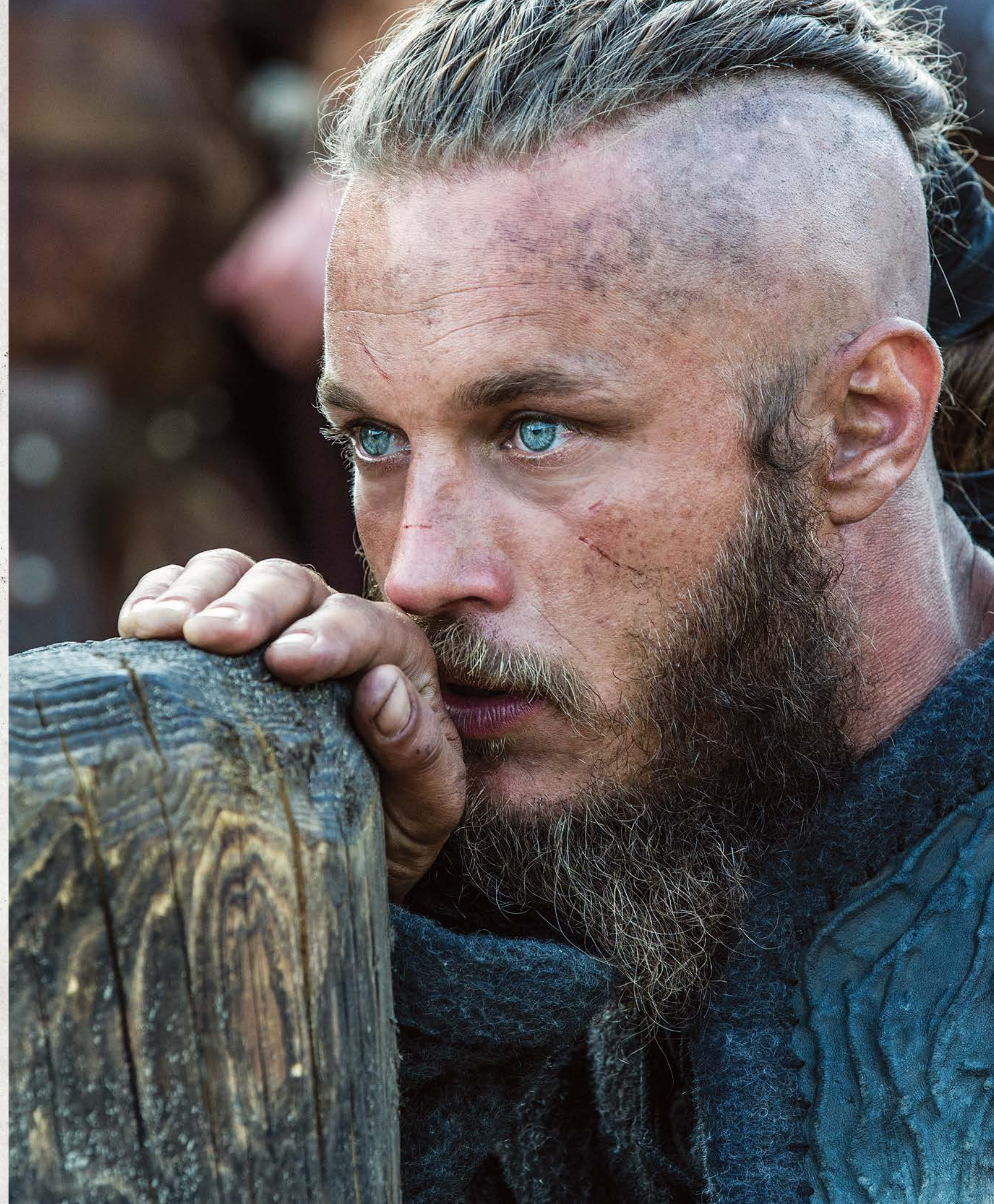
Es gibt noch weitere Gründe, aus denen es uns in die Ferne zieht. Die Welt der Christen im Süden steht nicht still. Der Frankenkönig dringt mit seiner Religion nach Norden vor und sät

Zwietracht unter uns. Wir sehen ihren leicht verdienten Reichtum und unser hartes Leben. Wenn man einen Mann beleidigt, ist es sein gutes Recht, sich zu wehren.

