

# СКАНДИНАВСКИЕ МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ

ЖИЗНЕОПИСАНИЯ БОГОВ И ГЕРОЕВ  
С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ  
И ПОДРОБНЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ



18+

ТОМ БИРКЕТТ

**Том Биркетт**  
**Скандинавские мифы и  
легенды. Жизнеописания богов  
и героев с иллюстрациями и  
подробными комментариями**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=65633106](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=65633106)*

*Скандинавские мифы и легенды. Жизнеописания богов и героев с иллюстрациями и подробными комментариями: КоЛибри, Азбука-*

*Антикус; Москва; 2021*

*ISBN 978-5-389-19785-5*

### **Аннотация**

Скандинавские мифы – яркий пример живой мифологии: истории обрастают новыми сюжетными поворотами, образами и деталями и адаптируются с течением времени, сохраняясь в различных вариантах. Эти поэтические и прозаические произведения, первоначально бытовавшие в устной традиции, наполнены множеством аллюзий и чрезвычайно сложны для изучения как в оригинальном виде, так и в переводе. Том Биркетт поставил своей целью систематизировать скандинавские мифы и пересказать их доступным языком, опираясь на солидную научную базу.

Кроме пересказа мифов о сотворении мира, о девяти мирах и Мировом Древе Иггдрасиле, о самых известных богах и богинях (Один, Фригг, Тор, Сиф, Фрейр, Фрейя, Бальдр и других), о ётунах-великанах, о чудовищах, альвах и гномах, о герое Сигурде и Вэльсунгах, ведущих свое происхождение от Одина, и о других легендарных героях, книга повествует об исследовании викингами Северной Атлантики (о заселении Исландии и первопроходцах, об открытии Гренландии Эриком Рыжим и Винланда Лейфом Эрикссоном), об экспедициях на Восток и Юг (о путешествиях по Балтике, о связях с Русью, о Харальде Суровом и Константинополе, о халифате), о королях Севера (от первого короля Норвегии Харальда Прекрасноволосого до последнего короля викингов Харальда Хардрада). Отдельного внимания заслуживает обзор источников по скандинавской мифологии и многообразия интерпретации ее мотивов в искусстве, литературе, политике и популярной культуре, в том числе видеоиграх (Skyrim и World of Warcraft), японской манга и корейских ролевых онлайн-играх. Издание превосходно иллюстрировано гравюрами и цветными репродукциями шедевров мировой живописи и графики.

В формате PDF A4 сохранён издательский дизайн.

# Содержание

Введение	7
1	16
Гиннунгагап	16
Убийство Имира	21
Сотворение дня и ночи	25
Золотой век	27
2	36
Асгард	37
Ванахейм	45
Ётунхейм	47
Миры альвов и гномов	52
Нифльхейм и Муспельхейм	53
Хель	55
Мировое Древо и священные источники	57
3	64
Один	69
Фригг	83
Тор	89
Конец ознакомительного фрагмента.	93

**Том Биркетт**  
**Скандинавские**  
**мифы и легенды.**  
**Жизнеописания богов и**  
**героев с иллюстрациями**  
**и подробными**  
**комментариями**

