18+

НИНА ВОРОБЬЁВА, ИРИНА НИКУЛИНА

ВИКИНГИ

БОГИ, ГЕРОИ, МИФЫ, РУНЫ И ОБЕРЕГИ
ДРЕВНЕЙ СКАНДИНАВИИ

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲ

Ирина Никулина
Нина Воробьёва

Викинги. Боги, герои, мифы, руны и обереги древней Скандинавии

https://litres.ru/74148818
ISBN 9785006999640

Аннотация

Эта книга — увлекательная энциклопедия по миру викингов. Вы узнаете: как жили викинги, из чего строили драккары, как праздновали Йоль и что такое блот. Раскроете тайны мифов: от создания миров до Рагнарёка. Познакомитесь с мирами эльфов, цвергов, с историей змея Ёрмунганда, волка Фенрира. Вас ждет рассказ, как Один добыл мёд поэзии, Сив потеряла золотые волосы, Фафнир стал драконом, а Тор получил молот. Так же: как создаются рунескрипты и гальдраставы, Валькнут и Агисхьяльм, значение рун.

Содержание

Введение 6
- Суровая реальность северных людей 7
- Поселения викингов 8
- Общество викингов: от раба до конунга 10
- Тинг: закон выше конунга 12
- Мореплавание 14
- Питание викингов 16
- Женщины в море 18
- Культ, жертвоприношения и священные места викингов 20
- Сакральные места 23
- Праздники 26
- Погребальные обычаи 27
- Мифы викингов 30
- Источники 31
- Структура книги 37

Глава 1: Создание мира и Древо Иггдрасиль 39
- Бездна, породившая миры 40
- Рождение Имира и Аудумлы 45
- Рождение первых богов 50
- Убийство Имира: творение через жертву 52
- Устройство нового мира 54
- 9 миров в скандинавской мифологии 58

Создание людей 62
Символизм творения 65
Древо Иггдрасиль 67
Древо, на котором держатся миры 69
Символизм мифа о сотворении мира 75
Глава 2. Рагнарёк: гибель богов и цикличность мироздания 78
Пряхи судьбы у корней Иггдрасиля: время и рок в понимании древних скандинавов 78
Где обитают Норны 82
Прядение нитей Орлога 83
Судьба как приговор и как вызов 86
Рагнарёк: значение слова 88
Герои-участники 91
Хронология Рагнарека 92
События накануне битвы Рагнарёк 99
Последняя битва 102
Конец ознакомительного фрагмента. 104

Викинги
Боги, герои, мифы, руны и обереги древней Скандинавии

Ирина Никулина
Нина Павловна Воробьёва

© Ирина Никулина, 2026
© Нина Павловна Воробьёва, 2026

ISBN 978-5-0069-9964-0
Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Введение

Что мы знаем на самом деле о викингах? В основном то, что показывают фильмы, например, всем известен популярный образ викинга: суровый воин в рогатом шлеме, часто жестокий грабитель, варвар.

Однако если погрузиться в мифологию Скандинавии, можно с удивлением обнаружить поразительный контраст: за стереотипом варвара скрывался невероятно богатый и сложный духовный мир, система верований, которая объясняла устройство вселенной и давала силы смотреть в лицо холодному суровому миру.

Что двигало викингами, которые поклонялись богу, принесшему себя в жертву ради мудрости, и верили, что в конце мира падут даже боги? Давайте приоткроем завесу тайны и посмотрим на мир, в котором жили викинги.

Суровая реальность северных людей

Земля льда и пламени

Климат Скандинавии эпохи викингов (VIII — XI века) был главным определяющим фактором быта, мифологии, веры, культуры и цивилизации севера. Короткое холодное лето, долгие холодные ночи зимой, скудная земля, где рос только ячмень, и бескрайнее, ледяное и вечно штормящее море.

В этом мире невозможно было выжить в одиночку. Природа была сурова к людям севера — она испытывала их на прочность. Именно этот вызов природы сформировал характер викингов: выносливый, суровый, рискованный, частично жесткий. Нужно было выжить в ледяном мире.

Зимой температура падала до -40 градусов С, леса были наполнены опасными зверями, особенно много было волков, а голод и холод был постоянным спутником, как людей, так и животных. В таких условиях любое путешествие в чужие земли становилась не просто исследованием, а вопросом выживания рода.

Поселения викингов

Поселения викингов не напоминали каменные замки, которые нам показывают в фильмах. Кровля из дерна и стены из торфа, — так выглядели постройки викингов. В большинстве своем поселения викингов представляли собой небольшие деревни, реже — крупные торговые центры типа Хедебю или Бирки.

Жилище (длинный дом) представлял собой каркас из дерева или дерна, стены обмазаны глиной, крыша дерновая — на настил из коры укладывали пласты земли с травой. Это создавало хорошую теплоизоляцию: зимой внутри было тепло, летом — прохладно. Окна делали редко, свет в хижину проникал через дымовое отверстие в крыше. В центре дома был очаг, вдоль стен — земляные возвышения, на которых спали, ели и работали. Здесь же зимой держали скот.

Деревня викингов состояла из 5—10 таких домов, окруженных амбарами, кузницами и причалами для кораблей. Все постройки были утилитарны: никаких украшений, только надежность и тепло, защита от холода и врагов. Викинги строили на века — некоторые дерновые дома в Исландии до сих пор жилые.

Рис. 1. Деревня викингов с причалом

Общество викингов: от раба до конунга

Мир викингов в общественном устройстве представлял собой иерархию. Но иерархия не опиралась на касты и не доставалась по праву рождения. Любой смелый и отважный викинг мог занять высокую позицию в обществе.

1. **Конунги** (короли). Высшая ступень в иерархии викингов: **конунг** (король). Он не являлся абсолютный монархом, скорее конунг был военным лидером, вождем, «первым среди равных». Его власть держалась на личной удаче (хамингье), щедрости, силе и способности вести дружину к победе. Конунг раздавал золото, оружие и земли после походов и битв и взамен получал верность подданных. Неудачливого или слабого конунга могли свергнуть или убить свои же товарищи.

Описание одного из конунгов из Саги о Вёльсунгах: «Сиггейром звали одного конунга; он правил Гаутской землей; был он могучий конунг и многодружинный. Он поехал к Вёльсунгу-конунгу и посватал Сигню себе в жены; этому слову рад был король, а с ним и сыновья, а сама она была не рада, но все же просила отца быть тут судьёй, как и во всем прочем, что до нее касалось. А конунгу тому помыслилось за благо ее выдать; и так была она обручена Сиггейру-конунгу. Когда же начнется тот пир и свадьба, то пусть-де прие-

дет Сиггейр-конунг на пир к Вёльсунгу-конунгу. Сготовил конунг пир, какого нет лучше, и когда пир тот был готов, сошлись там гости Вёльсунга-конунга и Сиггейра-конунга в назначенный день, и было с Сиггейром-конунгом много знатных людей»

2. **Ярлы** (знать). Это были крупные землевладельцы, наместники конунга. Они имели свою собственную дружину (хирд). Ярл — это воин-аристократ, владелец кораблей и торговых путей.

3. **Бонды** (карлы). Свободные общинники, они владели землей, имели право носить оружие, участвовать в тинге (народном собрании). Основа общества викингов. Бонд мог пахать землю, а летом идти в поход (примерно, как наши казаки). Они были свободными крестьянами, а не рабами и составляли основу войска.

4. **Трэли** (рабы). Самый низший класс в обществе викингов, бесправные люди, захваченные в плен в походах или попавшие в долговое рабство. Их продавали, покупали, могли убить. Но отпущенный на волю трэль становился свободным и мог со временем разбогатеть.

Женщины у викингов имели больше прав, чем в христианской Европе. Могли владеть имуществом, требовать развода, наследовать землю. Пока муж был в походе, женщина полностью управляла хозяйством.

Тинг: закон выше конунга

У викингов не было тирании конунгов, потому как важные вопросы решались на тинге — народном собрании. **Тинг** (сканд. ting, исл. þing, нем. Tag — Таг) — древнескандинавское и германское народное собрание (съезд викингов), состоящее из свободных мужчин какой-либо области.

Таги и Тинги имели не только законодательные полномочия, но и право избирать вождей или королей. На тинге судили преступников, заключали сделки, выбирали конунгов. Выступать на таком собрании мог любой свободный мужчина. Закон читал законоговоритель — человек, помнивший наизусть все правовые нормы.

У викингов был свой кодекс чести, который гласил: месть священна, трусость — позор, не следует бояться смерти, добродетель — смелость и отвага.

«Тогда молвил Вёльсунг-конунг:

— Ходит о том молва среди всех народов, что молвил я во чреве матери слово и дал зарок никогда не бежать страха ради ни от жара ни от железа, и так творил я досель — и стану ли я отступаться от слова на старости лет? Пусть девы не корят сыновей моих на игрищах, будто испугались они смерти, ибо всякий умрет в некий час, и никто в свой час не избегнет кончины. Такой мой совет: никуда не бежать и работать десницей, сколь силы хватит. А бился я сотни раз;

и было у меня дружины часом больше, а часом меньше — и всякий раз я побеждал. И пусть не пронесется слух, будто я вспять повернул иль просил пощады»

«Сага о Вёльсунгах»

Мореплавание

Властелины фьордов: как викинги покорили океан

Викинги вошли в историю не только как свирепые воины, но и как великие мореплаватели раннего Средневековья. Секрет их успеха скрывался в удивительных кораблях — *драккарах* («драконах»), ставших символом эпохи.

Технология строительства драккаров была уникальна: их строили по принципу «клинкер» (внакрой): доски обшивки накладывались друг на друга, создавая гибкий и прочный корпус. Для строительства обычно выбирали вековые дубы или сосны. Корабль имел неглубокую осадку, симметричный нос и корму, что позволяло ему легко заходить в реки, а также вытаскивать драккар на берег без причала. Обычно на корабле викингов был прямоугольный парус из шерсти и ряд весел.

Благодаря драккарам викинги значительно расширили места для путешествий и набегов. Скандинавы совершали грабительские набеги на Британские острова и Франкское государство, они же основали колонии в Исландии и Гренландии. Самым необычным достижением викингов стало открытие Америки задолго до Колумба: примерно в 1000 году Лейф Эрикссон основал поселение в Винланде (современный Ньюфаундленд). Их маршруты пролегали от Северной Африки до берегов Волги, где они вели торговлю.

Драккар был не просто средством передвижения, а символом свободы и дерзости народа, сумевшего сделать северные моря своим домом.

Питание викингов

Во время долгих морских походов рацион викингов был практичным и питательным, основанным на продуктах, которые не портились месяцами. Основу рациона составляли:

— Каша и хлеб: главным блюдом была густая ячменная или овсяная каша, которую варили в большом котле. Также брали с собой муку, пресные лепешки и сухари.