Doch es gibt noch wichtigere Gründe. Ein wahrhaft bedeutender Mann braucht vor allem eines: Ruhm. Wenn ein Dichter die Taten eines Mannes in fremden Ländern besingt, dann scharen sich andere Männer um diesen Helden. Er wird stärker und plant noch größere Abenteuer. Sein Wagemut bringt seinen Männern Gold und Reichtum und sie verbreiten den Glanz des Ruhms in seinem Kielwasser. Dann ist er der Höchste unter ihnen. Er kann sich mit den anerkanntesten Familien vereinen und die Frau seiner Wahl heiraten – und es gibt nur sehr wenige Frauen in unserem Land.

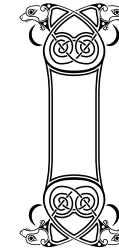
Wo kann ein Mann solchen Ruhm finden? Schon im Kindesalter lernen wir, dass der Drache Fafnir seinen Schatz mit grausamer Stärke verteidigte und seinen Giftatem über das ganze Land wehen ließ. Die Christen lassen ihren Goldhort von Priestern und Kindern bewachen, die nicht einmal ein Schwert heben können, um sich zu verteidigen. Warum sollten wir uns nicht holen, was sie so schlecht beschützen? Dies ist das Schicksal, das die Nornen – jene Wesen, die unser Los bestimmen – für uns gesponnen haben.

Deshalb segele ich über die Meere. Ruhm wird meinen Namen ewig leben lassen. Und wenn die Zeit gekommen ist und ich durch die Hand eines meiner Feinde falle, werden die Walküren kommen und mich zu Odin nach Walhalla bringen. Dort wird jeder meinen Namen kennen und ich werde den Helden aller Zeitalter Geschichten zu erzählen haben, während wir in friedlicher Gemeinsamkeit auf Ragnarök warten – auf die letzte Schlacht.



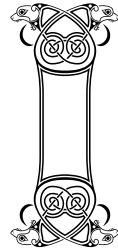


DIE GESCHICHTE VON LAGERTHA



Lagertha ist Ragnars erste Frau und eine angesehene Schildmaid. Sie kämpft an der Seite ihres Mannes im Schildwall, einer bewährten Schlachtformation der Wikinger, während sie ihrem Sohn Björn und ihrer Tochter Gyda zugleich eine liebevolle Mutter ist. Da sie keine weiteren Söhne mehr bekommen kann, zerbricht die Ehe mit Ragnar schließlich, doch Lagertha bleibt eine zentrale Figur der Serie. Sie wird selbst zum Jarl und ihr Leben ist untrennbar mit Ragnars verbunden.

– MICHAEL HIRST



Der mittelalterliche dänische Chronist Saxo Grammaticus schreibt in *Gesta Danorum* (Die Taten der Dänen), dass Ragnars erste Frau Lagertha eine berühmte Schildmaid war. Sie begann ihre Laufbahn als Kriegerin, als der schwedische König Frø in Norwegen einfiel, den Herrscher des Landes tötete und seine Familie und engsten Gefolgsleute in einem Bordell unterbrachte, um sie zu demütigen. Ragnar erfuhr vom Tod des norwegischen Königs, seines Großvaters. Er schwor Rache und zog aus, Frø zu töten. Als seine Ankunft bekannt wurde, zogen Lagertha und viele andere Frauen sich Männerkleidung an und verstärkten Ragnars Schlachtreihen.

Während des Kampfes, bei dem er Frø tötete, fiel Ragnar die außergewöhnliche Tapferkeit einer Frau auf, die – wie er sagte – das Schlachtenglück zu seinen Gunsten wendete. Es war Lagertha. Er schickte ihr Nachrichten und schwor, sie zu heiraten. Sie schien nicht abgeneigt zu sein und lud Ragnar in ihr Haus im Tal Gaulardale ein. Vor ihrer Tür platzierte sie jedoch einen Hund und einen Bären, die Ragnar bei seiner Ankunft angreifen sollten, um ihn zu testen. Ragnar tötete den Bären mit seinem Speer und erwürgte dann den Hund. So gewann er Lagerthas Hand.

Später, nach der Scheidung von Ragnar, kehrte Lagertha nach Norwegen zurück. Da sie ihn aber immer noch liebte, kam sie ihm mit 120 Schiffen zu Hilfe, als in Dänemark ein Bürgerkrieg ausbrach. Saxo Grammaticus zufolge rettete sie erneut auf dem Höhepunkt der Schlacht die Lage: „[Sie], in deren zarten Gliedern unvergleichlicher Mut lebte, verdeckte die Neigung der zagenden Mannen durch ihr glänzendes Vorbild in der Tapferkeit.“