Tom Birkett

THE NORSE MYTHS

Stories of the Norse Gods and Heroes Vividly Retold

© Dr Tom Birkett, 2018

© Федюшин В.В., перевод на русский язык, 2021

© Издание на русском языке. ООО «Издательская Группа  
«Азбука-Аттикус», 2021

КоЛибри®

\* \* \*



*Валькирии везут воинов в бой (Фридрих Вильгельм Гейне, 1886)*

# Введение

Эта книга повествует об одном из самых интересных корпусов текстов Средневековья: о богатой мифологии, давшей нам Тора и одноглазого Одина, страстную Фрейю и воинственных валькирий, инеистых великанов, гномов-кузнецов и загадочных альвов, а также смутное предчувствие Рагнарёка. Во многом скандинавские мифы сохранились благодаря неожиданно рано развившейся письменной культуре средневековой Исландии. Тот факт, что до нас дошло так много материала не только о скандинавских богах и богинях, но также и о легендарных героях и следовавших по их стопам викингам-первооткрывателях, – огромная удача. Некоторые из этих источников имеют стихотворную форму – порой странную и переполненную аллюзиями, подразумевающими, что читатель уже хорошо знает содержащиеся в них истории, – но есть также и прозаические саги о легендарном прошлом, и обстоятельные средневековые «справочники» по скандинавским богам, которые писал исландец Снорри Стурлусон, и подтверждающие их произведения искусства, надписи и артефакты эпохи викингов. Все это осталось от живого, дышащего мира сюжетов, которые передавались из уст в уста и принимали множество различных форм – от песен, рассказов и представлений до ритуалов, которые, вероятно, могли как принимать сложную форму, так и совер-

шаться в повседневной и обыденной обстановке. Один из признаков живой мифологии состоит в том, что ее истории изменяются и адаптируются; и даже в письменных источниках средневековой Исландии одни и те же мифы сохраняются и излагаются в самых различных видах.

*Чрезвычайно приятно было заново рассмотреть некоторые из мифов, которые я прочитал впервые, будучи еще ребенком, и вновь взглянуть на них как на рассказы, а не как на предмет научного анализа.*

Изложить такой сложный набор сюжетов во всей их сложности, яркости и противоречивости – одновременно и увлекательная, и пугающе сложная задача. Чрезвычайно приятно было заново рассмотреть некоторые из мифов, которые я прочитал впервые, будучи еще ребенком, и вновь взглянуть на них как на рассказы, а не как на предмет научного анализа. Вместе с тем страшно было попытаться охватить такой большой материал и изложить наименее доступные нам мифы, чтобы они ожили на страницах книги. Еще более усложняло задачу разнообразие, с которым скандинавские мифы перелagались прежде – начиная с ранних переводов эддической поэзии (которые, раз уж на то пошло, сделали ее еще менее понятной, нежели оригинал) и заканчивая современными версиями из мира массовой культуры вроде «Тора» от компании *Marvel* (после которой сложно представить себе этого скандинавского бога без накачанного пресса и плаща). Цель изложения состоит в том, чтобы представить мифы в

связном виде, на языке, который не отдалит их от читателя и не лишит их достоинства, и с опорой хотя бы на часть обширной научной литературы о скандинавской литературе и культуре. Помещенная здесь версия скандинавских мифов и легенд не является ни прямым переводом какого-либо из источников, ни порождением едва знакомого с мифологией воображения: то, что нам известно, я стремился собрать воедино, но не приукрасить.



*Картинный камень VIII в. из Хюннинге (Клинте, Готланд)*

В каком-то смысле дать определение скандинавским мифам легко: это рассказы, повествующие о скандинавских богах и богинях. Но божества действуют и в историях о таких героях, как Сигурд Драконоубийца и Рагнар Кожаные Штаны; в книгу также включены сокращенные варианты этих легендарных повествований. Изложение затрагивает также сюжеты об исторических персонажах эпохи викингов, часть которых поклонялись скандинавским богам или возводили свою родословную к Одину и Фрейру. Рассказы об открытиях скандинавов, путешествовавших по морям и рекам и на западе добравшихся до Северной Америки, а на востоке – до халифата, были включены в книгу частично для того, чтобы отразить человеческий контекст, в котором существовал мир скандинавских верований, но также и потому, что, в конце концов, это просто прекрасные истории. Некоторые из этих историй о людских свершениях – например об открытии Лейфом Эрикссоном Винланда – сами стали легендами.



