

DOMINIC
SANDBROOK

WELTGESCHICHTEN

ERROBERER DER MEERE

DIE WIKINGER

cbj

Dominic Sandbrook



Aus dem Englischen
von Knut Krüger



Der Inhalt dieses E-Books ist urheberrechtlich geschützt und enthält technische Sicherungsmaßnahmen gegen unbefugte Nutzung. Die Entfernung dieser Sicherung sowie die Nutzung durch unbefugte Verarbeitung, Vervielfältigung, Verbreitung oder öffentliche Zugänglichmachung, insbesondere in elektronischer Form, ist untersagt und kann straf- und zivilrechtliche Sanktionen nach sich ziehen.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten, so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung, da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Für Ruben Carter

Copyright Text © 2022, Dominic Sandbrook. All rights reserved
Die englische Originalausgabe erschien 2022
unter dem Titel »Adventures in Time: Fury of the Vikings«
bei Particular Books, einem Imprint von Penguin Press, London
© 2023 für die deutschsprachige Ausgabe bei cbj Kinder- und
Jugendbuchverlag in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Str. 28, 81673 München
Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten
Übersetzung: Knut Krüger
Lektorat: Julia Przeplaska, Roman Stadler
Umschlaggestaltung und -illustration: Nele Schütz Design/Sonja Gebhardt
mk • Herstellung: AJ
Satz: KCFG – Medienagentur, Neuss
ISBN 978-3-641-29472-4
V001

www.cbj-verlag.de

Da sprach der Herr zu mir:
Von Norden her ergießt sich das Unheil
über alle Bewohner des Landes.

DAS BUCH JEREMIA

INHALT

Prolog: Lindisfarne

TEIL 1

DAS ERWACHEN

- 1 Die Götter von Asgard
- 2 Die Hallen von Midgard
- 3 Angriff der Seewölfe
- 4 Die Straße nach Miklagard

TEIL 2

RAGNARS SÖHNE

- 5 Das Sterbelied von Ragnar Lodbrok
- 6 Der Blutadler
- 7 Wessex allein
- 8 Der Traum von England

TEIL 3
REISE INS GRAUEN

- 9 Das Land aus Feuer und Eis
- 10 Die Abenteuer von Erik dem Roten
- 11 Die Rätsel von Vinland
- 12 Tod auf der Wolga
- 13 Die Warägergarde

TEIL 4
DAS ENDE DER ZEIT

- 14 Der König im Norden
- 15 Der Jüngste Tag
- 16 Der Herr der Wellen

TEIL 5
DER LETZTE WIKINGER

- 17 Der Junge von den Fjorden
- 18 Bis zum goldenen Tor
- 19 Die Rückkehr des Königs
- 20 Die letzte Schlacht

Epilog: Ragnarök

Nachwort

PROLOG

Lindisfarne

8. Juni 793

Es war ein kühler, windiger Tag an der nordenglischen Küste. Ein Tag wie geschaffen dafür, an den grasbewachsenen Klippen entlangzuspazieren und die Meeresluft in sich aufzunehmen; die Seevögel am Himmel zu beobachten und flache Steine über das graugrüne Wasser hüpfen zu lassen; den fernen Horizont zu betrachten und sich zu fragen, was sich wohl dahinter befinden mochte.

Auf der Insel Lindisfarne waren die Mönche schon seit Stunden auf den Beinen. Einige beugten sich über ihre Schreibpulte, um die reich verzierten Bibelabschriften herzustellen, für die ihr Kloster berühmt war.

Andere arbeiteten in der Küche, hielten das Gotteshaus in Ordnung oder wischten geduldig den Steinfußboden der langen Gänge.

Doch an so einem schönen Morgen trieb es vor allem die jüngeren Männer nach draußen, um sich der Gartenarbeit zu widmen. An der Küste Northumberlands war es oft dunkel, nass und kalt, und so war es nur vernünftig, den Sonnenschein auszunutzen.

Lindisfarne war bekanntermaßen etwas Besonderes – ein Ort wie kein anderer. Seit über hundert Jahren gab es hier ein Kloster, das die gottgefälligsten und gelehrtesten Männer des Landes anzog.

Der hochverehrte ehemalige Bischof des Klosters, Cuthbert von Lindisfarne, lag nur wenige Schritte entfernt begraben, und Jahr für Jahr kamen Hunderte Pilger, um an seinem Grab zu beten. An diesem Ort der Ruhe und des Friedens fühlten sie sich Gott nahe.

Ganz ausblenden konnten die Mönche die äußere Welt jedoch nie. In den letzten Monaten hatten die Pilger von seltsamen Omen und Vorzeichen berichtet. Sie sprachen von Wirbelwinden, zuckenden Blitzen und glühenden Drachen, die über den Himmel schossen ...

Doch an solch einem Tag, an dem Gottes Schöpfung seine volle Schönheit zeigte, schienen alle Stürme und Drachen weit weg zu sein.