— Рыба: идеальный «сухой паек» — сушеная треска, пикша или палтус. Такая рыба могла храниться годами и была богата белком.

— Молочные продукты: в плавание брали скир (кисломолочный продукт, похожий на густой йогурт), твердый сыр и масло, которые долго не портились в прохладных трюмах.

— Бобовые и овощи: горох и лук были ценным источником витаминов. Лук мог храниться долго, а из гороха варили сытные похлебки.

— Напитки: основным напитком была обычная вода. Ее хранили в больших бочках (до 500 литров). Пиво было доступно только знатным воинам или на кораблях вождей.

Горячую пищу викинги не готовили на кораблях, опасаясь пожаров. Поэтому, чтобы приготовить мясо, мореплаватели сходили на берег и уже там жарили мясо.

Кстати, знаменитый сейчас *сюрстрёмминг* — это не продукт эпохи викингов, а миф, возникший из-за путаницы

культур и более позднего происхождения блюда.

Хотя викинги действительно активно использовали ферментацию для консервации продуктов на зиму или в долгих походах, тот самый сюрстрёмминг, который сейчас известен своим резким запахом, появился значительно позже. Это был 16 век, а не эпоха викингов. Эпоха викингов традиционно датируется концом VIII — серединой XI века (приблизительно 793—1066 годы).

Согласно историческим данным, *сюрстрёмминг* (квашеная балтийская сельдь) возник в Швеции примерно в 16 веке.

Женщины в море

Кстати, мифы опровергают утверждение, что мореплавателями были исключительно мужчины-викинги. Женщины той эпохи не только плавали на драккарах, но и играли ключевую роль в самых дальних экспедициях викингов.

Главным доказательством служат исландские саги — письменные источники XIII — XIV веков, основанные на устной традиции. Они описывают двух женщин, возглавлявших экспедиции в Северную Америку за 500 лет до Колумба:

Гудрид Торбьёрнсдоттир — одна из величайших мореплавательниц Средневековья. Вместе с мужем она возглавила экспедицию в Винланд (так викинги называли Северную Америку), где у неё родился сын Снорри — первый европеец, появившийся на свет в Новом Свете. Позже Гудрид совершила паломничество в Рим, что говорит о её высоком статусе и состоятельности.

Фрейдис Эриксдоттир (дочь Эрика Рыжего) проявила себя как бесстрашный воин. Когда мужчины дрогнули в бою с коренными жителями Америки (скрэлингами), она обнажила грудь и с криком ударила по ней мечом, обратив врага в бегство. Саги подчёркивают ее речь: «Было бы у меня оружие, уж я бы, наверно, дралась лучше любого из вас».

Таким образом, женщины не просто присутствовали на драккарах — они были среди командиров, воинов и перво-

проходцев, прокладывавших путь через Атлантику.

Женщины «исчезли» из истории викингов из-за предвзятости учёных XIX века. Археологи-мужчины автоматически приписывали захоронения с оружием мужчинам, а с украшениями — женщинам, проецируя на прошлое патриархальные взгляды своей эпохи.

Более того, огромный вклад женщин долгое время обесценивался. Например, изготовление паруса для драккара. Парус для большого драккара (около 100 м кв) требовал 200 кг шерсти (с 2000 овец) и сотни часов кропотливого труда. Без этой работы дальние походы были бы невозможны.

Культ, жертвоприношения и священные места викингов

В мире викингов центральным элементом связи между людьми и небом был блот (blót) — сложный обряд жертвоприношения, вокруг которого строился календарь и жизнь общины.

Само слово «*блот*» (др.-сканд. blót) происходит от прагерманского глагола ƀlōtanan, что означает «приносить жертву, поклоняться». Для современного человека блот часто ассоциируется исключительно с кровавыми человеческими жертвами. Однако для самих скандинавов это был гораздо более широкий ритуал, включавший в себя три основных элемента:

— Жертвоприношение (как правило, животных, но в исключительных случаях — людей).

— Ритуальную трапезу, на которой поедалось мясо животных.

— Возлияния освящённым хмельным мёдом, пивом или вином.

Блот был способом общаться с богами. Конунг или вождь племени (часто он же выполнял функции жреца) руководил обрядом, он просил у высших сил одобрения своим действиям, победы в битве, хорошего урожая, здоровья или мира. Отказ от участия в блоте мог стоить правителю власти. Ис-

тория сохранила примеры конунгов, поплатившихся за приверженность христианству: Хакон Добрый и Анунд Гордске были низложены именно за нежелание участвовать в традиционных языческих жертвоприношениях.

Жизнь викинга была подчинена циклическому времени года, и блоты были привязаны к датам этого цикла.

Блот в честь зимы (октябрь): это жертвоприношение отмечало начало зимнего сезона. Это было время, когда скот забивали на мясо, чтобы не кормить его всю зиму. Часть этого мяса и приносилась в жертву богам, чтобы обеспечить общине благополучие в тёмные и холодные месяцы.

Йоль (середина зимы): праздник зимнего солнцестояния, время, когда солнце поворачивало на лето. Это был самый мистический и важный праздник, посвящённый плодородию и возрождению. От этого слова произошло современное слово «Ёлка» — священное дерево, которое наряжали в Йоль. И так же традиция праздновать новый год. Единственное, викинги не срубали елки, а наряжали их прямо в лесу, принося жертву богам и духам и наряжали ее мясом, а не привычными нам елочными игрушками.

Сам обряд выглядел следующим образом: убивали животное (обычно лошадь, свинью или быка). Затем жрец наполнял специальный сосуд кровью жертвы — это была так называемая «лёйтр» (hlaut). Веточками или особыми ритуальными прутьями он разбрызгивал кровь на алтарь, стены храма или святилища и на самих участников обряда. Этот акт

окропления очищал и освящал место и людей. Мясо жертвы варили и съедали на общем пиру. Чаши с мёдом или пивом передавали по кругу, произнося тосты в честь Одина (за победу), Ньёрда и Фрейра (за урожай и мир), а также поминали павших предков.

Вопрос о человеческих жертвоприношениях — самый спорный в истории викингов. Исторические хроники и саги донесли до нас мрачные свидетельства. Человеческие жертвы не были повседневной рутиной. Их приносили лишь в моменты величайшей опасности (голод, эпидемия). Обычно в жертву приносили рабов или преступников, но в критической ситуации на алтарь мог взойти и сам конунг. Так, в саге об Инглингах рассказывается о короле Домальди, которого принесли в жертву после нескольких лет неурожая, чтобы окропить кровью алтари и вернуть плодородие земле.

Наиболее известным, хоть и не до конца подтверждённым историками, способом жертвоприношения Одину является обряд «Кровавого орла». В «Речах Регина» есть такие строки: «Острым клинком Кровавый орел вырезан на спине у Хундинга сына!». Согласно описаниям, жертве на спине вырезали рёбра, которые разводили в стороны, напоминая крылья орла, и вынимали лёгкие. Этот акт посвящался Одину — богу повешенных и убитых в бою.

Блот в честь лета (апрель): посвящался Одину и победам. В это время конунги начинали собирать войска для летних походов, и жертвы должны были обеспечить им удачу.

Сакральные места

Сакральное пространство скандинавов можно разделить на три типа: открытые природные святилища (вё, хёрг, рощи) и крытые культовые здания (хоф).

Вё (Vé)

Термин «вё» (др.-сканд. vé) — один из древнейших и означает «священное место». Это было открытое пространство, часто обнесённое оградой из камней или частоколом, которое находилось под особой защитой богов. В пределах вё действовал священный закон — здесь нельзя было проливать кровь (вне ритуала) и совершать насилие. Вё могло быть посвящено конкретному божеству. Топонимы с корнем «вё» (Viborg, Växjö, Odense — «святилище Одина») до сих пор встречаются по всей Скандинавии, указывая на места древней силы.

Хёрг (Hörgr): каменный алтарь предков.

Хёрг — это каменное сооружение, алтарь под открытым небом. Как правило, это была пирамидальная насыпь из камней, на которой совершались возлияния и жертвоприношения.

В «Песне о Хюндле» Фрейя говорит своему любимцу Оттару:

«Он мне хёрг воздвиг
из камней высокий,

в кровью воловью
тот камень обагрился…»

Эта цитата иллюстрирует функцию хёрга: это «стол» для богов, который окропляли кровью жертв. Хёрги часто располагались на возвышенностях, у воды или на перекрёстках дорог. Староанглийское слово «hearg» (родственное скандинавскому «хёрг») также переводится как «священная роща», что говорит о тесной связи каменного алтаря с деревьями. Один из районов Лондона, Харроу-он-те-Хилл (Harrow on the Hill), получил своё название именно от такого древнесаксонского святилища на холме.

*Хоф (*Hof): дом богов и пиршественный зал

Хоф — это уже крытое строение, наиболее близкое к нашему пониманию храма. Однако это не было помещение для молитв в христианском смысле. Скандинавский хоф представлял собой длинный дом, похожий на усадьбу вождя, но использовавшийся для общинных ритуалов. Внутри стояли деревянные идолы богов (часто изображавшие Одина, Тора и Фрейра), а перед ними совершались жертвоприношения. Кровью жертв мазали идолов и стены. Там же проходили и ритуальные пиры, на которых съедали мясо жертвенных животных.

Главным центром язычества Скандинавии был, без сомнения, храм в Старой Уппсале (Гамла Уппсала) в Швеции. Описанный Адамом Бременским около 1070 года, он был не просто зданием, а грандиозным сакральным комплек-

сом. Уппсала была местом общескандинавского значения. Сюда стекались на великий праздник, который, по словам Адама Бременского, сопровождался девятидневными жертвоприношениями, пирами и гаданиями.

Священные рощи

Самым почитаемым местом были не рукотворные алтари, а сама природа. Священные рощи (lundar) и источники воды играли большую роль в обрядах викингов. Деревья, особенно вечнозелёный тис или могучий дуб, считались вместилищем духов. Под ними проводили тинги, на их ветвях вешали жертвы Одину.

В озёра и болота бросали оружие, украшения и даже людей в жертву подземным силам или ванам — богам плодородия. Археологи до сих пор находят в торфяниках Скандинавии так называемых «болотных людей» — останки жертв, принесённых ещё во времена викингов.

Праздники

У викингов было три главных годовых праздника (блота), связанных со сменой сезонов:

1. Ветрнэтр (Зимние ночи) — октябрь.

Начало зимы. Праздник поминовения предков, духов и дис (женских божеств судьбы).

2. Йоль (середина зимы) — декабрь (зимнее солнцестояние).

Главный праздник викингов. Символизировал смерть старого Солнца и рождение нового. Длился 12 ночей — время пиров, клятв и гаданий.