*Убийство Сигурдом дракона Фафнира – один из наиболее известных эпизодов героических легенд*

Версия мифов, которую излагает средневековый исландский автор Снорри Стурлусон, стала основой для большинства развернутых повествований о богах, но Снорри не охватывает всего – например он не приводит сюжет о жертво-

приношении Одина и обходит молчанием соглашение Фрейра с великаншей. Помимо этого, Снорри пространно писал о ранних скандинавских королях, которые также попали в сферу внимания моего изложения; однако для того, чтобы получить сведения о других легендарных героях, равно как и об открытиях викингов в Атлантике и их приключениях на Востоке, необходимо обратиться к другим источникам (происходящим как из Исландии, так и из остальных мест). В тех случаях, когда речь идет о заметных фигурах эпохи викингов, я привлекаю эддическую и скальдическую поэзию, легендарные саги и ряд более исторических по своему характеру повествований. Источники неизбежно оставляют нам некоторую свободу, но опять же среди дошедших до нас текстов нет такого, который означенвал бы начало истории, нет «единственно верной» версии, ведь предполагается, что мифы каждый раз нужно рассказывать заново.



*Битва на Стэмфордском мосту (Петер Николай Арбо, 1870)*

В последней части книги кратко рассматриваются история источников по скандинавской мифологии и многообразие способов ее использования и интерпретации в искусстве, литературе, политике и популярной культуре. Эти сюжеты пересказываются до сих пор, и во многих отношениях они увлекательны не менее самих скандинавских мифов. В конце приведен список дополнительной литературы – как самих источников, так и некоторых работ, знакомящих читателя с современным состоянием научного исследования этого богатого мира.

Сложно было определить, что следует включить в повест-

зование, а что – изъять из него. Но, по крайней мере, легко выбрать, с чего следует начать: с мифа о создании мира и начале всех вещей.

# 1

## Сотворение мира

*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.*

*Старшая Эдда. Прорицание вёльвы, 3 [здесь и далее перевод А.И. Корсуна]*

## Гиннунгагап

Зияла бездна.

В ней не было ничего. Но она была полна ничто; ничто ждало. Как давно появилась бездна? Узнать было невозможно. Время не двигалось, ибо нельзя было измерить его ход. Не было солнца. Не было луны. Не было звезд, земли, неба, моря, песка, не было верха и низа. Это место называлось Гиннунгагап: здесь не было ничего и было все.

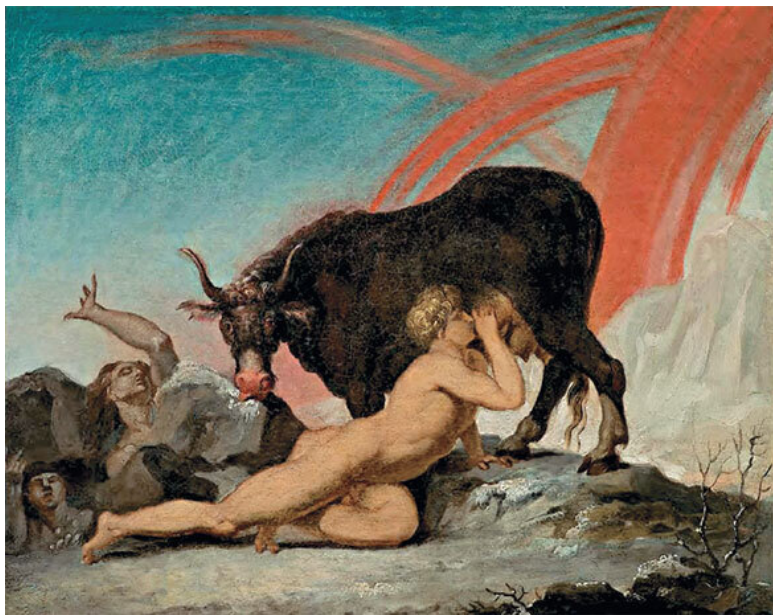
Начинают течь реки. Они бегут откуда-то издалека, из снежного царства Нифльхейма, и прорываются во тьме источника Хвергельмир, из которого исходят все потоки. В источнике извивается и переплетается множество змей; их яд смешивается с водой и образует одиннадцать рек, известных как Эливагар. Пока эти реки текут в Гиннунгагап, на воде об-

разуется лед, и вскоре (или спустя вечность – измерить время невозможно) пустота замерзает. В воздухе носится ядовитая взвесь; замерзая, она обращается в иней. Иней заполняет пустоту.