Es war einer der jungen Mönche, der mit scharfem Blick die Segel erspähte. Er stieß einen Schrei aus, ließ seine Harke fallen und zeigte aufgeregt in Richtung Horizont. Seine Freunde eilten sofort herbei. Ja! Es gab keinem Zweifel! Drei große Segel: eines rot-weiß gestreift, das zweite blau mit dem Abbild eines Tieres, das dritte leuchtend gelb.

Die Schiffe kamen näher und hielten direkt auf die Insel zu. Die Mönche konnten die Männer an Bord noch nicht einmal richtig sehen, da machte einer von ihnen bereits hastig kehrt, um den Abt zu informieren.

Dabei stieß er fast mit einem anderen Mönch zusammen, der direkt hinter ihm stand und wie zu Stein erstarrt schien.

Dieser Mönch war von weit her aus dem hohen Norden gekommen. Eine gezackte Narbe zog sich von seiner Stirn bis zum Kinn, als hätte jemand versucht, ihm den Schädel zu spalten. Doch er sprach nie von seiner Vergangenheit, und es traute sich auch niemand, ihn danach zu fragen.

Er stand da wie angewurzelt und starrte auf das Meer, während die Schiffe näher und näher kamen. Reines Entsetzen spiegelte sich auf seinem Gesicht ...



Wie ein Orkan aus den Tiefen der Hölle stürmten die Angreifer den Strand hinauf.

Den ersten Mönch, dem sie begegneten, schlugen sie wortlos nieder, ehe eine Axt ihm den Schädel spaltete. Dann stürmten sie weiter den Hügel hinauf, und es konnte kein Zweifel daran bestehen, was sie vorhatten.

Mehrere Mönche kamen ihnen mit erhobenen Armen entgegen und flehten um Gnade. Die Wikinger metzelten sie an Ort und Stelle nieder. Blut spritzte über den Boden.

Dann stürmten sie wie von Sinnen brüllend ins Kloster, rissen die Kreuze von den Wänden und verwüsteten die Grabstellen.

Sie warfen die Weihgefäße auf einen Haufen und zertrampelten die Reliquien. Sie rissen das Altartuch herunter, zerfetzten die Bibeln und zerschmetterten die Bänke. Ihr wildes und grausames Gelächter erfüllte den Kirchenraum.

Als alles vorbei war und ihre Raserei sich gelegt hatte, zwangen sie die Überlebenden, die Beute ans Ufer zu tragen. Nachdem sämtliches Diebesgut an Bord gebracht worden war, ketteten sie die jungen Mönche aneinander und verfrachteten auch sie auf ihre Langschiffe.

Auf den Sklavenmärkten im Osten würden sie eine hübsche Summe kassieren, wie einer der Angreifer höhnisch bemerkte.

Als die Sonne an diesem Abend hinter den Hügeln Northumberlands versank, traten sie mit ihren Langschiffen die Heimreise an. Mit rhythmischen Bewegungen hoben sich die Ruderblätter und wurden durchs Wasser gezogen.

Viele der Mönche weinten. Doch der Wikingerkapitän am Bug des Leitschiffs nahm keine Notiz davon.

Zu sehr war er damit beschäftigt, das goldene Kreuz zu studieren,

das er vom Altar genommen hatte. Als er es in den letzten Strahlen der Sonne hin und her drehte, breitete sich auf seinem tätowierten Gesicht ein wölfisches Grinsen aus.

Dann ließ er es in einem Sack verschwinden, bellte den Ruderern ein Kommando zu und wandte sich gen Osten.



Die Kunde vom Angriff auf Lindisfarne, der am 8. Juni 793 stattgefunden hatte, sandte Schockwellen durch ganz Westeuropa. In jedem Winkel der christlichen Welt rangen Geistliche die Hände, Eltern drückten ihre Kinder an sich.

Das Zeitalter der Wikinger hatte begonnen, eine der schillerndsten, spannendsten, aber auch blutigsten Episoden der Geschichte. In den nächsten dreihundert Jahren fielen die skandinavischen Piraten von ihren Siedlungen im heutigen Dänemark, Norwegen und Schweden aus über den europäischen Kontinent her, plünderten, mordeten und brandschatzten.

Natürlich waren sie nicht nur Räuber und Mörder, sondern auch Bauern und Händler, Schiffsbauer und Handwerker, Magier und Dichter, Geschichtenerzähler und Träumer. Sie haben uns Broschen und Armreife in Gold und Silber hinterlassen sowie unsterbliche Sagen und Legenden.

Die meisten von uns verbinden mit den Wikingern jedoch rasende Berserker und schwertschwingende Schildmaiden. Wir denken an den einäugigen Odin und Thor, den Donnergott. Wir haben vor Augen, wie Langschiffe mit einem Drachenkopf am Bug aus dem Nebel auftauchen, die Äxte der Männer verschmiert mit dem Blut ihrer Feinde. Wir hören das Klagen der Gefangenen sowie die Triumphlieder der Eroberer.