3. Сигрблот (праздник Победы) — апрель/весна.

Начало лета и сезона военных походов. Посвящался этот праздник Одину, в это время приносили жертвы животных ради удачи в бою.

Также отмечали Мидсумар (летнее солнцестояние) — пик сил природы, и праздники урожая (например, Фрейфакси в августе в честь бога Фрейра).

Все праздники сопровождались жертвоприношениями животных, ритуальной едой, питьем пива или меда в честь богов.

Погребальные обычаи

«Listen, son I'll tell you now how vikings die»

«Слушай, сынок, я сейчас расскажу тебе, как умирают викинги»

Песня группы Van Langen

У викингов было два обычая для усопших: одних предавали земле, других — огню. Но высшей честью, доступной лишь вождям да самым славным воинам, считалось погребение в ладье. Ладья для викинга была не просто лодкой — она была домом, драконом, несущим по волнам, и последним пристанищем в мире живых.

Два пути в бессмертие

Одних воинов хоронили так: вытаскивали на берег или на поляну ладью, укладывали в ней усопшего, словно он собрался в дальнее плавание. Рядом клали меч, копье и щит — чтобы в Вальхалле его не встретили с пустыми руками. Женщинам давали гребни, ножницы и ключи от дома, ремесленникам — инструменты.

В ноги ставили котлы с едой и питьем, а иногда резали коня и псов, чтобы и они служили хозяину в чертогах богов. После этого ладью либо засыпали землёй, создавая курган, либо обкладывали камнями, придавая им форму корабля, — такие «каменные корабли» и сегодня можно увидеть на берегах Скандинавии.

Других умерших викингов сжигали. И тут был свой, особый смысл: древние скандинавы верили, что, чем выше поднимется дым от костра, тем быстрее душа достигнет Вальхаллы, и тем богаче будет воин в загробной жизни, ибо всё, что сгорало с ним, отправлялось следом. Разводили огромный костёр прямо на суше, укладывая вокруг ладьи столько дров, сколько обычно не требовалось бы для простого огня, чтобы дым стоял столбом до самых небес.

Свидетельство очевидца

Но самый жуткий и величественный обряд описал арабский путешественник Ибн-Фадлан, видевший своими глазами, как хоронили знатного руса (из северных народов).

Умер вождь. Сначала его зарыли в землю, а тем временем для него шили новые богатые одежды, готовили набиз — хмельной напиток, и искали ту, кто согласится разделить с ним смерть. И нашлась девушка-рабыня, что сказала: «Я умру с ним».

Десять дней длилось прощание. Девушку поили допьяна, она пела и веселилась, чтобы не бояться. А когда настал час, вытащили на берег ладью вождя, поставили её на деревянный помост. Внутри устроили ложе, устлали его парчой. И выкопали тело вождя из временной могилы. Надели на него новые одежды, усадили на ложе, положили рядом оружие, хлеб, мясо, лук и даже собаку, разрубленную на части.

Привели девушку. Трижды поднимали её вверх, и каждый раз она говорила, что видит: сначала отца с матерью, потом

всех умерших родственников, а в третий раз — самого вождя, сидящего в саду зелёном и прекрасном, и он звал её к себе.

Дева поднялась на ладью. Взяла с запястий браслеты, отдала старухе, которую называли «ангелом смерти». Взошла под полог, где лежал мёртвый вождь, ее уложили рядом с ним. Двое взяли её за руки, двое за ноги, старуха обмотала верёвкой шею — и пока мужчины тянули концы, она вонзила девушке нож между рёбер.

И тогда ближайший родственник умершего зажёг погребальный костёр. Взметнулся огонь и взревел ветер. И не прошло и часа, как корабль, дрова, девушка, и сам вождь превратились в пепел. А на месте погребения насыпали круглый курган и водрузили на вершине столб с именем усопшего.

А было ли плавание?

Часто в кино показывают: пускают горящий корабль по воде, он уплывает вдаль, пылая, словно закатное солнце. Но то лишь красивая сказка. Если бы викинги так делали, тела усопших просто не сгорали бы до конца. Так душа воина не попадала в Вальхаллу. Викинги жгли ладьи на суше, чтобы жар был сильнее и вернее.

Так провожали своих героев люди севера. И до сих пор спят они в курганах, в ладьях, что не бороздят морей, но хранят вечный покой своих хозяев.

Мифы викингов

Мир викингов был вовсе не романтичным, а суровым, где все усилия были направлены на выживание. Скудная еда, постоянная угроза голода и врага были обычным делом в мире викингов. Но именно здесь, среди скал и фьордов, родился характер, позволивший людям на деревянных кораблях изменить историю средневековой Европы.

Именно этот мир, природа, климат, закаленные характеры, отвага и мужество породили мифы викингов — драмы о создании и разрушении, мудрости и предательстве, героизме перед лицом гибели. Мифология, рождённая среди фьордов, льдов и бурного моря, отражает суровую и величественную эстетику викингов.

При этом мифология и мировоззрение викингов строились не на пассивном принятии судьбы, а активном действии: идея Рагнарёка учила не пассивности, а действию: если конец предрешён, то важно встретить его с достоинством, сражаясь до конца.

Источники

Чтобы на самом деле погрузиться в мифический мир викингов, понять их мировосприятие и философию, надо искать ответы не в популярных фильмах и не в современных книгах, а опираться на первоисточники. В этой книге многие главы будут опираться на сказания викингов и исторические документы.

«Старшая Эдда» — поэтический сборник, сокровищница мифов и высказываний богов.

«Старшая Эдда» (или «Эдда Сэмунда», или «Песенная Эдда») — поэтический сборник древнеисландских песен о богах и героях скандинавской мифологии и истории. Сохранился в рукописи второй половины XIII века — «Королевский кодекс» («Codex Regius»).

Сборник включает 10 мифологических и 19 героических песен. Они не составляют сюжетного единства и имеют разные жанры: наряду с повествованиями представлены изречения, поучения, пророчества, состязания в мудрости и даже описание перебранок.

Примеры песен из «Старшей Эдды»:

«Прорицание Вёльвы» — повествует о сотворении мира из плоти великана Имира, рассказывает о конфликтах асов (Один, Тор, Бальдр), ванов и ётунов и последующей гибели богов.

«Речи Высокого» — содержат элементы этического кодекса: превозносятся гостеприимство, скромность, умеренность в питье, опрятность.

Большая часть героических песен принадлежит к циклу о Вёльсунгах и Нифлунгах (Нибелунгах), который основан на исторических событиях времён Великого переселения народов (4—7 вв.).

Королевский кодекс — это древний манускрипт, созданный в Исландии, в котором сохранились тексты Старшей Эдды. Этот кодекс является основным источником для большинства поэм, входящих в состав Старшей Эдды.

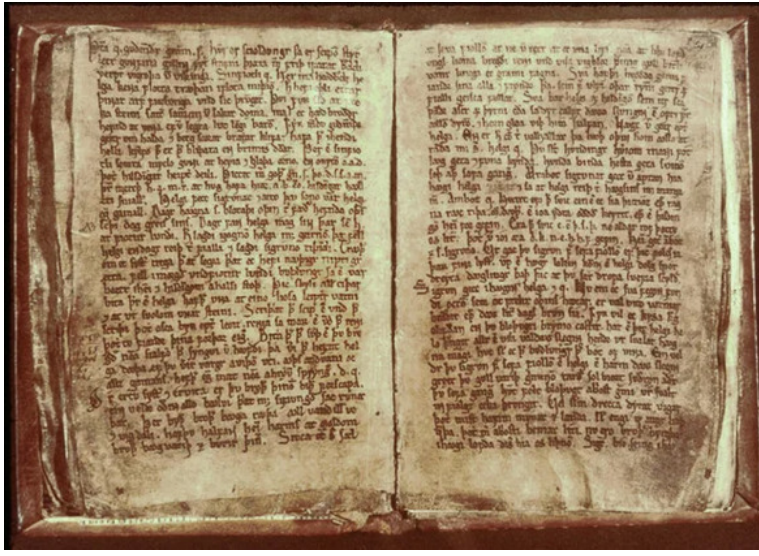

Рис. 2. Королевский кодекс

«Младшая Эдда» Снорри Стурлусона — прозаический «учебник» для скальдов, систематизирующий мифы. Это произведение средневекового исландского писателя Снорри Стурлусона.

«Младшая Эдда» состоит из пролога и трёх частей:

Пролог — рассказ о происхождении бога Одина и других асов, первых правителей Скандинавии.

«Видение Гюльви» — построена в форме беседы между шведским конунгом Гюльви и тремя асами — Высоким, Равновысоким и Третьим. Содержит обзор мифов о создании мира.

«Язык поэзии» — систематизируются, объясняются и иллюстрируются главные фигуры поэтического языка скальдов. В этой части также излагается содержание некоторых героических сказаний и мифов.

Эти тексты были обнаружены в семи разных списках и в разное время (самый ранний — 1300 год, самый поздний — 1600 год). Содержание этих списков различается, так что «Младшая Эдда» не может быть признана единым или эталонным содержанием.

Bökenn Edda

Hvorja Samsett Hefur.

Snorre

Sturluson Log Madur.

Fº X^tt M: CCXV

Prentud i Kaupenh: 33slendsbu Dönsbu t Latinu.

Anno Domini 1666

Рис. 3. Младшая Эдда

Саги (особенно «Сага об Инглингах», «Сага о Вёльсунгах»). Саги — это повествовательные литературные произведения, записанные в Исландии в XIII — XIV веках на древнескандинавском языке. Эти тексты повествуют об истории и жизни скандинавских народов в период с 930 по 1030 годы, так называемый «век саг».

«Сага об Инглингах» (др.-исл. Ynglinga saga) — один из источников по ранней истории Скандинавии. Написана на древнеисландском языке, предположительно в 1220—1230 годах. Относится к «королевским сагам» и является первой частью сборника Снорри «Круг земной». Объём — 49 глав.

«Сага о Вёльсунгах» (исл. Vǫlsunga saga) — исландская сага XIII века. Самая известная из «Саг о древних временах», рассказывает об истории Скандинавии через мифы.

Эта сага начинается так: «Здесь начинается и говорится о том человеке, что звался Сиги и слыл сыном Одина. И другой еще человек помянут в саге, а имя ему — Скади; он был властен и велик, а все же из них двоих был Сиги и властнее и родовитее, как говорили люди в то время. Был у Скади раб, о котором стоит сказать в саге; звали его Бреди; он был разумен во всем, за что ему приходилось браться; иные слыли поважнее его, но искусства и сноровки было у них не меньше, да, пожалуй, чуточку и побольше.