Нифльхейм холоден настолько, насколько только можно себе представить, но пустота отделяет его от другого места, которое называется Муспельхейм, горячего, как пламя огня. Искры из Муспельхейма разогревают край Гиннунгагапа, и по мере таяния льда к центру пустоты устремляется теплый туман. Там, где встречаются огонь и лед, тепло как спокойным, безветренным весенним днем.



*Начало Вселенной в скандинавской мифологии лежит в соединении первичных сил в пустом пространстве Гиннунгагапа*



*Аудумла (Николай Абрахам Абильгор, 1790)*

Из талой воды, яда и тумана начинает рождаться жизнь. Имя первого существа – Имир; оно является мужчиной и женщиной одновременно и станет предком всех великанов мира. Первая пара – великан и великанша – появляется из вспотевших подмышек этого гиганта, когда тот спит. Затем

он соединяет ноги, в поту между которыми зарождается сын. Так начинается длинная родословная инеистых великанов.

Едва ли Имир мог бы выжить в этой туманной пустоте, если бы не корова Аудумла и ее молоко. Аудумле здесь не найти травы, но она лижет соленый лед Гиннунгагапа и тем поддерживает в себе жизнь.

Но это не все.

Аудумла особенно любит лизать один кусок льда. Ее язык медленно двигается по льду, и вот внезапно появляется клочок волос. На следующий день из-под земли показывается голова. А на третий день Аудумла слизывает остатки льда с человеческого тела. Этого совершенного в своей красоте мужчину зовут Бури. Он первый бог. У Бури есть сын по имени Бёр. Бёр женится на Бестле, дочери великана по имени Бёльторн, и так заключается первый из множества браков между богами и великаншами. У Бёра и Бестлы рождаются три сына: их зовут Один, Вили и Ве – и они создадут мир.