Die Wikinger plünderten sich durch England, Schottland, Wales

und Irland, verwüsteten Ortschaften und Klöster und versklavten ihre Bewohner. Sie wüteten in Frankreich und belagerten zweimal Paris. Sie attackierten die goldenen Städte im Süden Spaniens. Ihre Eroberungszüge führten sie bis nach Italien und ins ferne Nordafrika.

Sie segelten die großen Flüsse im Osten hinunter und gründeten ein Königreich in Kiew, aus dem die Ukraine und Russland hervorgingen. Sie belagerten Konstantinopel, die Hauptstadt des Byzantinischen Reichs, und dienten dem Kaiser als Leibwächter. Sie kämpften im Heiligen Land, in Sizilien und der heutigen Türkei und drangen zu Pferd bis in die Wüsten Asiens vor.

Weit im Westen besiedelten sie inmitten der isländischen Vulkane ein neues Land und segelten zu den eisigen Küsten Grönlands. Das Unglaublichste ist jedoch die Tatsache, dass sie mit ihren Schiffen die Tausende Kilometer entfernte Küste von Nordamerika erreichten – als erste Europäer überhaupt.

Die Wikinger waren brutal und großartig, überwältigend und furchterregend. Unter ihnen befanden sich einige der legendärsten Krieger aller Zeiten: Ragnar Lodbrok und Ivar der Knochenlose, Sigurd Schlangenaug und Erik Blutaxt, Sven Gabelbart und Harald der Harte.

Begleitet wurden sie von den beeindruckendsten Frauen, die man sich vorstellen kann: von Olga von Kiew, die in der orthodoxen Kirche als apostelgleiche Heilige verehrt wird und ihre Feinde verbrennen ließ, bis zu Aud der Tiefsinnigen, die ihr Langschiff eigenhändig zum Land aus Feuer und Eis steuerte.

Ein großer Teil der Wikingerära liegt heute unter einem mystischen Schleier verborgen. Die spannendsten Episoden wurden von den isländischen Sagas bewahrt, in denen sich Tatsachen und Erfundenes, Mythen und magische Vorstellungen vermischen.*

Kein Historiker weiß genau, was wirklich geschah und was nicht. Darum ist jede Version dieser düsteren und dramatischen Jahre auch auf ein wenig Fantasie angewiesen – das ist bei diesem Buch nicht

anders.

Doch bevor wir in die Welt der Wikinger eintauchen, sollten wir uns zwei Dinge vergegenwärtigen, die wir zweifelsfrei *wissen*: Zum einen wissen wir, dass sie sich selbst niemals als »Wikinger« bezeichnet haben. Das altnordische Wort »viking« bedeutet »plündern« oder »sich auf einen Beutezug begeben«.



»Wikinger« bezieht sich also auf einen bestimmten Lebensstil und nicht auf jemanden aus einer bestimmten Gruppe oder einem bestimmten Land.

»Wikinger« *war* man nicht – man *tat* es.

Auch Außenstehende bezeichneten die Helden dieses Buches nicht generell als *Wikinger*. Die Engländer nannten sie einfach Heiden oder Dänen, während die Menschen im Osten sie als *Rus* oder *Waräger* bezeichneten.

Die Wikinger selbst – also die Menschen, die im heutigen Skandinavien lebten – betrachteten sich hingegen als »Nordmänner«.

Das Zweite, was wir wissen, wird für manche enttäuschend sein: *Die Wikinger trugen niemals gehörnte Helme.*

Helme mit Hörnern wurden etwa tausend Jahre später erfunden, und zwar für eine Inszenierung von Richard Wagners Opernzyklus »Der Ring des Nibelungen« im Jahr 1876. Viele Opern von Richard Wagner basieren zwar auf nordischen Mythen; die eindrucksvollen gehörnten Helme waren aber eine Idee des Kostümbildners.

Genug davon. Kehren wir zu unserer Geschichte zurück. Tauchen wir in die Welt der Wikinger ein: eine Welt von Helden und Ungeheuern, von Seefahrern und Magiern, Kriegerern und Hexen.

Und fangen wir mit dem Anfang an – mit Göttern und Riesen und der Dämmerung der Zeit ...

* Die Sagas sind wundervoll-seltsame Erzählungen der alten Isländer, in denen sich Geschichte(n), Mythen und Volkssagen vereinen. Mittelalterliche Gelehrte hielten die ursprünglich mündlich überlieferten Sagas dann erstmals schriftlich fest.

TEIL EINS – DAS ERWACHEN



1

Die Götter von Asgard

Am Anfang gab es nur Feuer und Eis.

Das Reich des Feuers war Muspellsheim, in dem die Flammen wütend loderten. Kein lebendes Wesen konnte seiner glühenden Hitze standhalten und aus seinem feurigen Herzen quollen Rauchwolken.

Das Reich des Eises hieß Niflheim, die Nebelwelt, das Reich des Schnees, der Kälte und der Dunkelheit. Hier entsprangen elf Ströme, in denen ein tödliches Gift brodelte.