Надо теперь сказать о том, что всякий раз, как Сиги выез-

жал на звериный лов, был с ним и раб тот, и гонялись они за зверем весь день до вечера. А когда вечером сходились, то всегда случалось так, что Бреди убил много больше… чем… Сиги; (и тому казалось) хуже худого (что какой-то) раб охотится лучше его»

«Сага о Вёльсунгах»

Археология: находки археологов так же рассматриваются как источники мифологии, например рунические камни, амулеты (молоты Тора), изображения на тканях и украшениях.

Свидетельства других народов: записи христианских миссионеров и арабских путешественников.

К сожалению, все эти источники фрагментированные, не цельные и потому требуют осторожной интерпретации.

Структура книги

Как построено наше путешествие в мир викингов.

Логика повествования книги такова: от общего, например, понимание картины мира, общественного устройства, погодных условий к частному: мифы о богах, верования и магия викингов, легенды о героях.

Краткий анонс каждой части книги:

Сначала мы взойдём по стволу Иггдрасиля, чтобы увидеть все девять миров викингов.

Затем познакомимся с обитателями Асгарда и расшифруем язык рун.

Далее станем свидетелями эпических битв богов и трагедий героев и воинов, узнаем как мифы воплощалась в ритуалах и обрядах викингов.

В конце книги мы познакомимся с рунической магией и гальдраставами, в послесловии узнаем, что такое Асатру и кто сейчас верит в древних богов и предков.

Эта книга — ваш проводник в мире викингов. Вы можете читать её последовательно или заглядывать в интересующие вас главы, использовать ее как энциклопедию или просто погружаться в мир викингов и скандинавской мифологии.

Кому адресована эта книга

— Всем, кто интересуется историей викингов, мифами и духовными традициями скандинавов.

— Тем, кто хочет выйти за рамки поп-культурного образа викингов.

— Искателям мудрости в древних преданиях.

— Тем, кого влечёт суровая и возвышенная поэзия Севера.

— Тем, кто хочет создать свой собственный образ викинга.

— Тем, кто хочет понять значения рун и талисманов.

— Тем, кто хотел бы узнать магию викингов, познакомиться с искусством составления рунескриптов и гальдрастатов.

Отправляясь в это плавание по туманным водам скандинавской мифологии, оставьте предрассудки на берегу. Вас ждёт мир, где боги не всесильны, а судьба сильнее всех, где мудрость добывается ценой великих потерь, а самый славный подвиг — это мужество перед лицом неминуемой гибели. Мир викингов глубоко человечный и мудрый, несмотря на всю суровую реальность и твердость характеров.

Давайте отправимся в путь и познакомимся с тайнами скандинавских мифов.

Глава 1: Создание мира и Древо Иггдрасиль

Ясень я знаю по имени Иггдрасиль,
древо, омытое влагою мутной;
росы с него на долы нисходят;
над источником Урд зеленеет он вечно.
«Прорицание Вёльвы»

Бездна, породившая миры

В этой главе разберем космогонические мифы о появлении мира: корова Аудумла, Гиннунгагап, Имир и рассвет нового мира.

Нужно помнить, что мифы о сотворении мира были созданы древними викингами во тьме полярной ночи, среди ледников Скандинавии и вулканов Исландии. В этой мифологии порядок мира возникает из хаоса не по велению бога-создателя (как во многих мифах других народов), а в результате жестокой борьбы, убийства и жертвоприношения. В центре этой истории лежит образ, одновременно пугающий и завораживающий — Гиннунгагап, Великая Бездна, Изначальная Пустота, из холодного чрева которой появилось всё сущее.

Гиннунгагап: между огнем и льдом

Прежде чем появился весь мир (земля, небо, люди, животные) существовала лишь одна бездна. Скандинавы называли её Гиннунгагап (др.-сканд. Ginnungagap). В этимологии этого слова заложен глубокий смысл: «гиннунга» родственно понятию «магия» или «обман» («ginn» — «зияющая пустота, наполненная магической силой»). А слово «гап» означает «пропасть» или «бездна». Это не просто пустое пространство, это потенциал энергии, первичный ноль, точка отсчета, где еще не разделены противоположности.

Гиннунгагап был огромен и, что важнее всего, не нейтрален. Он простирался между двумя первичными мирами, двумя полярными сущностями: огненным Муспелльхеймом на юге и ледяным Нифльхеймом на севере.

Нифльхейм (Туманный мир): по представлениям скандинавов этот мир находился к северу от бездны. Это было царство холода, мрака и тумана. В самом его сердце бил источник Хвергельмир («Кипящий котел»), но вместо воды он источал ядовитые потоки — Эливагар («Бурные волны»). Эти потоки текли в Гиннунгагап, но, не встречая препятствий, замерзали, заполняя северную часть бездны тяжелыми, многослойными глыбами льда. Мороз здесь был всепоглощающим.

Рис. 4. Нифльхейм

Муспелльхейм (Огненный мир): в мифологии викингов считалось, что на юге расположен другой мир, который является полной противоположностью Нифльхейма — царство огня, света и жара. Им правил огненный великан Сурт («Черный») с пылающим мечом. Отсюда исходили искры,

жар и свет, плавящие все на своем пути.

Рис. 5. Муспелльхейм

Между этими двумя полюсами, в центре Гиннунгагап, произошло магическое действие. Лед, встречаясь с жаром, начал таять. Капли талой воды, напоенные первозданной силой (ядом из потоков Эливагар и жаром Муспелльхейма), начали обретать форму. В этой точке столкновения стихий зародилась жизнь по мифологии скандинавов.

Космогония германо-скандинавских мифов по большей

части записана в «Старшей Эдде», которая приписывается Сэмунду Мудрому, исландскому священнику и писателю XII века.

Рождение Имира и Аудумлы

Результатом взаимодействия двух стихий (льда и огня) стало появление великана Имира и коровы Аудумлы. Из тающих капель бездны возникло первое живое существо — великан (ётун) по имени Имир. Скандинавы называли его Аургельмиром в одном из стихов «Старшей Эдды». Имир был прародителем всех инеистых великанов (хримтурсов). Но он не был богом; он был воплощением дикой, первобытной силы хаоса, существом, сочетавшим в себе плоть льда и жар огня. Древнеисландское слово «Ymir» означает слово «двойственный», что напрямую характеризует Имира как двуполое существо, гермафродита.

Позже мы узнаем, что согласно младшей Эдде Земля была создана тремя братьями-богами — Один, Вили и Ве — из частей тела злого великана Имира.

Имир был не одинок. Пока он спал, его тело продолжало творить жизнь в процессе, который шокирует современного читателя своей физиологичностью. Под его левой рукой (в подмышке) выросли мужчина и женщина (первые великаны), а его ноги зачали друг с другом сына-великана шестиголового Трудгельмира. Трудгельмир переводится как «сильная буря», этот великан стал прародителем йотунов. Так хаос порождал хаос.

Кстати, миф о рождении мира и людей при участии великана или первочеловека существует у многих народов. Вспомните древнекитайского Паньгу, дикого великана, порождающего жизнь из частей своего тела или греческого Диониса, так же Пурушу из индуистского пантеона. Исследователи склоняются к тому, что миф о великане Имире не является уникальным.

Рис. 6. Ледяной великан Имир

Но Имиру нужна была еда. И здесь мифология делает еще один удивительный поворот. Вместе с Имиром из тающего льда появилась корова Аудумла. Обычно имя переводят как «безрогая корова, богатая молоком» (от audr «богатство» и humala «безрогий»). Её вымя источало четыре молочных ре-

ки, которыми питался Имир. Сама же Аудумла лизала соленые камни, покрытые инеем.

Пророчество Вёльвы так рассказывает о тех временах:

«Внимайте мне все
священные роды,
великие с малыми
Хеймдалля дети!
Óдин, ты хочешь,
чтоб я рассказала
о прошлом всех сущих,
о древнем, что помню.
Великанов я помню,
рожденных до века,
породили меня они
в давние годы;
помню девять миров
и девять корней
и древо предела,
еще не проросшее.
В начале времен,
когда жил Имир,
не было в мире
ни песка, ни моря,
земли еще не было
и небосвода,
бездна зияла,

трава не росла»

Рождение первых богов

Если Имир порождал великанов — существ хаоса, то Аудумла, сама того не ведая, начала процесс творения порядка. Она лизала соленые льдины, и на третий день изо льда (по некоторым источникам — из соленого камня) появилось первое существо, не похожее на порождения хаоса.

В первый день к вечеру проявились волосы, на второй — голова, на третий — могучий мужчина. Это был Бури («Породитель»), первый бог нового мира, он же дед Одина. Бури стал первым из асов-богов, прародителем племени богов, которому суждено было создать остальной мир.

Таким образом, корова Аудумла символизирует собой источник жизни и начала мироздания в скандинавских представлениях о происхождении мира. Ее образ часто ассоциируется с началом жизненного цикла и возможностью возникновения нового порядка из старого хаоса.

Новый бог Бури был красив и высок. У него родился сын Бор (перевод имени: «рожденный»). Бор взял в жены Бестлу, дочь великана Бёльторна (великана, но, что важно, уже не из плоти Имира, а из иного рода). В этом союзе стихий (бога и великанши) родились три брата: **Один, Вили и Ве**. Три брата, в которых текла кровь великанов хаоса и только зарождающегося нового типа богов. Именно им предстояло стать творцами людей через жертву Имира.

Рис. 7. Аудумла вылизывает бога Бури из солёных камней, покрытых инеем (Младшая Эдда)

Убийство Имира: творение через жертву

Братья **Один, Вили и Ве** не могли построить новый мир в присутствии старого. Хаос Имира и его потомков-великанов должен был быть остановлен. В скандинавской мифологии нет места творению из ничего; мир создается из уже имеющегося материала — из тела убитого первосущества.

Один, Вили и Ве убили великана Имира. Из частей тела Имира был создан весь видимый мир. И тогда случился «Скандинавский всемирный потоп» потому как из ран Имира вытекло много крови. Кровь великана затопила весь мир, погибли многие великаны. На ковчеге спасся только Бергельмир, внук Имира — сын Трудгельмира (первого сына Имира), ставший прародителем йотунов и его жена, которые построили лодку и уплыли. Они стали родоначальниками нового поколения великанов, вечных врагов богов, которые будут жить на окраинах мира, в Ётунхейме. Опять же миф похож на миф о Потопе и Ное.

Известные мифы нашего мира об убийстве божества (Иисус, Осирис, Дионис, Митра) и божественных людей (Авель) или народов (всемирный потоп и другие катаклизмы) повествует о ключевом аспекте в мировосприятии древних народов — жертвенности. Жертвоприношение для них было действием, олицетворяющим смерть, переход мира из

одного состояния в другое. Это не окончательная смерть, так зернышко попадает в землю и прорастает в новый колос. Жертва и смерть здесь лишь цикл нового творения.