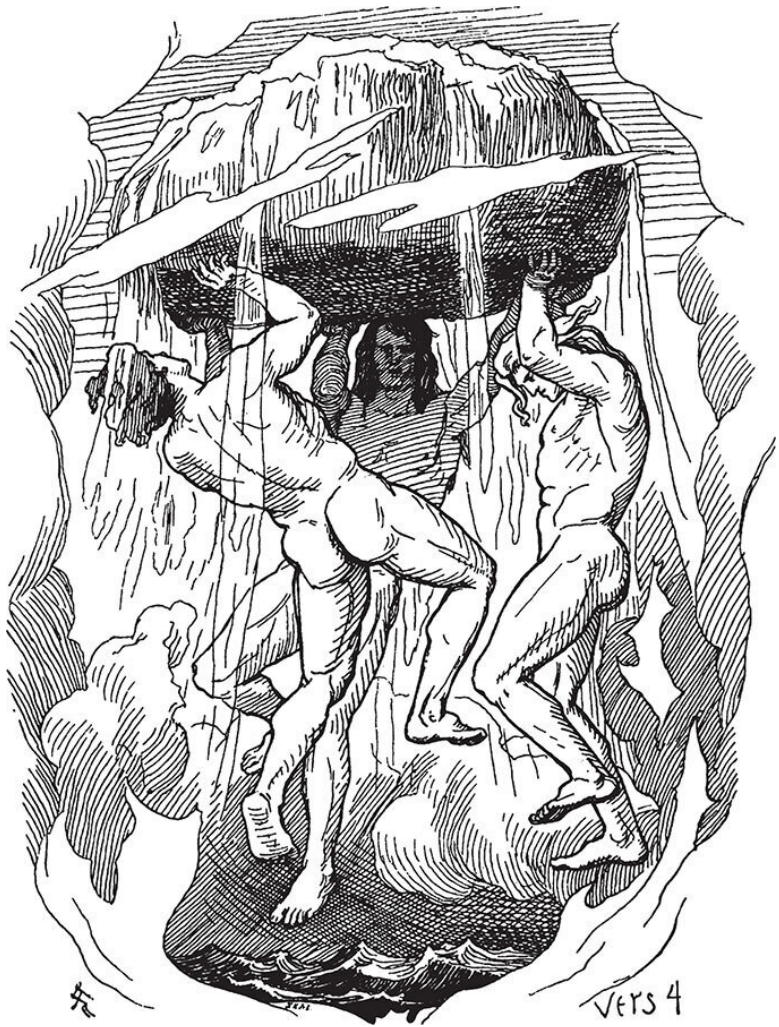
# Убийство Имира

Одину и его братьям нужны были строительные материалы. В Гиннунгагапе их было немного, не считая тумана и обледенелых скал, потому три брата убили великана Имира, разрубили его тело на куски и создали мир из плоти и костей гиганта. Из Имира вытекло столько крови, что она затопила весь Гиннунгагап. Утонули все великаны за исключением внука Имира, Бергельмира, и его жены: потоп они переждали, плавая в корыте. Боги не дали крови Имира пропасть попусту: они использовали ее для того, чтобы окружить мир огромным океаном, который велик настолько, что большинство людей не верит в возможность его пересечь. Даже после этого у них осталось несколько капель, которыми они наполнили озера и пруды на суше, иные из которых весьма глубоки.

*Боги не дали крови Имира пропасть попусту: они использовали ее для того, чтобы окружить мир огромным океаном, который велик настолько, что большинство людей не верит в возможность его пересечь.*

Холмы и долины мира боги сотворили из плоти Имира. Из костей его они подняли крутые скалы и горы. А раздробив зуб великана, они наполнили морские берега и горные проходы камнями и песком. В теле Имира Один с братья-

ми обнаружили слепо копошащихся червей. Боги наделили их разумом, мудростью и любовью к изготовлению драгоценных вещей – они стали гномами. И до сей поры гномы живут в скалах и под горами земли, в глубине плоти Имира. Затем подняли череп Имира над Гиннунгагапом, чтобы сделать огромный небесный купол. Чтобы поддерживать его, боги поставили в каждый угол по гному: этих четверых гномов зовут Север, Юг, Восток и Запад, и они держат небо, чтобы то не упало на землю.



Один и его братья создают мир (Лоренц, Фрёлх, 1895)



## Сотворение дня и ночи

Выжившие великаны были изгнаны из Мидгарда в горы и железные леса на берегах окружающего мир моря. Один из потомков Имира, которого звали Нарфи, поселился в горах. У него была дочь по имени Нотт («Ночь»), которая была темна, как и большинство ее родственников. Она трижды сочеталась браком с мужьями, которые заметно отличались друг от друга. Первого из них звали Нагльфарги, и с ним Нотт прижила сына по имени Ауд («Процветание»). Во втором браке с Аннаром она родила дочь, которую называли Ёрд («Земля»); зачастую ее поминают как Сестру Процветания. Третий, и последний, союз Нотт заключила с Деллингом («Блистающий»), и для нее эта связь была куда более выгодной, ибо Деллинг был не великаном, но потомком богов. У них родился прекрасный ребенок, притягивавший взгляд и явно пошедший в отца: родители назвали его Дагр («День»).

Мало что из этого ускользнуло от Одина. Перед тем как мальчик вырос, Один явился, похитил Ночь и День из дома и выдал им по коню и колеснице, на которых они скачут по небу. Великаншу Нотт везет лошадь по имени Холодная Грива, и пена с ее удил падает на землю каждое утро – это роса. Каждый видел, как она блестит на траве ранним утром, пока солнце не согреет поля. Дагр следует за матерью в колеснице; его тянет Блестящая Грива, и исходящее от коня

сияние освещает все небо и землю под ним. Мать и сын следуют друг за другом в бесконечном путешествии по небесам, вечно двигаясь на одной и той же скорости под бдительным оком Одина.