Als die siegreiche Schildmaid heimkehrte, beschloss sie, nicht länger Untertanin eines Mannes zu sein. Saxo Grammaticus (der kein Befürworter unabhängiger Frauen war) drückt das geradeheraus so aus: „Als Lagertha aus der Schlacht nach Hause kam, erstach sie mit einer Pfeilspitze, die sie im Kleide verborgen hatte, bei Nacht ihren Gemahl und übernahm an seiner Statt die Herrschaft über das Reich. Der trotzig Sinn der Frau wollte nicht das Reich mit dem Gemahle teilen, sondern ohne Mann herrschen.“

Dieser mythologische Hintergrund bot den perfekten Ausgangspunkt für unsere Lagertha. Wir konnten Elemente der Geschichte verwenden, um so die einzigartige Rolle der Frau in der echten Welt der Wikinger zu demonstrieren. Außerdem hatte Kathryn Winnick damit genug Material, um eine Protagonistin zu schaffen, die es mit jedem Mann aufnehmen kann und das Zeug zur Legende hat.



R O T T O M M R B M R H M R < M R
ROLLO DER BERSERKER



Die als „Berserker“ bekannten Wikingerkrieger waren die Stoßtruppen ihrer Zeit. Es könnte sein, dass der Begriff „Berserker“ sich von dem altnordischen Wort für „barbrüstig“ ableitet und darauf hindeutet, dass diese Truppen genau so kämpften: barbrüstig. Allerdings gibt es auch Quellen, die berichten, dass diese Krieger Wolfs- oder Bärenfelle trugen – die altnordischen Begriffe hierfür klingen ähnlich. Das meiste, was wir über die Berserker wissen, stammt aus den Sagas und ist daher recht fantasievoll ausgeschmückt. Ihre Kampftechnik (*Berserkerang*) bestand unter

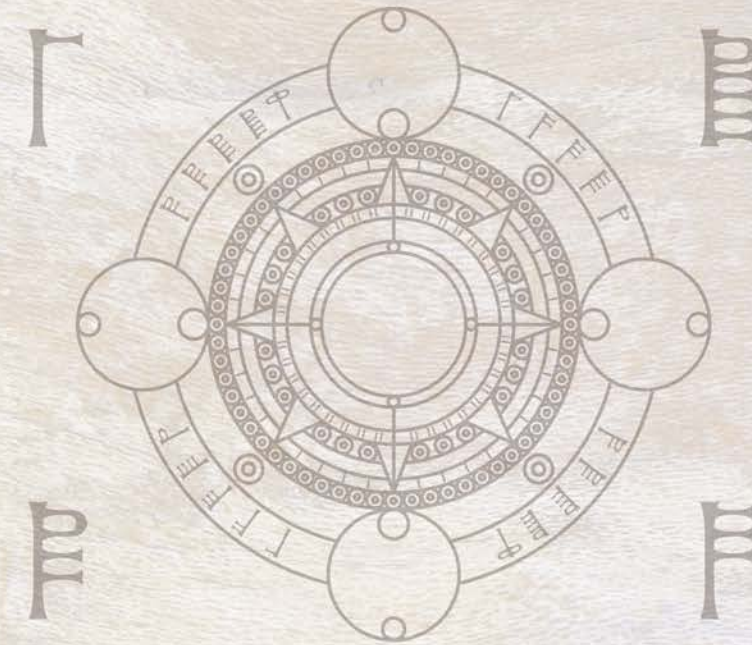
anderem darin, dass sie sich unvermittelt in einen grausamen Rausch steigern konnten, unter dessen Einfluss sie alles töteten, was ihnen in die Quere kam. In einer Geschichte (*Hrólfs saga kraka*) wird berichtet, dass die Berserker von König Halfdan sowohl Menschen als auch Tiere abschlachteten – kurz: alles, was ihnen über den Weg lief. Das machte sie zu einer mächtigen, aber auch unkontrollierbaren Waffe. In der Gesellschaft der Wikinger bewunderte man sie für ihre Kampfeskraft, in Friedenszeiten wurden sie dagegen gefürchtet und nicht selten ausgegrenzt.

OBEN: Stoßtruppen. Die Berserker waren die gefürchtetsten unter den Wikingerkriegern.
GEGENÜBER: Die Berserker steigerten sich in einen Rauschzustand hinein, der sie in unaufhaltbare Tötungsmaschinen verwandelte.





NUMEROLOGIE DER WIKINGER



Die Wikinger glaubten, dass einige Zahlen magische Eigenschaften hatten und dass alles, was mit diesen Zahlen oder mit den Vielfachen dieser Zahlen zu tun hatte, ein Zeichen der Götter sein könnte.