Убив Имира, боги-братья приступили к строительству космоса. Тело великана стало сырьем, из которого они вылепили привычный нам мир. Эта картина — одна из самых ярких во всей германо-скандинавской литературе:

Плоть Имира стала землей.

Кровь (потоп) стала морями, озерами и океанами.

Внутри круга суши они создали море, окружив им землю.

Кости стали горами и скалами.

Зубы и осколки костей стали валунами и камнями.

Череп стал небом. Его укрепили на четырех углах четырьмя карликами (цвергами), имена которых соответствуют сторонам света: Аустри (Восток), Вестри (Запад), Нордри (Север) и Судри (Юг).

Мозг Имира был брошен в небо и стал облаками.

Волосы стали деревьями и растительностью.

Боги позаботились об освещении. Из Муспелльхейма они принесли искры и поместили их на небо. Так появились звезды. Самые большие искры стали Солнцем (Соль) и Луной (Мани). Боги поставили колесницы, чтобы те ездили по небу, сменяя день и ночь.

Устройство нового мира

Но на этом творение не закончилось. Земля, созданная из тела великана Имира, получилась плоской и круглой. Она лежала внутри того самого моря, которое образовалось из крови. Боги назвали её Мидгард (буквально «Срединная ограда» или «Срединное пространство»). Это был мир, предназначенный для людей.

Рис. 8. Мидгард

Вокруг Мидгарда по берегам моря боги оставили земли для уцелевших великанов — мир **Ётунхейм**. А чтобы защитить людей от нападений великанов, из ресниц Имира (по другой версии — из век или бровей) Один и братья построили крепостную стену, окружившую Мидгард. В этой части

мифа заложена идея порядка, ограждение от дикой внешней стихии.

Над Мидгардом раскинулось небо (череп Имира), а над ним находился **Асгард** — небесная крепость богов-асов, которая соединялась с землей радужным мостом **Биврёст**.

Под землей же простирался Нижний мир. Согласно некоторым версиям, червей, которые завелись в теле Имира, боги превратили в цвергов (карликов, темных альвов). Им отвели место в камнях и под землей — их мир назывался **Свартальфхей**м или **Нидавеллир**. Позже еще глубже был создан мир мертвых — **Хельхейм**, где позже будет править дочь бога Локи — Хель.

Рис. 9. Йотунхейм, великан

9 миров в скандинавской мифологии

Верхние миры

Асгард — мир богов-асов. Большой и светлый мир с зелёными равнинами и высокими горами. На самой высокой горе находится легендарная Вальхалла — дворец павших воинов. В Асгарде боги проводят собрания, разрабатывают тактику защиты от великанов и чудовищ.

Ванахейм — мир богов плодородия — ванов (они рангом ниже, чем асы). В Ванахейме есть плодородные земли, чистые реки, озёра и свежий воздух. Ваны занимаются земледелием, разведением животных.

Альвхейм (Льюсальвхейм, Юсальхейм) — мир светлых эльфов. Здесь живут альвы (эльфы) и феи, их жилища находятся в лесах на деревьях. Эльфы талантливы, среди них много музыкантов, художников и поэтов.

Средний мир

Мидгард — мир, населённый людьми. Известен также как «срединная земля».

Ётунхейм — мир великанов-ётунов. Большая холодная страна высоких гор, каменных крепостей и гигантских пещер. Часто Ётунхейм называют Утгардом. Правит здесь огромный и сильный великан Трим.

Муспелльхейм — мир огня. Выжженная земля, бездонные пропасти и трещины, реки лавы и огромные вулканы.

Посреди большого раскалённого поля находится великан Сурт — огненный правитель Муспелльхейма.

Нижние миры

Свартальвхейм — мир карликов-цвергов или гномов. Огромные подземные пещеры и катакомбы, пропитанные копотью многочисленных кузниц и оружейных мастерских. Гномы считаются лучшими кузнецами.

Хельхейм — мир смерти. Владеет этим миром богиня Хель (дочь Локи), которая забирает в своё царство всех существ, погибших от старости, болезни, голода, бессилия, убийства или самоубийства.

Нифльхейм — мир вечного мрака и холода. Тёмный пустой мир, давший начало всему живому. Его пейзажи мутны и безжизненны: бесконечные пустыни ледяного холода, едкий холодный туман и ядовитые реки.

Вальхалла

Еще есть знаменитая Вальхалла, место, куда попадают после смерти павшие в бою воины.

В Эдде оно описано так:

В прекрасном дворце обитают **эйнхерии** — воины из Мидгарда, которые погибли в битве, но не выпустили из рук оружия. Каждое утро они облачаются в доспехи и идут сражаться друг с другом (тренируются, ведь эйнхериям ещё придётся воевать во время последней битвы Рагнарёка).

Днём собираются все вместе и садятся за пиршественный стол. Едят они вкусное мясо вепря **Сехримнира** (которого

забивают каждый день, — но он воскресает, как и сами воины каждый день), пьют хмельной мёд, который дает коза **Хейдрун**, щиплющая листья с Иггдрасиля. Так же валькирии угощают воинов пивом.

Вот как Вальхалла описывается в «Речах Гримнира» (Старшая Эдда), строфа 8—10:

«Легко распознать тем, кто к Одину пришел, чертог по виду: волчьими шкурами кровля, а копьями — стены; так, говорят, зал Одина устроен»

Вальхалла — чертог павших, где вечность сплетается с доблестью.

Не золотом чертоги те блестят,
Не мрамором, не хрусталём — иным.
Там кровля из щитов, что молнии хранят,
И копьями пронизана, как дымом.
В чертоге том, где пятьсот сорок две
Дверей — и в битву каждая ведёт,
Где Один ждёт героев на заре,
Что не познал ни страха, ни невзгод.
Сюда приносят валькирии во тьме
Тех, кто с улыбкой принял меч.
Кто пал с клинком, не дрогнув на холме,
Чьё имя ветер носит как своё.
Здесь нет тоски. Здесь пир не умолкает.
Эйнхерии — воинственный народ —

Всю ночь рубятся, падают, встают
И раны, что кровавили бока,
Смывает вечно звонкая река,
А утром новый бой.
А днём они пируют за столом.
И мёд, что льётся из сосцов козы
По имени Хейдрун, не рекой —
Безбрежным светлым озером хмельным.
И вепря Сехримнира мясо едят,
Что каждое утро закалывает повар,
Чтоб вечером воскреснуть вновь —
Бессмертным быть для новых битв и свар.
Там нет для воина забвенья и конца,
Пока есть меч в руке и песнь в груди.
Вальхалла ждёт отважного бойца
Там, где сходятся все дороги впереди.
А Рагнарёк придёт — и выйдут в поле
Пять сотен врат, и воины из них
Пойдут сражаться за отца и долю,
И не уронит чести ни один.
Так слава не кончается ничем,
Пока о павших песни говорят.
Вальгалла — это то, что мы сберечь
В сердцах своих, как вечный свет, хотим.
Стихи созданы ИИ deepseek.

Создание людей

Дыхание Одина и дар Лодура: тайна сотворения людей в скандинавской мифологии

В мифологии Скандинавии особое место занимает история создания человека. Это не акт творения из праха земного, как во многих других культурах, а скорее пробуждение к жизни того, что уже существовало в природе. Боги не создали людей из ничего — они нашли их на морском берегу в виде безмолвных деревьев и подарили им их особую судьбу.

В «Старшей Эдде» мы узнаем о создании человека следующее: в этом действии принимали участие трое богов: Один, Лодур и Хёнир. Кстати Лодур упоминается в скандинавских источниках несколько раз, при этом некоторые исследователи отождествляют его с богом Локи, но это спорный момент. Хёнир был заложником ванов, и один из немногих богов, что переживет Рагнарёк.

Существуют две основные версии этого события, дополняющие друг друга.

Две Эдды — две истории

В «Младшей Эдде», написанной Снорри Стурлусоном в XIII веке, рассказ лаконичен и ясен. После того как мир был устроен, трое сыновей Бора — Один, Вили и Вё — прогуливались по берегу моря, там они увидели два дерева. Из этих бесформенных кусков древесины они решили создать

людей. Этимология имени «Вили» доподлинно неизвестна (возможно weljan — воля, желание), а вот перевод имени «Вё» можно найти в древнеисландском языке. Оно означает «жрец», а значит, можно провести параллель с богом-демиургом из «Старшей Эдды» — Хёнир, который был известным жрецом, в том числе и после Рагнарёка.

Один, верховный бог, вдохнул в деревянные заготовки душу и жизнь. Вили наделил их разумом и способностью двигаться. Третий брат, Вё, даровал им внешность, речь, слух и зрение. Первый человек (мужчина) был назван Аск, что значит «Ясень», а женщина — Эмбла, что толкуется как «Ива» или «Виноградная лоза». Завершив творение, боги поселили людей в Мидгарде, Срединной земле.

«Шли сыновья Бора берегом моря и увидали два дерева. Взяли они те деревья и сделали из них людей. Первый дал им жизнь и душу, второй — разум и движенье, третий — облик, речь, слух и зрение»

«Младшая Эдда»

Однако более ранняя и поэтичная версия, сохранившаяся в «Старшей Эдде» (в знаменитом «Прорицании Вёльвы»), звучит немного иначе. Здесь названо имя третьего бога другое, а сам процесс описан более детально и образно:

«И трое пришло из этого рода асов благих и могучих к морю, бессильных увидели на берегу Аска и Эмблу, судьбы не имевших.

Они не дышали, в них не было духа, румянца на лицах,

тепла и голоса; дал Один дыханье, а Хёнир — дух, а Лодур — тепло и лицам румянец»

«Старшая Эдда», (17—18 стих. Прорицание Вёльвы)

В этой версии спутниками Одина становятся Хёнир и Лодур (в котором исследователи часто видят Локи). В этом мифе показан сложный процесс «оживления» и передачи высших даров. Бессильные деревья получили от богов дыхание (дух жизни), осознанное мышление (дух разума) и жизненное тепло (румянец крови), превращаясь в полноценных людей. Исследователи отмечают, что имена Хёнир и Лодур могут означать «Острый» и «Прорастающий», что напрямую отсылает к древесной природе первых людей.

Символизм творения

Выбор материала для создания человека — дерева — глубоко символичен для северной культуры. Древесина была основой жизни скандинавов: из нее строили корабли (драккары), дома и вырезали идолов богов. Мировое древо Иггдрасиль, божественный ясень, в мифологии скандинавов связывает все девять миров, и человек, созданный из ясеня, оказывается естественной частью этой вселенной.