Zwischen den beiden Reichen befand sich ... *nichts* – eine riesige, klaffende Leere, die Ginnungagap genannt wurde. In sie ergossen sich die giftigen Flüsse und gefroren dort zu immer neuen Eisschichten.

Im Laufe der Äonen waberten die glühenden Rauchschwaden aus Muspellsheim bis in das eisige, leere Nichts, Feuer traf auf Eis, und ganz, ganz allmählich begann das Eis zu schmelzen.

Aus Eis wurde Wasser. Aus Wasser wurde Leben. Seine Tropfen vereinten sich und nahmen die Gestalt des ersten Lebewesens an. Das war Ymir, ein grausamer, wilder und ungehobelter Riese.

Das zweite Wesen, das dem Wasser entsprang, war Audhumbla, eine Kuh ohne Hörner, von deren Milch sich Ymir ernährte. Sie mochte es, den salzigen Reif vom Eis abzulecken – und während sie das tat, kam ein weiteres Wesen zum Vorschein. Das war Buri, der Urvater der Götter.

Buri hatte einen Sohn namens Burr, der seinerseits drei Söhne

bekam. Der älteste hieß Odin, der mittlere Vili und der jüngste Vé.

Viele Zeitalter vergingen, während Odin und seine Brüder im finsternen, leeren Nichts heranwuchsen. Sie hassten Ymir und seine monströsen Nachkommen, und eines Tages beschlossen sie, ihn zu töten.

Mit Bedacht wählten sie den richtigen Moment und griffen ihn an, als er am wenigsten damit rechnete. Nachdem sie ihn erschlagen hatten, schoss das Blut aus seinen Wunden und wurde zu einer Flut, in der alle seine Kinder und Kindeskinde ertranken – bis auf eines.

Seinem Enkel Bergelmir, Stammvater der Frostriesen, gelang es, sich mit seiner Frau auf einem ausgehöhlten Baumstamm in Sicherheit zu bringen.

In der Zwischenzeit zogen Odin und seine Brüder Ymirs Leichnam in die Mitte der Leere und machten sich ans Werk. Aus seinem Fleisch ließen sie die Welt erstehen. Seine Haare wurden zu Wäldern, aus seinen Knochen erschufen sie Berge, aus seinem Blut entstanden Seen und Flüsse, aus seinen Zähnen Steine und Felsen.

Sein Gehirn warfen sie in die Luft und machten Wolken daraus, und schließlich hoben sie seinen riesigen Schädel in die Höhe, sodass er zum Himmelsgewölbe wurde, dessen vier Enden Zwerge stützten. Diese Zwerge hießen Nordri, Sudri, Austri und Vestri, oder wie wir heute sagen: Norden, Süden, Osten und Westen.

In den Himmel setzten sie zwei Streitwagen. Der erste diente der Nacht als Gefährt – gezogen vom Pferd Hrimfaxi, dem »Rußpferd«. Mit dem zweiten ließ sich der Sohn der Nacht, Dag, von seinem Pferd Skinfaxi – »Leuchtmähne« – über den Himmel ziehen.

So wechseln sie sich ab. Bis in alle Ewigkeit.

Und während Odin und seine Brüder noch mit der Erschaffung der Welt beschäftigt waren, ließen sich Bergelmirs Nachkommen, die Frostriesen, an deren Rand nieder, wo das Land auf die Meere trifft.

Odin und seine Brüder beschlossen deshalb, einen geschützten, fruchtbaren Garten zu schaffen, umgeben von hohen Mauern, damit

die Riesen ihnen nichts anhaben konnten. Die Mauern bestanden aus Ymirs Augenbrauen und der Garten wurde Midgard – Mittelhof oder Mittelgarten – genannt.



Eines Tages gingen Odin, Vili und Vé am Meer entlang, allein unter dem riesigen Himmel. Der Strand lag verlassen da. Alles, was sie hörten, war das Tosen der Wellen.

Dann erblickten sie plötzlich etwas im Sand, das wie Treibgut aussah. Es waren zwei mächtige Holzstümpfe. Ob sie angeschwemmt worden waren oder von Bäumen an Land abgebrochen, wussten sie nicht.

Die drei Götter nahmen die Holzstümpfe und bearbeiteten sie mit ihren Händen, bis sie Köpfe, einen Rumpf, Arme und Beine hatten. Den einen Stumpf nannten sie Ask (Esche), den anderen Embla (Ulme).

Die drei Götter knieten sich hin. Odin hauchte den beiden Figuren mit seinem Atem Leben ein. Vili verlieh ihnen Geist und Gefühle, damit sie denken und sich bewegen konnten. Und Vé gab ihnen schließlich Augen zum Sehen, Ohren zum Hören und Zungen zum Sprechen.

Ask und Embla, die beiden ersten Menschen, blickten staunend um sich und sahen den Himmel, den Sand und das Meer. Sie wurden die Urahnen jedes Mannes, jeder Frau und jedes Kindes in Midgard.