Die wichtigsten Zahlen für die Wikinger waren die Drei und ihre Vielfachen. In der Mythologie der Wikinger gibt es drei Rassen der Riesen: die Eis-, die Feuer- und die Bergriesen; im Tempel von Uppsala standen drei Statuen; der Weltenbaum Yggdrasil hat drei Wurzeln und nur drei von Odins Söhnen überleben Ragnarök (Vidar, Balder und Hödr).

Der Zahl Neun, die sich aus dreimal drei zusammensetzt, wurden ebenfalls magische Kräfte zugeschrieben. Alle neun Jahre versammelten sich Menschen aus ganz Schweden beim Tempel in Uppsala, um neun Tage lang zu feiern. Neun Menschen wurden während des Fests geopfert und mit ihnen neun Tiere jeder Gattung.

Die Mythologie der Wikinger besagt, dass Freyr neun Tage wartete, bevor er seinen Bund mit Gerd perfekt machte;

während der letzten Schlacht Ragnarök tötet Thor Jörmungandr, stolpert dann jedoch neun Schritte zurück, bevor er selbst tot zusammenbricht. Odins magischer Ring Draupnir, den die Zwergenbrüder Eitri und Brokkr schmiedeten, verliert in jeder neunten Nacht acht goldene Tropfen, sodass neun Ringe gleichen Gewichts und Wertes entstehen. Aegir hat neun Töchter, Heimdall neun Mütter und der Riese Thrivaldi neun Köpfe. So geht es immer weiter.

Niemand weiß genau, warum die Zahlen Drei und Neun so wichtig sind, doch vielleicht hat es etwas mit dem alten germanischen Kalender zu tun, der auf Lunarmonaten beruhte. Der Mond braucht etwas mehr als 27 Tage, um zu einer bestimmten Position zwischen den Sternen zurückzukehren. Die einzige mittelalterliche Aufzeichnung, die dieses System erwähnt, stammt von dem frühen Christen Beda dem Ehrwürdigen, der diesen Lunarkalender in seinem Werk *De temporum ratione* beschreibt, das er im Jahr 725 verfasste. Da die Lunarmonate kürzer sind als Solarmonate, gab es laut Beda im Sommer einen zusätzlich eingeschobenen Monat.

GEGENÜBER: Von allem neun. Alle neun Jahre wurden in Uppsala neun Lebewesen jeder Art geopfert.
FOLGENDE DOPPELSEITE: Die Wikinger glaubten, dass der Weltenbaum Yggdrasil die neun Welten der Menschen, Götter und übernatürlichen Wesen verband.

KAPITEL

5

LEGENDEN

ASLAUG ÜBER DIE NEUN WELTEN:

Wenn unsere Kinder noch klein sind, blicken sie aufs Meer hinaus und fragen uns: „Was liegt hinter dem Horizont?“ Und wir lächeln und versammeln sie am Feuer und erzählen es ihnen:

Am Anfang gab es zwei Welten. Niflheim, wo alles dunkel und eisig war, und Muspellsheim, wo Licht und Feuer loderten. Dazwischen lag eine große Leere, in der Feuer und Eis sich trafen und der Eisriese Ymir entstand. Auch die Götter erschienen hier. Odin war der mächtigste unter ihnen. Es war Odin, der mit seinen Brüdern Midgard, die Welt der Menschen, schuf, als sie den Riesen töteten. Jetzt ist sein Fleisch die Erde, seine Zähne sind die Felsen, sein Blut wurde zu Seen und Flüssen, und sein Schädel ist der Himmel. Es war Odin, der die ersten Menschen in diese Welt setzte. Dann trennte er Tag und Nacht und schickte sie mit dem Mädchen Sonne und dem Jungen Mond über den Himmel, wo sie immer weiterlaufen müssen, gejagt von Wölfen.

Daraufhin bauten sich die Götter, die wir Asen nennen, eine eigene Burg – Asgard. Und jeden Tag überqueren sie die brennende Regenbogenbrücke Bifröst, um zu ihrer heiligen Quelle zu gelangen, wo sie Hof halten.

Hinter Asgard, jenseits des Flusses Ifing, liegt Jötunheimr, das Reich der Riesen, die den Weltuntergang bringen werden, den wir Ragnarök nennen. Ihr Herrscher ist König Thrym, der einst Thors Hammer stahl.

Doch es gibt noch weitere Welten. Vanaheimr ist das Land der anderen Götter, der Wanen, die vor langer Zeit gegen die Asen kämpften, damals, als der Gott Freyr als Gefangener nach Asgard kam. Die Wanen können die Zukunft sehen und bringen Weisheit und Fruchtbarkeit mit sich.