Оба мифа сходятся на том, что создание людей было на берегу моря. В обоих Эддах повествуется о том, что «бездыханных» людей в образе деревьев боги нашли на берегу моря. Море играло ключевую роль для скандинавов во все времена, начиная с бронзового века и заканчивая эпохой викингов. Более интересным является идея о том, что первые люди в мифе представлялись в виде деревьев. Скорее всего это восходит к поклонению деревьям, которое было у древних скандинавов и германцев. Вспомните сказку о Буратино, ведь его тоже создали из полена.

Имена Аск (Ясень) и Эмбла (Ива или Вяз) указывают на сакральную связь человека с природой. Эта пара становится родоначальниками всех людей, населивших Мидгард. Но на этом функции богов по отношению к людям не заканчиваются. Один, как Всеотец, наблюдает за их жизнью с престола Хлидскьяльв в Асгарде. А его вороны, Хугин и Мунин (Ду-

мающий и Помнящий), каждый день облетают мир, чтобы рассказывать владыке о делах людей.

История Аска и Эмблы — это классический пример мифа о первой паре людей, который можно найти в религиях по всему миру: от библейских Адама и Евы до индуистских Ямы и Йами. Однако есть важное отличие: если во многих южных культурах человек создан из глины (земли), то северный человек — дитя природы, он создан из дерева и вышел из леса.

Скандинавский миф о творении рисует удивительно «экологичную» картину мира. Человек не выделен из природы как нечто иное и противостоящее природе, а напротив — он пробужден от древесного сна богами. В каждом из нас, если следовать этой логике, есть дыхание Одина, разум Хёнира и тепло Лодура.

Древо Иггдрасиль

Ясень я знаю по имени Иггдрасиль,
древо, омытое влагою мутной;
росы с него на долы нисходят;
над источником Урд зеленеет он вечно.
Мудрые девы оттуда возникли,
три из ключа под древом высоким;
Урд имя первой, вторая Верданди, —
резали руны, — Скульд имя третьей;
судьбы судили, жизнь выбирали
детям людей, жребий готовят.
«Старшая Эдда», Прорицание Вёльвы

Рис. 10. Иггдрасиль

Древо, на котором держатся миры

Представь себе пустоту. Не просто тьму, а зияющую бездну, которая было до начала времен Гинунгагап. С одной стороны её был первозданный иней, с другой — пылал огонь Муспелльхейма. От встречи жара и стужи родилась жизнь — великан Имир. Когда Один и его братья убили Имира и сотворили из его тела Землю, миру потребовалась ось, центр вселенной, который связал бы всё живое.

И тогда из плоти павшего великана, или из самой ткани мироздания, проросло семя. Оно пустило корни в те глубины, куда не добирался свет звезд, и потянулось ввысь, к небесам.

Это было древо Иггдрасиль.

Как выглядит Иггдрасиль

Этот ясень описан в мифах таким огромным, что человеческому разуму не объять его величия. Крона Иггдрасиль уходит выше облаков, пронзая небеса, а ветви раскинуты над всеми мирами, какие только существуют.

Ствол ясеня и есть ось мироздания. Вокруг него и расположены девять миров. В мифах говорится, что все девять миров находятся в самом Древе: одни — высоко в ветвях, другие у подножия, третьи — запутаны в корнях.

На самой вершине, в сиянии золота, сидит мудрый Орел. Безымянный орёл — персонаж скандинавской мифологии,

который восседает на вершине мирового дерева Иггдрасиль.

Упоминание орла есть в «Старшей Эдде» («Речи Гримнира») и в «Младшей Эдде» Снорри Стурлусона.

Некоторые характеристики орла:

Мудрое и могущественное существо. С его высоты открывается вид на все Девять Миров.

Орёл постоянно ругается с драконом Нидхёггом, который живёт в корнях Иггдрасиля.

Между его глаз сидит ястреб Ведрфельнир, который зорко следит за происходящим внизу, он считается хранителем солнечного света и защиты высших ценностей северного мира.

Это один из самых загадочных и величественных образов в скандинавской мифологии. Вот всё, что о нём известно из древних источников (в основном, из «Старшей Эдды» и «Младшей Эдды» Снорри Стурлусона).

«Орёл — не просто гигантская птица, а могущественное и мудрое существо. Его имя нигде прямо не называется, но контекст и более поздние интерпретации позволяют считать его одним из древних и, возможно, божественных существ.

Версия о Хресвельгре: некоторые исследователи и более поздние тексты (например, «Песнь о Вамтуре», которая не входит в канонические Эдды) связывают его с великаном Хресвельгром (Hræsvelgr, «Пожиратель Трупов»), который, приняв облик орла, сидит на краю неба и своими взмахами

крыльев вызывает ветер в мире людей. Прямой связи в Эддах нет, но идея логична — самая высокая точка Мирового Древа вполне может быть «краем неба».

Версия о божественном существе: Другие считают, что это самостоятельное, ни на кого не работающее существо, обладающее великой мудростью и знаниями о всех Девяти Мирах, которые он видит с высоты».

Источник https://vk.com/wall-84995389_32909

По стволу Иггдрасиля без устали бегает белка Рататоск (Ratatoskr, «Грызозуб»). Она переносчик слухов, бегает от Орла наверху к Дракону внизу и обратно, передавая оскорбления и разжигая вечную вражду между ними.

Роль посыльного: Рататоск переносит оскорбительные слова и сплетни между орлом наверху и драконом внизу. Таким образом получается, что орёл — это участник великого противостояния между силами небес (порядок, мудрость) и силами подземелья (хаос, разрушение).

В «Старшей Эдде» («Речи Гримнира») говорится:

Белочка зверёк Рататоск
по ясеню Иггдрасиль бегает;
слова орла он должен сверху
дракону тёмному носить,
а Нидхёгг ему — в ответ.

У корней Древа бьют три священных источника. И каждый корень питается своей водой и уходит в свой мир.

Три корня Иггдрасиля

Чтобы понять, как живет Древо, нужно заглянуть под землю, туда, где бьется его сердце.

Норны

Первый корень тянется к небесам — в мир богов Асгард. Под этим корнем находится священный источник Урд — источник Судьбы. Там живут три девы-норны, которые прядут нити жизни. Их имена — Бытие (Урд), Становление (Верданди) и Долг (Скульд). Каждый день они черпают воду из источника вместе с целебной грязью и поливают ясень, чтобы он не засох и не состарился, поэтому Иггдрасиль вечно зеленый.

Второй корень уходит к Великанам — в мир льда Йотунхейм. Под этим корнем скрыт источник мудрости, которым владеет великан Мимир. Он хранит в своих водах знание обо всем, что было и что будет. Однажды Один, Отец Богов, пришел к этому источнику и попросил глоток мудрости. Но Мимир сказал: «Плата высокая» и тогда Один вырвал свой глаз и бросил его на дно источника, оставив его там навеки, чтобы обрести знание.

В «Старшей Эдде» («Прорицание Вёльвы», строфа 28) говорится: *«Знаю я, Один, где глаз твой спрятан: скрыт он в источнике славном Мимира! Каждое утро Мимир пьёт мёд с залога Владыки»* (в переводе А. И. Корсуна). Там же (строфа 27) этот источник называется «мутным водопадом».

В «Младшей Эдде» («Видение Гюльви», часть 15) раскрывается расположение источника, в котором «сокрыты знание

и мудрость»: он находится под корнем мирового дерева Иггдрасиль, протянувшегося в мир Йотунхейм.

«Мимиром зовут владетеля этого источника. Он исполнен мудрости, оттого что пьёт воду этого источника из рога Гьяллархорн. Пришёл туда раз Всеотец и попросил дать ему напиться из источника, но не получил он ни капли, пока не отдал в залог свой глаз».

«Младшая Эдда»

Третий корень уходит глубоко вниз, в туманную и холодную страну мертвых — Хельхейм. Рядом с этим корнем течет бурный поток, и в самой глубине земли этот корень грызет ужасный дракон **Нидхёгг**. Вместе с ним бесчисленное множество змей и червей точат корни Иггдрасиля, стремясь разрушить опору вселенной. Дракон питается телами умерших и терзает тех, кто нарушил клятвы, но главная его цель — подточить Древо, чтобы мир рухнул в хаос.

Имя «Иггдрасиль» переводится как «Скакун Игга». «Игг» — одно из имен Одина. Это имя Древо получило из-за величайшего жертвоприношения в истории. Однажды Один захотел постичь тайны рун — не просто букв, а великих магических символов, из которых соткана сама реальность. Чтобы обрести это знание, он принес себя в жертву. Один, пронзенный собственным копьем, висел на ветвях Иггдрасиля девять долгих ночей. Без еды, без воды, вглядываясь в бездну внизу. Ветры хлестали его, ветви впивались в тело. Он принес себя в жертву, чтобы обрести истину и понимание рун.

И на исходе девятой ночи руны явились ему, Один сорвал их и упал с Древа с диким криком.

Именно тогда Иггдрасиль стал не просто древом жизни, но и древом познания, страдания и возрождения.

Суть мифа

Иггдрасиль — это вечно живой, страдающий и обновляющийся мир. Его терзают со всех сторон: дракон грызет корни, олень объедает листья, ствол гниет от ядовитых змей. Но норны каждый день поливают его живой водой из источника Судьбы, и он возрождается вновь. Иггдрасиль будет стоять до последней битвы — Рагнарёка. Но даже в гибели он не исчезнет бесследно. В пламени вселенского пожара уцелеют двое людей — Лив и Ливтрасир, которые спрячутся в его стволе. Они выйдут из него, как из материнской утробы, и на руинах старого мира начнется новый цикл возрождения.

Так Иггдрасиль дарит жизнь даже после смерти, связывая всё сущее воедино — от глубин Хельмхейма до чертогов богов Асгарда.

Символизм мифа о сотворении мира

Миф о бездне Гиннунгагап и сотворении мира богами — это не просто рассказ о том, как появились горы, реки, моря и т. д. Это очень глубокая и символическая философская модель мира, созданная северными народами.

Диалектика холода и огня: в основе мифа о создании мира лежит не гармония или единоличное творение, а борьба противоположностей. Гиннунгагап — это пространство между двумя полюсами, точка их напряжения. Без этого напряжения не возникло бы жизни. В целом это отражает суровый климат Скандинавии, где жизнь существует на грани выживания между морозом и жаром геотермальных источников.

Цикличность и жертва: вспомните, в этом мифе боги не создают мир из пустоты. Они упорядочивают то, что уже есть, через жертвоприношение (смерть Имира). Имир, хоть великан и сила хаоса, но по сути он содержит в себе потенциал будущего мира. Его тело используется по частям, чтобы создать упорядоченную структуру. Смерть Имира становится рождением нового мира (точнее 9 миров).