Midgard war nur eine der neun Welten, die das Universum bildeten und sich über drei verschiedene Ebenen verteilten.

Auf der höchsten Ebene hatten die Götter ihre Reiche. Eines davon

war Asgard, das Reich von Odin und seinem Geschlecht, den Asen – ein Land mächtiger Berge und glitzernder Seen, sonnendurchfluteter Felder und prunkvoller Hallen. Wanenheim war der Wohnsitz des rivalisierenden Göttergeschlechts der Wanen, und in Albenheim schließlich hatten die Lichtalben – Elfen – ihr Zuhause.

Asgard war durch eine schimmernde Regenbogenbrücke, die Bifröst genannt wurde, mit dem vierten Reich, der Menschenwelt Midgard, verbunden. Richtung Osten, durch Flüsse und Berge getrennt, befand sich das fünfte Reich, Jötunheim – das Land der Riesen. Im Norden war Nidawellir, das unterirdische Königreich der Zwerge, ein Labyrinth aus Minen und Höhlen. Im Süden erstreckte sich Schwarzalbenheim, das Land der sagemuwobenen dunklen Alben.

Und schließlich gab es die unterste Ebene. Hier, in der Unterwelt, lagen das achte Reich, Niflheim, das Land der Schatten, sowie das neunte Reich, Helheim, die schreckliche Festung des Todes.

Alle neun Welten wurden von Yggdrasil, dem immergrünen Weltenbaum im Herzen des Kosmos, miteinander verbunden. In seinen Ästen lebten verschiedenste Kreaturen: Ganz oben thronte ein Adler, und ein Drache namens Nidhögg nagte an den Wurzeln, während das Eichhörnchen Ratatöskr zwischen den beiden hin und her sauste und gehässige Nachrichten überbrachte.

Von Yggdrasil aus erstreckten sich drei Wurzeln ins Universum – eine nach Asgard, die zweite nach Jötunheim und die dritte nach Niflheim. Am Fuße der zweiten Wurzel, im Königreich der Riesen, entsprang eine Quelle: Mimirs Brunnen, die Quelle der Weisheit.

Ein Schluck von dieser brodelnden Flüssigkeit kostete einen hohen Preis. Doch Odin konnte der Versuchung, etwas über die Rätsel des Universums zu erfahren, nicht widerstehen.

Er riss sich ein Auge heraus und reichte es dem Wasser als Opfer dar. Während das Blut aus seiner leeren Augenhöhle tropfte, trank er begierig, um den Mysterien endlich auf die Spur zu kommen.

Doch er wollte mehr. Als Mimir, der Hüter der Quelle, in einem Kampf zwischen den Göttern getötet wurde, bedachte Odin dessen abgetrennten Kopf mit einem Zauberspruch, damit er die Kraft der Sprache wiedererlangte. Von diesem Tag an trug Odin Mimirs Kopf stets bei sich und lauschte dessen geflüsterten Ratschlägen.

Doch dem einäugigen Gott war dies immer noch nicht genug. Schließlich nahm Odin seinen magischen Speer, stieß ihn sich selbst in die Seite und hängte sich kopfüber in den Weltenbaum. Durch dieses Opfer hoffte er, die letzte Weisheit zu erlangen.

Später versuchten Dichter, Odins Gedanken nach seiner Rückkehr in Worte zu fassen:

*Ich weiß, dass ich hing
an windigem Baum
neun ganze Nächte,
vom Speer verwundet
und Odin geweiht,
ich selbst mir selbst,
an diesem Baum,
von dem niemand weiß
aus welcher Wurzel er sprießt.*

*Ich gab mich hin nicht für Brot
und nicht für Hornvieh,
ich spähte nach unten,
nahm Runen auf,
laut lernte ich sie,
fiel wieder von dort.*

Die Runen ... heilige Symbole von Zeit und Raum, Zeichen von Macht und Magie, Schlüssel zu unzähligen Zaubersprüchen.

Durch sein Opfer hatte Odin sie für die Menschen von Midgard gewonnen.



Nach der Tortur am Weltenbaum war Odin nicht mehr derselbe. Ein riesiger Schatten schien ihm stets zu folgen, eine beständige Ahnung der Dunkelheit und der Gefahr.

Für die Männer und Frauen von Midgard war er der unumschränkte Gott, der Beherrscher von Runen und Magie, der Freund von Königen und Raben. Doch seine vielen Beinamen – der mit den flammenden Augen, der die Heere zittern macht, Vater der Erschlagenen – verwiesen auf die Grausamkeit, die mit ihm einherging.

Unter den Asen, den Göttern von Asgard, herrschte er unangefochten. Seine Gattin war Frigg, die Schutzherrin von Ehe und Mutterschaft. Ihr Sohn hieß Balder, der sanfteste der Götter, der für seine Güte und Schönheit gerühmt wurde.