In Svartálfaheimr leben die Zwerge. Sie arbeiten in den Bergen und erschaffen magische Gegenstände, die von den Göttern und den Menschen begehrt werden.

Álfheimr ist das Reich der Lichtalben, die schöner sind als die Sonne.

Und dann gibt es noch die neunte Welt, die wir Hel nennen. Dort warten all jene auf das Ende der Zeit, die keines ruhmreichen Todes gestorben sind und nicht von Odin nach Walhalla gerufen wurden.

Dies sind die neun Welten, die durch die große Esche Yggdrasil verbunden werden. Sie hat drei riesige Wurzeln, die bis ins Reich der Götter, ins Reich der Riesen und nach Hel reichen. Unter der Wurzel der Riesen liegt Mimirs Quelle, die Odin und allen, die daraus getrunken haben, Weisheit und Wissen geschenkt hat. Unter der Wurzel der Götter liegt die Quelle, die wir Urðr nennen. Dort holen die Nornen, die über das Schicksal der Menschen und der Götter bestimmen, Wasser und weiße Erde und schütten es über Yggdrasil, damit die Esche niemals welkt. Das Wasser fällt als Tau auf die Erde. Die Nornen spinnen jedem bei der Geburt ein Netz des Schicksals, dem man niemals entkommen kann.

Der Baum ist kein ruhiger Ort. An der dritten Wurzel liegt der Drache Niðhoggr und nagt am Weltenbaum. In den höchsten Ästen sitzt ein Adler, dessen Flügelschlag den Menschen den Wind bringt. Das Eichhörnchen Ratatoskr läuft zwischen den beiden hin und her und trägt Beschimpfungen vom einen zum andern. Zwischen den Zweigen leben vier Hirsche und fressen die jungen Triebe, doch Yggdrasil lebt weiter, für immer grün.

Diese Dinge liegen hoch oben in den blauen Weiten des Himmels und tief unten in den Höhlen der Erde und im Anfang und im Ende.

Und diese Dinge liegen jenseits des Horizonts.



W I M H O N T M R F X T F R H DIE SÖHNE RAGNARS

Die Söhne Ragnars gehören zu den wichtigsten Charakteren der nordischen Mythologie und Historie. Geschichten über sie tauchen in den zeitgenössischen Chroniken auf, und in den eher fiktionalen Sagas gibt es ausführliche Erzählungen, so auch in der *Geschichte von Ragnars Söhnen*. Diese Berichte waren so beeindruckend, dass manch ein Stammesführer der Wikinger später behauptete, ebenfalls ein „Sohn Ragnars“ zu sein, auch wenn er in keinerlei Beziehung mit ihm stand.

BJÖRN EISENSEITE

Björn, einer der halblegendären Könige des frühen Schwedens, führte mit seinem Bruder Hastein (der vermutlich adoptiert war) zahlreiche Raubzüge an. Ihr gewagtestes Vorhaben war sicher der Plan, Rom anzugreifen – was als Inspiration für die Auflösung der zehnten Folge der dritten Staffel diente, in der sich Ragnar mithilfe eines Tricks in Paris einschleicht. Während Hastein nach ihren gemeinsamen Fahrten in die Mittelmeerregion weitere Raubzüge unternahm, kehrte Björn nach Hause zurück, setzte sich zur Ruhe und führte ein Leben als reicher Mann.

HASTEIN

Hastein gilt als einer der größten Wikingerherrscher aller Zeiten. Er wird erstmalig im Zusammenhang mit dem Angriff auf die Île de Noirmoutier im Jahr 843 erwähnt, dann taucht er im Jahr 859 auf der Loire wieder auf, kurz vor seinem großen Raubzug in der Mittelmeerregion. Nach seiner Rückkehr in die Heimat zog er die letzten Kräfte der Wikinger zusammen, um in England einzufallen, das damals unter der Regierung Alfreds des Großen stand. Allerdings waren die Angelsachsen, die ihr Leben lang mit Angriffen der Wikinger zu kämpfen hatten, gut vorbereitet und Hasteins Krieger wurden schließlich besiegt. Im Jahr 896 verschwindet Hastein aus den Geschichtsbüchern.

IVAR DER KNOCHENLOSE

Den Sagas zufolge prophezeite Aslaug Ragnar in der Hochzeitsnacht, dass ihr erstes gemeinsames Kind entstellt sein würde, wenn sie während der folgenden drei Tage miteinander schliefen. Ragnar lachte darüber und nahm sie mit Gewalt und das Ergebnis war Ivar der Knochenlose.