Отсутствие добра и зла в мифе: обратите внимание, великан Имир в этом мифе не является злым в нашем привычном понимании. Он — первосущество, слепая сила природы, хаос. Боги здесь тоже не являются идеальными благо-

детелями — они убивают своего предка. Это отражает суровую этику викингов: мир жесток, и выживает сильнейший. Творение может рассматриваться в мифах как акт насилия.

Мировая ось и дерево: позже, после сотворения мира, вырастает ясень Иггдрасиль. Он связывает все миры: Асгард, Мидгард, Ётунхейм, Хель и другие. Корни его уходят в прошлое (к источнику Хвергельмир, где лежит начало начал). Иггдрасиль как бы прорастает сквозь Гиннунгагап, соединяя времена и миры.

В заключение можно сказать, что бездна Гиннунгагап не исчезла после сотворения мира. В скандинавской космологии время циклично. Мидгарду суждено погибнуть в Рагнарёк (Сумерки богов). В этот день огненные великаны с Суртом во главе сожгут мир, боги падут в битве, а земля уйдет под воду.

Но цикл повторится: из воды поднимется новая земля. И вновь, как и в начале времен, будут существовать двое людей (Лив и Ливтрасир), переживших катастрофу, и несколько богов. Так замкнется круг и цикл завершится. Можно сказать, что во время Рагнарёка мир снова вернется в состояние Гиннунгагап — первозданного хаоса, чтобы возродиться вновь.

Вывод: изначальная Бездна — это не просто начало мифа, это фундамент всей скандинавской картины мира. Это напоминание о том, что порядок хрупок, он покоится на костях гигантов, отделен тонкой стеной от бездны, и рано или позд-

но бездна вернет мир в хаос. В этом величественном мире кроется уникальная притягательность мифологии севера.

Глава 2. Рагнарёк: гибель богов и цикличность мироздания

Пряхи судьбы у корней Иггдрасиля: время и рок в понимании древних скандинавов

Читая мифы Скандинавии, замечаешь, что часто их основным мотивом была неумолимость рока или судьбы. В эпоху викингов, когда жизнь человека зависела от капризов погоды, исхода сражения или улова в море, вера в рок (судьбу) была не просто суеверием, а основой мировосприятия. Основными героями этого фаталистического мира были **норны** — три мистические женщины, чья власть простиралась не только на простых смертных, но даже на богов Асгарда. Их образы связаны не только с судьбой, но и со временем.

Три лика времени: Урд, Верданди и Скульд

«Различны рожденьем норны,
я знаю — их род не единый:
одни от асов, от альвов иные,
другие от Двалина».

«Младшая Эдда» (Речи Фафнира)

Согласно «Старшей Эдде», норны явились в мир людей сразу после окончания «золотого века», придя с востока, из страны великанов Ётунхейма. У них не просто имена, а скорее философские категории, олицетворяющие саму структуру бытия.

Разберемся в именах норн.

Урд (Urd) — старшая из норн, её имя означает «Прошлое» или «Судьба». В мифах она предстает дряхлой старухой, постоянно оглядывающейся назад, погруженной в размышления о прошедших событиях.

Верданди (Verdandi) — средняя сестра, чье имя переводится как «Настоящее» или «Становление». Это женщина средних лет, она прямая и бесстрашная, её взгляд устремлен вперед, она воплощает собой энергию настоящего, текущего момента.

Скульд (Skuld) — младшая из трех сестер, символизирует «Будущее» или «Долг». Она изображается юной девушкой, чье лицо скрыто под вуалью. В руках она держит нераскрытую книгу или свиток — метафору грядущего, которое еще не свершилось и потому представляет собой тайну. Иногда Скульд появляется в свите валькирий, выбирая тех, кому суждено пасть в битве.

Это триединство возрастов (старость, зрелость, юность) и временных ипостасей (прошлое, настоящее, будущее) отражает циклический поток времени.

Скульд упоминается в следующих текстах:

«Велуспа» — стихотворение, собранное в «Поэтической Эдде» XIII века.

«Эдда Гильфагининга» — прозаическая книга, в которой Снорри сообщает, что Скульд, по сути, тоже валькирия, принимающая участие в отборе воинов из числа убитых.

Дополнение Нафнаулура к прозаической «Эдде» Снорри Стурлусона.

Рис. 11. Норна Урд

Где обитают Норны

Место их жизни — это Священный источник и Мировое древо Иггдрасиль.

Обитель норн находится у корней самого центра вселенной — гигантского ясеня Иггдрасиль. Здесь, в Мидгарде (мире людей), бьет священный источник, носящий имя старшей из сестер — Урд, воды этого источника считаются священными и наделенными великой силой.

Главная задача норн — поддержание жизни Мирового Древа Иггдрасиль. Каждый день они черпают воду из источника Урд, смешивают её с целебной грязью и поливают ясень, чтобы его корни не загнили и ствол оставался вечно зеленым (чтобы жизнь продолжалась во всех мирах). Они же подсыпают под корни свежую землю.

В этом действии можно увидеть символичность: прошлое (вода источника, хранящего память) питает настоящее и будущее (Иггдрасиль, ось мироздания). Без полива и земли древо жизни усохло бы, и тогда все миры рухнули бы.

Именно у этого источника боги Асгарда ежедневно собираются на совет. Даже верховный бог Один иногда спускается к водам Урд, чтобы испить мудрости и обратиться к норнам за советом. Хотя норны хранят молчание о будущем и личной судьбе бога или человека.

Прядение нитей Орлога

Основное занятие норн из мифологии — прядение нитей судьбы. Этот образ встречается во многих культурах других народов, например в греческой мифологии есть похожие мойры, в славянской мифологии рожаницы.

Рис. 12. Норны прядут нити судьбы

Процесс прядения норнами описывается в мифах как пугающее действо. Сестры прядут нити, которые могут быть

настолько длинными, что одна из них сидит на высокой горе на дальнем востоке, а другая в это время стоит в море на западе и они держат одну нить. Цвет нитей символизирует характер будущего. Например, черная нить, протянутая с севера на юг, считалась верным предзнаменованием смерти.

Мифы говорят, что их работа это не творчество, норны прядут в соответствии с законом. Они слепо подчиняются Орлогу (orlog) — вселенскому закону, высшей силе, у которой нет ни начала, ни конца и которая старше даже самих богинь. Орлог — древнескандинавское понятие, обозначающее цикл судьбы или неизменную судьбу мира. Слово происходит от двух элементов: «ur» — «древний, первозданный» и «lög» — «закон».

Орлог — это совокупность всех действий, совершенных в прошлом, судьба, которая определяет все будущее. В наше время известна игра Орлог — это настольная игра в эпоху викингов с VIII — XI века, наряду с хнофатафлом, в которую играли скандинавы и англосаксы.

Происходит это так: Урд и Верданди скручивают нить, в то время как Скульд безжалостно разрывает её, часто почти законченную, разбрасывая остатки по ветру. Этот разрыв нити — смерть человека или конец какого-либо этапа. Даже боги не властны над решением норн. Как сказано в «Старшей Эдде», норны «судьбы судили, жизни рядили, всем, кто родится, узел нарекали».

Судьба как приговор и как вызов

Викинги не были теми, кто безропотно и безоговорочно принимал свою судьбу. С одной стороны, приговор норн, вынесенный при рождении, считался абсолютным и неотвратимым. В «Саге о Вёльсунгах» описано, как норны явились к дому, где родился герой Хельги, чтобы спрясть нить его великой, но трагической судьбы.

С другой стороны, неотъемлемым компонентом скандинавского мировоззрения был «мотив активного принятия своей судьбы». Знание о неизбежности гибели (например, в Рагнарёк) не парализовало волю викингов, а, напротив, придавало сил. Воин, знающий, что норны уже определили день его смерти, сражался с еще большей яростью и бесстрашием, ибо бояться было нечего. Высшей доблестью считалось встретить свой жребий без жалоб и страха смерти.

Есть мнение, что восприятие времени у викингов не было линейным как у нас. Например, считалось, что «прошлое» не уходит безвозвратно, а является частью настоящего «того, что есть» (Вирд), существуя одновременно с настоящим. Будущее же понималось не как предопределенная прямая, а как несколько вероятностей, проистекающих из прошлого опыта.

Можно сделать вывод, что норны в скандинавской мифологии — не просто богини, карающие или награждающие

людей или богов. Они — само время, воплощенное в женских образах, хранительницы космического порядка, следящие за непрерывностью жизни через уход за древом Иггдрасиль и те сверхсущества, что устанавливают меру всему существующему в мире через прядение нитей Орлога.

Для сурового мира викингов норны были напоминанием о том, что у всего есть конец. Но в этой предопределенности крылась и свобода от страха перед будущим, поскольку оно уже известно норнам. Так можно было проявить главное качество, ценимое в мире викингов, — мужество перед лицом Рока.

Рагнарёк: значение слова

Рагнарёк (Гибель Богов, Сумерки Богов) — это главное событие скандинавских мифов, вокруг которого выстраивается вся мифология викингов. Это не просто конец света, а неизбежный рок (rök), ожидающий богов (regin). В отличие от многих бессмертных богов из других религий, скандинавские асы смертны и они знают о своей грядущей гибели. В этой главе рассмотрим предпосылки, хронологию, героев и значение «Сумерек богов», опираясь на тексты «Старшей» и «Младшей Эдды».

Рагнарёк — это не просто миф о судьбе мира и его конце, призванный завершить историю миров. Это основа древнескандинавской мифологии и философии. В представлении викингов мир был цикличен: он возник из хаоса, пережил золотой век, перешёл в период войн, чтобы погибнуть в битве и возродиться вновь, обновленным.

Само слово «Рагнарёк» (Ragnarök) переводится с древнеисландского как «Судьба богов». Вариант «Рагнарёккр» (Ragnarøkkr) — «Сумерки богов» — стал популярен благодаря опере Рихарда Вагнера «Гибель богов» (Götterdämmerung).

Этот миф показывает или рассказывает о том, что боги не всесильны и не в их силах остановить рок или судьбу. Они не просто смертны как обычные люди, но они обречены

на гибель. Главный источник о Рагнареке — «Прорицание Вёльвы» (Völuspá), самая известная песнь «Старшей Эдды». В ней провидица, пробужденная Одином от смертного сна, рассказывает историю мира от сотворения до трагической гибели. Пророчество не оставляет сомнений: битва на поле Вигрид станет последней для большинства богов-асов.

Рис. 13. Рагнарек

Основные понятия:

Рагнарёк — это конец света. Заключительный этап скандинавской мифологии. Битва света и тьмы.

Главное событие Рагнарёка — это битва богов против чу-

довищ на равнине Вигрид.

Пророчество о Рагнарёке рассказывает мёртвая провидица Вёльва, которую поднял из могилы Один.