Balder ist »von so heller, schöner Gestalt, dass Licht von ihm ausgeht«, schrieb ein Dichter. »Er ist der Weiseste der Asen, der Rechtschaffenste und der Anmutigste von ihnen, und wenn er spricht, lauschen ihm alle.«

Der eigentliche Star in Midgard war jedoch Balders Halbbruder Thor, der Gott von Donner und Blitz. Als Sohn Odins und einer Riesin war Thor mit seinem hitzigen Temperament und seinem feuerroten Bart für die Wikinger das Abbild von brutaler und rücksichtsloser Männlichkeit. Mit seiner Frau, der goldhaarigen Sif, wohnte er in einem prächtigen Palast namens Bilskirnir – dem größten, der je in Asgard erbaut wurde.

Thors Handschuhe waren aus Eisen und sein magischer Gürtel machte ihn doppelt so stark wie jeden anderen Gott. Außerdem

schwang er seinen riesigen Hammer Mjölfnir – die berühmteste Waffe aller neun Welten.

In Midgard liebte man die Geschichten von Thor und seinen Kämpfen mit den Riesen. Sehr beliebt war seine Auseinandersetzung mit Thrym, dem König der Frostriesen, der eines Nachts, als Thor schlief, dessen Hammer stahl. Im Tausch gegen die Waffe forderte Thrym die Göttin Freyja als Braut. Thor verkleidete sich selbst als Freyja, seinen Bart hinter einem Brautschleier verborgen, und machte sich auf zu Thryms Palast. Während des Festmahls am Vorabend der Hochzeit verschlang Thor einen ganzen Ochsen, acht Lachse und drei Trinkhörner voll Honigwein, womit er sich fast verraten hätte. Doch der tumbe Riese fuhr mit den Feierlichkeiten fort. Als der Moment der Hochzeit gekommen war, wurde der Braut der Hammer in den Schoß gelegt, um den Bund zu besiegeln.

In diesem Moment lachte Thor in wilder Freude auf, riss sich den Schleier herunter und nahm blutige Rache:

*Zuerst tötete er Thrym, den König der Riesen,
sodann seine ganze Sippe ...
und so gewann er seinen Hammer zurück.*

Tatsächlich war der Plan gar nicht Thors Idee gewesen. Wie so viele andere Tricks und Listen hatte ihn der gerissene Loki ersonnen, der Gott des Übermuts und der Fürst der Lüge.

Als Sohn zweier Riesen war Loki ein Gott wie kein anderer. Er war gut aussehend und einnehmend, doch wenig vertrauenswürdig. Er war lustig und verspielt, aber auch schlau und boshaft. Er konnte Gestalt und Stimme, ja sogar seine *Art* wechseln – erschien plötzlich als Fisch, Pferd oder Fliege.

Und Loki kam immer davon, wand sich stets heraus und stürzte sich sofort in die nächste Trickserie. Das machte ihn gefährlich. Denn

im Grunde hatte er eine schwarze Seele, die voller Hass und Verbitterung war.

Und natürlich gab es noch weitere Götter. Da war Heimdall mit den goldenen Zähnen und dem schallenden Horn, der als Wächter der Regenbogenbrücke fungierte.

Dann gab es den blinden Hödur, Balders geliebten Bruder, sowie Tyr, den mutigsten der Asen, auf den unser heutiger Dienstag zurückgeht – so wie der Donnerstag auf Thor und der Freitag auf Frigg **

Dies waren die bekanntesten Götter aus dem Geschlecht der Asen. Doch gab es noch ein anderes Göttergeschlecht, nämlich die Wanen. Ihr Wohnort Wanenheim befand sich in unmittelbarer Nachbarschaft zu den Asen und so trugen diese beiden Geschlechter gleich nach der Erschaffung der Welt einen erbitterten Kampf aus.

Beide Reiche mussten schwere Verluste hinnehmen, und schließlich schlossen sie Frieden. Als Zeichen der Freundschaft siedelte der Wanenkönig Njörd, Gott des Meeres, mit seinen Kindern Frey und Freyja nach Asgard über.

Frey war der Gott des Regens und der Sonne, des Friedens und des Reichtums. Er ritt auf einem goldenen Eber und herrschte über Albenheim, das Reich der Elfen.

Auch Freyja war eine mächtige Göttin, Hüterin der Frauen und der Hexenkunst, der Liebe und der Schöpfung. Ihr Streitwagen wurde von Waldkatzen gezogen und sie galt als schönste aller Göttinnen.

Freyja trug goldene Armreife und ihre Kleider waren mit Goldfäden durchwirkt. Doch war sie nicht nur schön, sondern auch eine große Kämpferin.



Die Götter von Asgard und Wanenheim waren nicht allein im

Universum. Im frostigen und tief verschneiten Königreich Jötunheim lebten die Riesen. Sie waren zwar wild und furchterregend, aber, wie die Sage von Thrym nahelegt, nicht gerade die Hellsten.

Auch Midgard war voller seltsamer Kreaturen. Wer sich in die Unterwelt wagte, begegnete den Zwergen, auch wenn diese am liebsten unter sich blieben.