Was aber genau mit dem Beinamen „der Knochenlose“ gemeint ist, ist noch immer ungewiss. Einige Wissenschaftler stellten die

Vermutung auf, dass er an einem schwerwiegenden genetischen Defekt litt, vielleicht an der Glasknochenkrankheit (Osteogenesis imperfecta), die ihm das Gehen unmöglich machte. Allerdings könnte der altnordische Ausdruck *inn beinlaussi* – was „knochenlos“ oder auch „beinlos“ bedeutet – auch falsch verstanden worden und eigentlich *inn barnlausi* gewesen sein, was „der Kinderlose“ heißt. Oder vielleicht war sogar das lateinische *exosus* – „verhasst“ – damit gemeint, das als *exos* falsch verstanden wurde, was wiederum „knochenlos“ bedeutet.

Ivar sicherte sich auf jeden Fall einen Ruf, der ihn hassenswert machte, da er sowohl Christen als auch Wikinger kreuzigen ließ. Und was das „kinderlos“ angeht, so steht in der *Geschichte von Ragnars Söhnen* tatsächlich, dass er keine Nachkommen hatte, allerdings nicht aufgrund eines genetischen Problems, sondern weil er „weder Lust noch Liebe kannte, dafür aber Arglist und Grausamkeit“.

Im Jahr 866 überquerten Ivar und seine Brüder Ubbe und Halfdan die Nordsee und fielen in England ein, um sich an jenen zu rächen, die Ragnar umgebracht hatten. In den nächsten zwanzig Jahren zerstörten sie viele Königreiche Englands, Irlands und Schottlands. Irgendwann in den Jahren nach 870 verliert sich Ivars Spur. Sein Schicksal ist ungewiss, aber sein Tod wird in den *Annalen von Ulster* erwähnt.

SIGURD SCHLANGENAUGE

Sigurd wurde mit einer verformten Pupille geboren, wie es Aslaug vorhergesagt hatte und was ihrer Meinung nach bewies, dass ihr Vater der legendäre Sigurd war, der den Drachen Fafnir tötete. In der *Geschichte von Ragnars Söhnen* wird erwähnt, dass Sigurd von seinem Vater Seeland, Scania und Halland erbt und die Tochter von König Aelle von Northumbria heiratete, die Tochter des Mannes, der seinen Vater umbrachte und der später von Sigurds Bruder Ivar durch die Blutadlerzeremonie getötet wurde. Sigurds Enkel war Gorm der Alte, der als erster König Dänemarks angesehen wird.

HALFDAN

Halfdan brach mit Ivar zum Raubzug nach England auf und führte sein Heer in Ashdown gegen Alfred den Großen, den Enkel von König Egbert von Wessex. Alfred gewann die



Schlacht. Später herrschte Halfdan über London, bevor er nach York weiterzog. Angeblich wurde er wegen seiner Grausamkeit aus der Stadt vertrieben und starb auf einem weiteren Wikingerraubzug. Die geschichtlichen Überlieferungen jener Zeit sind mager und wirr, möglicherweise ist er identisch mit Hvitserk, der ebenfalls als „Sohn Ragnars“ gilt. Den Sagas zufolge half Hvitserk seinen Brüdern dabei, Ragnars Tod zu rächen, und brach dann zu einem Raubzug unter den Rus auf (einem Wikingervolk aus Russland, Weißrussland und der Ukraine). Er wurde von seinen Feinden überwältigt und gefangen genommen. Man fragte ihn, wie er sterben wolle, und Hvitserk entschied sich dafür, lebendig verbrannt zu werden.

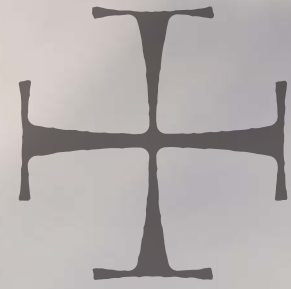
UBBE

Es ist historisch überliefert, dass Ubbe England mit dem Großen Heidnischen Heer angriff, das angelsächsischen Chronisten zufolge Alfred den Großen in Wessex bedrängte. Ubbe führte im Jahr 878 eine Flotte um die englische Küste herum, um einen Ablenkungsangriff im Westen in der Nähe von Comwiche zu starten, der aber spektakulär und überraschend vom Earl of Devon niedergeschlagen wurde. Diese Niederlage schreibt man dem Versagen von Ubbes magischem Rabenbanner zu. Ein solches Banner – vielleicht sogar genau dieses – hat die Zeiten überlebt und befindet sich nun in Schottland, wo man es unter der Bezeichnung „fairy flag of Dunvegan“ kennt. Ubbe starb in jener Schlacht.