Все события скандинавской мифологии ведут к Рагнарёку.

Финал Рагнарёка — это сожжение всех девяти миров огненным великаном Суртом.

После Рагнарёка начнётся великое возрождение — жизнь начнётся сначала.

Герои-участники

Один — верховный бог войны, хозяин Вальхаллы.

Фенрир — волк.

Ёрмунганд — змей.

Видар — сын Одина.

Тор — бог грома и защитник Асгарда.

Локи — бог хитрости и обмана.

Хеймдалль — бог из рода асов, страж богов и мирового древа.

Хель — богиня царства мёртвых, дочь Локи и Ангрбоды.

Волки Сколль и Хати — разрушительные силы, которые приводят к концу богов и мира.

Огненный великан Сурт — в Рагнарёке уничтожает все девять миров своим огнём.

Хронология Рагнарека

События Рагнарёка

0. Предвестники: смерть Бальдра.
1. Трёхлетняя зима Фимбулвинтер.
2. Фенрир разрывает свои цепи.
3. Ёрмунганд выползает из моря.
4. Хель выходит из царства мёртвых.
5. Локи освобождается из заточения.
6. Нагльфар восстаёт из глубин.
7. Сурт направляет войско на Асгард.
8. Хеймдалль созывает богов на бой
9. Происходит последняя битва на равнине Вигрид.
10. Сурт уничтожает все миры

События-предвестники: нарушенная клятва и гибель Бальдра Прекрасного

Рагнарёк не случается внезапно, есть несколько событий-предвестников, которые говорят о его наступлении. Первым таким событием стала смерть прекрасного бога Бальдра (Бальдура).

Бальдр, сын бога Одина и Фригг, был самым любимым и прекраснейшим из асов. Он описан в мифах как воплощение добра и света. Но однажды ему стали сниться вещие сны о смерти. Встревоженный отец, бог Один отправился в Хель (царство мертвых), чтобы пробудить провидицу, которая да-

ла пророчества. К сожалению она подтвердила его худшие опасения: Бальдру суждено умереть от руки слепого бога Хёда, обманутого Локки.

«Видала, как Бальдр,
бог окровавленный,
Одина сын,
смерть свою принял:
стройный над полем
стоял, возвышаясь,
тонкий, прекрасный
омелы побег.
Стал тот побег,
тонкий и стройный,
оружьем губительным,
Хёд его бросил»
Прорицания Вёльвы

Фригг (мать Бальдра), желая защитить сына от смерти, взяла клятву со всего живого и существующего в мире — от огня и воды, железа и камня, деревьев, болезней, зверей и птиц, что они не причинят ее сыну вреда. Она не спросила только побег омелы, посчитав его слишком юным и безобидным. Узнав об этом, бог Локи, чья сущность — сеять раздор, решил этим воспользоваться. Он вырезал прут из омелы и вложил его в руку слепого бога Хёда. Хёд, не зная, что творит, бросил прут в Бальдра на игрищах богов и тот упал замертво.

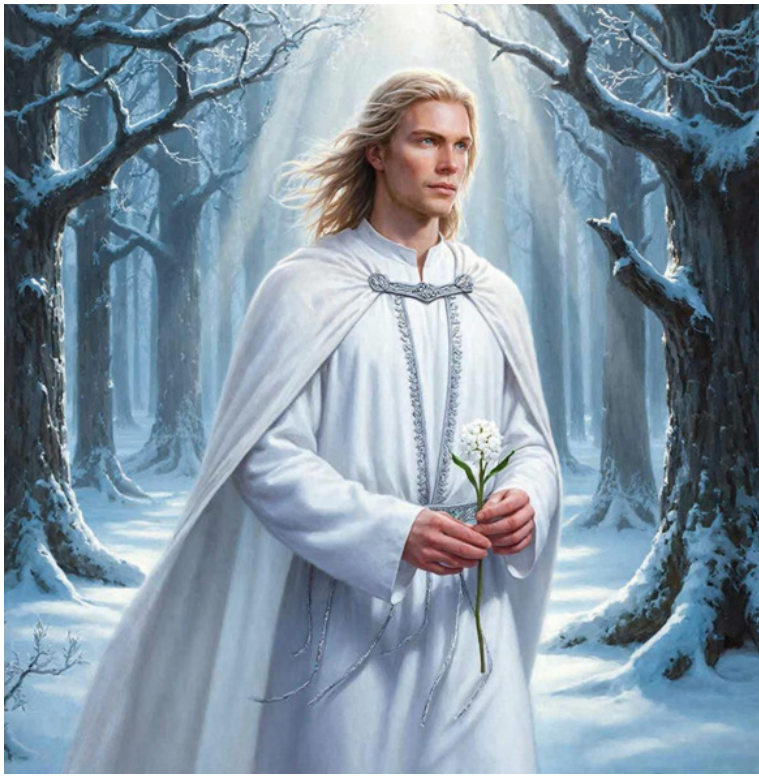

Рис. 14. Бальдр

Это был первый день скорби в Асгарде и первое великое зло, которое не смогли исправить боги. Гибель бога Бальдра в мифологии скандинавов — это ключевой момент, запустивший Рагнарёк.

Боги не могли оставить убийство Бальдра безнаказанным. Виноватым был признан бог Локи. Он бежал и спрятался, но асы настигли его.

Было применено наказание Локи:

— Локи вместе с женой Сигюн и сыновьями Нарви и Вали заперли в подземной пещере.

— Сына Локи Вали превратили в волка, и он насмерть загрыз своего брата Нарви.

— Из кишок растерзанного Нарви сделали верёвку и привязали Локи к большому камню.

— Богиня Скади, дочь погибшего по вине Локи великана Тьяци, повесила над лицом Локи ядовитую змею, чтобы яд капал ему в глаза.

Жена Локи Сигюн держала над ним чашу, собирая капающий яд, но когда чаша наполнялась и она отходила, чтобы вылить яд, капли падали на Локи, заставляя его испытывать жуткую боль и содрогаться. От этих содроганий по верованиям викингов происходили землетрясения. В этой пещере Локи ждёт своего часа во время Рагнарёка, чтобы вырваться на свободу и помочь темным силам победить богов.

Рис. 15. Локи

Трёхлетняя зима Фимбулвинтер

Смерть бога Бальдра повлекла за собой нарушение цикла природы. Наступила Фимбулвинтер (Fimbulvetr) — «Великанская зима» или «Великая зима». Три года подряд длились морозы без летнего тепла, дули холодные ветры и все

три года падал снег. Мир погрузился в холод и мрак. Солнце и луна потускнели и пропали.

Вслед за этим холодом люди забыли о родственных узах, брат стал убивать брата, отец сына, мир наполняется жестокостью, убийствами и блудом.

«Маленькие поселения замерзнут вместе со своими жителями, а спрятавшиеся в больших и теплых деревнях люди сойдут с ума от голода и нищеты. Настанет время великих войн. Брат пойдёт на брата. Матери начнут поедать своих новорождённых, а дети станут убивать своих родителей. Люди лишатся разума и предадутся разврату и нескончаемым убийствам. Настанет время великого блуда и позора. Погибнут традиции предков и вера в богов»

Источник: http://www.laconlife.ru/ragnarok/

Рис. 16. Фимбулвинтер

События накануне битвы Рагнарёк

После ужасной зимы, когда люди сходят с ума и сражаются друг с другом, происходят еще события, которые предвещают начало Рагнарёка.

— Чудовищный волк Фенрир, связанный богами магической цепью Глейпнир, разрывает свои путы и вырывается на свободу. Он идет мстить богам за свое пленение.

— Его сын, волк Сколль, проглатывает Солнце. Другой его сын, Хати, проглатывает Луну, звезды падают с неба. От землетрясений затрещит мировое древо Иггдрасиль и его старые листья начнут опадать.

— Просыпаются древние чудовища и земля стонет под их тяжестью.

«Солнце померкло,
земля тонет в море,
срываются с неба
светлые звезды,
пламя бушует
питателя жизни,
жар нестерпимый
до неба доходит».
Пророчания Вёльвы

— Мировой змей Ёрмунганд, дитя Локи, поднимается из глубин океана, и тогда вода океанов и морей выходит из бе-

регов и затопляет сушу. Своим ядом змей отравляет воды.

«Ёрмунганд гневно
поворотился;
змей бьет о волны,
клекочет орел,
павших терзает;
Нагльфар плывет.
С востока в ладье
Муспелля люди
плывут по волнам,
а Локи правит;
едут с Волком
сыны великанов,
в ладье с ними брат
Бюлейста едет»
Прорицания Вёльвы

— Освобождается плененный бог Локи. Из царства мертвых Хель выплывает корабль Нагльфар, построенный из ногтей и волос мертвецов. Локи становится его рулевым и ведет армию мертвецов на поле битвы с богами — Рагнарёк.

— Хель — богиня смерти покидает своё царство и ведет полчища мертвецов на последнюю битву с богами.

— Сурт — огненный великан направляет своё войско на Асгард.

— Под копытами огненных коней разрушается радужный мост Биврёст.

Войска зла собираются со всех концов света, чтобы сойтись на последней бой на равнине Вигрид.

Последняя битва

Первым битву чует страж богов Хеймдалль. Он поднимается на высокую скалу и трубит в свой рог Гьяллархорн, звук которого слышен во всех мирах. Этот призыв будит богов и эйнхериев — павших воинов Одина, которые пировали в Вальхалле в ожидании этого дня. Все они облачаются в доспехи и выступают на битву на равнине Вигрид.

Войско зла:

На равнину стекаются несметные полчища:

— Сыны Муспелля (Муспеллхейма) во главе с огненным великаном Суртом. У Сурта меч, который сияет ярче солнца. Они скачут, и когда они проносятся по радужному мосту Биврёст, он рушится за ними.

— Ётуны (великаны) под предводительством Хрюма.

— Все обитатели Хель, ведомые Локи на корабле Нагльфар.

— Чудовища: Фенрир с разверстой пастью (нижняя челюсть касается земли, верхняя — неба) и Ёрмунганд, изрыгающий яд, заливающий небо и море.

Боги:

На другой стороне поля выстраиваются боги: асы, ваны и эйнхерии. Во главе войска встает Один в золотом шлеме с копьем Гунгнир. Рядом с ним — Тор, Тюр, Фрейр, Видар, Вали и Хеймдалль. Начинается битва, равной которой не бы-

ло и не будет. Каждый находит своего противника и сражается насмерть.

— Один сражается против волка Фенрира. Главный бог мудрости, познавший руны, бросает вызов силам хаоса. Один вступает в бой с Фенриром, но их силы не равны. Волк проглотит бога Одина. Однако гибель Одина не остается неотмщенной. Видар отомстит за отца.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.