Die Zwerge waren vorsichtige Wesen, die sich vorzugsweise im Inneren der Erde herumtrieben. Sie waren Meister im Graben und im Bergbau und waren stolz auf ihre Handwerkskunst. Sie liebten Edelsteine, die sie zu Juwelen und Schmuckstücken aller Art verarbeiteten.

Nicht zu vergessen die Elfen, Wesen von außergewöhnlicher Schönheit und magischer Kraft. Auch sie hielten sich verborgen, lebten in den Bergen und Wäldern, und kein Mensch bekam sie je zu Gesicht.

Trotzdem waren sie immer irgendwie *da*. Wenn Pflanzen verdorrten oder Kinder erkrankten, wurden oft die Elfen dafür verantwortlich gemacht. Wer klug genug war, deponierte Essen und Geschenke vor dem Haus, um die Elfen für sich zu gewinnen.

Monster und Untiere gab es ebenfalls: Schlangen und Drachen, Werwölfe und Gestaltwandler. Trolle und Oger bevölkerten die Ödnis im Norden, während die Draugr, die Untoten, des Nachts zwischen den Grabhügeln umherstrichen.

Und schließlich waren da die Kinder und Enkel von Ask und Embla, die männlichen und weiblichen Bewohner von Midgard. Ihre Zeit auf Erden war kurz bemessen, doch verbrachten sie einen Großteil davon in Streit und Kampf, und die Geschichten, die sie sich von ihren Vorfahren erzählten, waren erstaunlich gewalttätig.

Eine der bekanntesten Sagen ist zweifellos diejenige von Sigurd^{***} dem Drachentöter. Sigurd war königlicher Abstammung und zeichnete sich durch seinen außerordentlichen Heldenmut aus. Sein uraltes Schwert Gram war einst zerbrochen, aber von seinem Freund, dem

Schmied Reginn, wieder zusammengefügt worden.

Auf Reginns Drängen hin tötet Sigurd den Drachen Fafnir, der einen riesigen Goldschatz hütet. Doch der Schatz ist verflucht und bringt Sigurd nur Unheil und Schmerz.

Reginn bittet Sigurd, das Herz des toten Drachen für ihn zu braten, damit er es essen könne. Doch als Sigurd mit dem Finger testet, ob es schon durchgebraten ist, bekommt er Fafnirs Blut auf die Zunge – woraufhin er plötzlich die Sprache der Vögel versteht.

Zu Sigurds Schrecken enthüllen sie ihm, dass Reginn ihn töten und das Gold des Drachen an sich reißen will. Also zieht Sigurd sein Schwert, tötet Reginn und reitet mit dem Schatz fort.

Es folgen weitere Abenteuer. Sigurd verliebt sich in die Kriegerin Brynhild und schenkt ihr einen goldenen Ring. Nach einer Reihe komplizierter Wendungen wird Sigurd getäuscht und ermordet, woraufhin sich Brynhild bei seiner Beerdigung in die Flammen seines Scheiterhaufens wirft.

Uns mag diese Geschichte heute bedrückend und trostlos erscheinen. Doch den ersten Zuhörern war sie eine Erinnerung daran, wie das Leben nun einmal war. Midgard war ein grausamer und gefährlicher Ort und das Unheil nie weit entfernt.

Wer in so einem bedrohlichen Universum überleben wollte, musste viel Glück haben. Von Geburt an brauchte man also einen Schutzengel. Es gab einige wenige, die ihren Schutzengel sehen konnten, aber für die meisten blieben sie unsichtbar.

Wenn man also in Midgard davon sprach, vom Glück *verlassen* worden zu sein, meinte man das sehr wörtlich – der Schutzengel hatte sich davongemacht.

Doch gab es Möglichkeiten, seine Chancen zu verbessern. Man konnte ein magisches Amulett oder das Symbol seines Lieblingsgottes, wie etwa Thors Hammer, an einer Kette um den Hals tragen.

Doch wenn der Lebensweg sein Ende erreicht hatte, konnte man

wie Sigurd nichts dagegen tun. Das Leben war vom Schicksal bestimmt, und Entscheidungen darüber trafen die Nornen – drei Frauen, die das Schicksal jedes Lebewesens kannten.

Die Nornen lebten neben dem Urdbrunnen, an den Wurzeln des Weltenbaums Yggdrasil, und führten ein geheimnisvolles Dasein. Ihre Namen – Urd, Verdandi und Skuld – standen für Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Sie schöpften täglich Wasser aus dem Brunnen und gossen es über den Baum, um diesen am Leben zu erhalten. Sie waren die Weberinnen, die alle Schicksalsfäden miteinander verbanden. Sie kannten Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Wessen Zeit ablief, dessen Lebensfaden schnitten sie ab – so erfüllte sich das Schicksal.