OBEN: Ragnar mit Aslaug und ihrem Sohn Hvitserk (Cathal O'Hallin).

TEIL ZWEI:

ENGLAND



DAS CHRISTLICHE ENGLAND



enn ich bringe ein Unglück herzu von Mitternacht und einen großen Jammer. Es fährt daher der Löwe aus seiner Hecke, und der Verstörer der Heiden zieht einher aus seinem Ort, daß er dein Land verwüste und deine Städte ausbrenne, daß niemand darin wohne.

– JEREMIAS, 4: 6–7

In der dritten Folge der ersten Staffel („Enteignet“) haben wir ein Ereignis nachgestellt, das sich laut *Ethelweards Chronik* im Jahr 789 zugetragen hat und das erste Auftauchen der Wikinger an der Küste Englands markiert, etwa vier Jahre vor dem berühmten Angriff auf das Kloster Lindisfarne. In unserer Version legen Ragnar und seine Männer am Strand an und treffen dort auf den Reeve (dem wir das heutige Wort „Sheriff“ verdanken – „Shire Reeve“), den Repräsentanten des dortigen Königs. In der *Chronik* steht, dass sich diese Szene in Wessex ereignet hat, woraus wir Northumbria gemacht haben. Dieses gespannte Aufeinandertreffen voller Missverständnisse, diese zerbrechliche Waffenruhe schien den bevorstehenden Clash der Kulturen perfekt widerzuspiegeln. Es war eine Szene, die in Blutvergießen enden würde.

Eines der erhalten gebliebenen Manuskripte der *Angelsächsischen Chronik* fügt hinzu, dass jene Wikinger aus der Gegend von Hörthaland in Norwegen stammten und dass sie in einem der angelsächsischen Königreiche Englands landeten, die im späten 5. und frühen 6. Jahrhundert nach dem Zusammenbruch der römischen Herrschaft dort entstanden waren. Wir nennen diese Königreiche angelsächsisch nach zwei germanischen Volksstämmen, den Angeln und den Sachsen, von denen einige während dieser Zeit nach Britannien einwanderten. Sie besaßen ein überwältigend fruchtbares Land – ein Land der verstreuten Höfe und kleinen Dörfer in einer Natur, die hauptsächlich von Wäldern dominiert wurde. Tatsächlich waren diese Wälder seit dem Ende der römischen Herrschaft noch gewachsen. Im Süden bedeckten drei riesige Wälder – der Andredeswald im Osten, der Ashdown Forest in der Mitte und Selwood im Westen – den Großteil des Landes. In diesen Wäldern lebten noch immer Wölfe, Wildschweine und Biber. Zwischen diesen gefährlichen Gebieten lagen Hochlandweiden, auf denen Schafe, Ziegen und Rinder grasten; Gebiete für die Eichelmast von Schweinen sowie die Tieflandfelder, auf denen die Grundnahrungsmittel der Angelsachsen angebaut wurden: Weizen, Gerste und Hafer.

Die meisten Menschen in diesem Gebiet waren arme Bauern, die gerade genug für ihre eigenen Familien anbauten und vielleicht ein kleines bisschen mehr, was sie verkaufen konnten. Am unteren Ende der Gesellschaft lebten die Sklaven, die selbst zur Zeit der normannischen Eroberung noch zehn Prozent der Bevölkerung ausmachten, in manchen Regionen sogar bis zu fünfundzwanzig Prozent. Diese Menschen waren die Arbeitstiere der landwirtschaftlichen Welt. Die Männer arbeiteten häufig in Gruppen zusammen und beackerten die Felder, während die Frauen als Milchmägde eingesetzt wurden. Allerdings erlernten manche Sklaven auch ein feineres Handwerk wie zum Beispiel die Goldschmiedekunst.