Doch damit war für viele der Weg noch nicht beendet, denn es folgte eine lange, schreckliche Reise durch die Unterwelt. Neun Tage lang irrte man durch Nebel und Finsternis, immer weiter hinab und Richtung Norden, bis man einen tosenden Fluss erreichte, über den eine goldene Brücke führte.

Wer die Brücke überquerte, gelangte an das große Tor des Todes – Nagrind –, das vom riesigen Höllenhund Garm bewacht wurde. Und wenn es sich öffnete, betrat man Niflheim, das Reich von Nebel und Schnee.

Im Zentrum von Niflheim befand sich die Festung Hel mit ihren schwarzen Toren und dunklen Hallen. Benannt war sie nach der Totengöttin Hel, der Tochter von Loki und der Riesin Angrboda.

Hels Gesicht war so hässlich, dass niemand es ansehen konnte, ohne zu erschauern, doch ihr Körper war noch viel abstoßender. Die obere Hälfte sah noch halbwegs gesund aus, doch unterhalb ihrer Taille war nichts als bläulich grüne Fäulnis und Verwesung.

Ihr Tisch hieß Hungr und ihr Messer Sultr. Sie schlief in einem Krankenbett, dessen Vorhang Blikjandabol (schimmerndes Unheil) genannt wurde.

Doch nicht alle Bewohner von Midgard landeten schließlich in

Hels eisiger Umarmung. Wer in der Schlacht fiel, durfte dank der Walküren auf ein anderes Schicksal hoffen.

Die Walküren waren die Schildmaidens im Gefolge Odins, die schimmernde Rüstungen trugen und mit messerscharfen Schwertern und Speeren bewaffnet waren. Sie waren furchterregend und wunderschön, grausam und bezaubernd zugleich. In der Schlacht waren sie ganz in ihrem Element, und während sie mit ihren feurigen Rössern über den Himmel jagten, fiel der Schweiß ihrer Pferde als Tau auf die Wiesen oder als Hagel in die Wälder.

Sie zu betrachten, sagten die Dichter, sei, als blicke man direkt in die Flammen.

Während sie wie ein Wirbelwind über das Schlachtfeld fegten, hoben sie die mutigsten der gefallenen Krieger vom Boden auf und brachten sie nach Asgard. Dort befanden sich zwei Ruhmeshallen für sie.

Die eine war Freyjas Halle, Sessrumnir, die in den goldenen Kriegerfeldern stand. Bei der anderen handelte es sich um Odins Halle Walhall, die fünfhundertvierzig Tore und ein Dach aus leuchtenden Schilden besaß.

Das Leben in Walhall verlief nach dem immer gleichen Muster. Tagsüber vergnügten sich die Einherjer, die gefallenen Krieger, mit Brettspielen, tranken Bier aus Trinkhörnern und trugen Zweikämpfe aus. Doch brauchten sie die Schwerter ihrer Kameraden nicht zu fürchten. Wenn sie erneut im Kampf fielen, wurden sie sofort wiedergeboren und waren bereit für das abendliche Festessen.

Denn Odin veranstaltete unter den Speeren, die als Dachsparren dienten, jeden Abend ein prächtiges Bankett. Die Walküren servierten den Helden Bier und Met und der Vorrat an gegrilltem Fleisch ging nie zur Neige. Für die ruhmreichen Toten war es ein wahres Paradies.



Während der neun qualvollen Tage, die Odin kopfüber am Weltenbaum hing, hatte er den ewigen Lauf der Zeiten gesehen. Hunderte Königreiche und unzählige Sonnen sah er aufsteigen und untergehen. Er hatte begriffen, dass alles ein Ende haben musste und nicht einmal die Götter von Asgard der Dunkelheit widerstehen konnten.

Seit Anbeginn der Zeiten hatte es Hinweise auf die drohende Katastrophe gegeben. Bereits kurz nach der Erschaffung des Universums hatten die Götter herausgefunden, dass Loki drei monströse Kreaturen gezeugt hatte: nicht nur Hel, die Göttin des Todes, sondern auch den Wolf Fenrir sowie die Midgardschlange.

Von Grauen gepackt, verbannten die Götter Hel daraufhin in die Unterwelt, legten Fenrir in magische Fesseln und stürzten die Midgardschlange in den Ozean, wo sie sich einmal um die ganze Welt wand.

Doch Odin wusste, was die Zukunft bringen würde: Am letzten Weltentag, wenn die Toten aus Walhall auszogen, um ihre entscheidende Schlacht zu schlagen, würden Loki und seine Kinder ihnen auflauern, die Mäuler weit aufgerissen.

Dann war die ganze Welt dem Untergang geweiht und würde von Feuer und Wasser verzehrt werden. Und der Stunde des Wolfes, auch das wusste Odin, konnte niemand entrinnen.

Für ihn selbst, für alle Götter und Kreaturen, war Ragnarök unausweichlich ...

...

Ende der Leseprobe

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--------------------------|----|
| INHALT | 4 |
| PROLOG | 6 |
| TEIL EINS – DAS ERWACHEN | 13 |
| 1 | 14 |