Über den Sklaven standen jene, die von ihren Herren die Freiheit geschenkt bekommen hatten, was häufig durch ein Testament geschah. Dann kam die mit Abstand größte Gruppe, die freien Bauern oder *ceorls*, die zwar nicht unbedingt wohlhabend waren, aber wenigstens über ihre Freiheit verfügten. Als Gegenleistung für diese Freiheit verrichteten sie Dienste an der Allgemeinheit und mussten Steuern zahlen, hatten aber auch das Recht, sich an das Gericht zu wenden. Darüber begannen die Reihen des Adels und die Welt jener Klassen, die eigenes Land besaßen, die *thegn*, was wörtlich übersetzt „derjenige, der dient“ bedeutet, auch wenn die *thegn* diesen Dienst am König und nicht an der Bevölkerung verrichteten. Diese Menschen, bei denen es sich meistens, aber nicht immer um Männer handelte, verfügten über Einfluss und eine gewisse Macht. Sie hatten auch einen Platz bei Hof und stellten eine wichtige Verbindung zwischen dem König und seinem Land dar. Sie konnten Offiziere im königlichen Haushalt sein oder bei Verwaltungsaufgaben helfen. Vielleicht waren sie Freunde oder Verwandte des Königs, und man erwartete mit Sicherheit von ihnen, dass sie ihm in Kriegszeiten folgten, wenn er sie in die Schlacht rief. Aber sie waren auch die wichtigsten Personen der einzelnen Regionen, angeschlossen an das örtliche soziale Netzwerk und deshalb in der Lage, die Befehle des Königs hinauszutragen und vom Hof zu den einfachen Männern und Frauen des Volkes zu bringen. Wenn der König nach Geld oder Kämpfern verlangte, verließ er sich darauf, dass die *thegns* dafür sorgten, dass man seine Wünsche nicht nur vernahm, sondern ihnen auch Folge leistete. An erster Stelle dieser Leute standen die *Ealdormen*, die in der Lage waren, ganze Heere auf die Beine zu stellen und so über das Schicksal des gesamten Königreiches zu entscheiden.

Obwohl dies ein Volk war, in dem sich im 7. Jahrhundert das Christentum weitestgehend durchgesetzt hatte, neigte es nicht dazu, auch die andere Wange hinzuhalten. Kriege zwischen den Königreichen oder auch unter Herrscherfamilien eines Königreiches gehörten zum alltäglichen politischen Leben. Die Bluttaten von Kriegeren wurden in angelsächsischen Gedichten gepriesen und in den Hallen der großen Herrscher vorgetragen. Obwohl ein geschriebenes Gesetz existierte, war die Blutfehde noch immer ein wichtiger Teil des Rechtssystems. Jeder Mann und jede Frau, egal welchen Ranges, hatte seinen oder ihren Preis – lebendig, tot oder verstümmelt –, und von einem Angreifer wurde erwartet, dass er seinem Opfer (oder, im Falle eines Mordes, der Familie des Opfers) diesen Blutpreis zahlte. Wenn er es nicht tat, konnte es zu einer Fehde kommen und die betrogenen Angehörigen hatten das Recht, selbst blutige Rache an dem Übeltäter zu nehmen. In dieser Beziehung unterschied sich die Gesellschaft im Grunde nicht wesentlich von der Kultur der Wikinger, mit der sie so heftig aneinandergeraten sollte.

Doch obwohl es noch immer brutal zugeht und die Erinnerung an heidnische Zeiten in sächsischen Liedern und Geschichten weiterhin lebendig war, hatte das Christentum die Gesinnung der Menschen verändert. In der christlichen Weltanschauung war Gott überall und in der Lage, zugunsten des Gläubigen einzugreifen oder jene zu bestrafen, die vom rechten Weg abkamen. Heilige lebten in diesen Tagen nicht nur in Geschichten, sondern waren echte Männer und Frauen, und Wunder schienen tatsächlich zu geschehen. Gott sah und hörte alles, und ein Eid auf seinen Namen war das höchste Gesetz des Landes. Nun stand man einem Feind gegenüber, der schlicht und einfach nicht an den eigenen Gott glaubte und auch nicht an die Unantastbarkeit eines Eides in seinem Namen. Schlimmer noch, für die christlichen Angelsachsen bedeutete die Ankunft der Wikinger nicht nur eine beklagenswerte Zunahme der Piraterie, mit ihnen erfüllte sich die Prophezeiung des Alten Testaments. In ihrer Vorstellung kündigten die Wikinger den beginnenden Weltuntergang an.



ES IST DAS SCHICKSAL VON MÄNNERN
MEINES SCHLAGES, DASS WIR UNSERE TAGE
IN FREMDEN LÄNDERN FERNAB DER HEIMAT
VERBRINGEN. ES GIBT EIN WORT DAFÜR:
UNSER VOLK SAGT, WIR SIND AUF VIKING,
AUF BEUTEFAHRT GEGANGEN.

DAS WASSER IST UNSERE STRASSE.
DAS SCHIFF IST UNSER PFERD.
WIR GEHEN AUF VIKING, WEIL WIR ES KÖNNEN.

— RAGNAR LOTHBROK

34,90 EURO

ISBN 978-3-938922-91-0



9 783938 922910


Zauberfeder
WWW.ZAUBERFEDER.DE