## Золотой век

Когда был сотворен Мидгард, боги и великаны получили предназначенные им владения, а землю, созданную из плоти Имира, покрыли травы и деревья. Теперь, обезопасив мир от гигантов, боги обратили свои силы на создание более возвышенных вещей для жизни. Сперва они построили на высоких холмах огромные деревянные храмы. Затем они возвели палаты для жилья и устроили мастерские, чтобы кузнецы могли изготавливать предметы и перековывать драгоценные металлы в роскошные вещицы. В те времена золото находили без труда, и боги украшали свои палаты золотыми столами, на которые ставили тарелки и чаши из этого металла. Из кузен доносился яркий звон молотов, а из лесов ему вторил перестук топоров, валивших деревья. Боги регулярно встречались на равнинах Идавёлль, дабы разделить свои сокровища, огласить законы и судебные решения и наделить счастливых богов великолепными жилищами. Однако они занимались не только строительством, кузнечным делом и изготовлением драгоценных предметов. У них было время и для того, чтобы расслабиться и насладиться придуманной им игрой в тафль – в нее играли среди полей красивейшими золотыми игральными фигурами. То был золотой век, в который все боги были счастливы.



*Дагр скачет на Скинфакси (Петер Николай Арбо, 1874)*



*Нотт скачет на Хримфакси (Петер Николай Арбо, 1887)*



6.50  
FØROYAR

ankar eli

2003

*Фарерская марка, изображающая Аска и Эмблу (Анкер Эли)*

Итак, в ту первую эпоху мира, до прихода великанш, царил праздность. Но тогда не было еще людей, которые могли бы насладиться вселенной или принять участие в разделе нового богатства. Однажды Один с братьями гуляли вдоль берега и набрали на две коряги: ясень и виноградную лозу. Одно бревно странным образом напоминало мужчину, а другое – женщину. Братья вытащили их на берег и стали ломать голову над их сходством с живыми существами: было ли это грубое подобие работой гномов, любящих мастерить и вырезать фигуры? Братья решили, что странные коряги следуют оживить: сначала подошел Один и дал им дыхание; потом Вили одарил их разумом и способностью двигаться; а Ве наделил их чертами лица, речью, слухом и зрением. Затем боги вручили людям одежду, дабы защитить их нежную кожу от солнца и соленых морских брызг, и прозвали мужчину Аском, а женщину – Эмблей. Им был дан дом под защитой стены Мидгарда, и от них происходят все люди вплоть до настоящего дня. Поэты до сей поры называют женщин «ясными березами из золота», а мужчин – «яблоневыми деревьями битвы»: человечество вышло из древесины, мужчины и женщины тесно связаны с деревьями. Это не забылось.

Двух потомков Аска и Эмблы боги принудили работать еще в первые дни мира. Человек по имени Мундильфари

имел двоих необыкновенно красивых детей: мальчика, которого он назвал Мани («Луна»), и лучезарную дочь по имени Соль («Солнце»). Надменность отца, давшего своим отпрыскам имена луны и солнца, разозлила богов. Они забрали прекрасных детей и унесли их на небеса, поручив управлять лошадьми, которые тянут по небу светила. Соль правит колесницей солнца, а Мани – повозкой луны. Лошадей, которые тянут солнце, зовут Арвак («Рано просыпающаяся») и Алсвин («Быстро бегущая по небу»); на их ушах и животах начертаны руны. Солнечные лучи жарки, как нутро печи, и находиться так близко к ним было бы чрезвычайно неприятно, если бы не меха, которые боги подвесили им под плечи, – эти меха называются «Холодное железо» и не дают лошадям перегреться. Еще двоих детей Один отправил в колесницу луны. Их зовут Биль и Хьюки; они собирались набрать воду из колодца, когда Один схватил и унес их. До сих пор они тянут за собой палку и ведро, пока Мани правит их колесницей по ночному небу; вы можете увидеть их на поверхности луны, движущейся по небосклону.

Порой Соль хотела бы остановиться, чтобы дать отдохнуть своим лошадям, но каждый день она во весь опор, будто опасаясь за свою жизнь, несется по небу. У нее есть веские основания бояться: по пятам за ней несется свирепый волк Сколь, и однажды он ее схватит, однако сейчас не время говорить об этом. Другой волк по имени Хати мчится по другой стороне небесной сферы и пытается поймать луну. И это

когда-нибудь случится. Хати известен также под прозвищем Лунная Гончая; в жестокие дни, когда солнце померкнет, а по всему миру пронесутся ураганы, он окрасит небеса кровью погибших людей и проглотит луну. Но пока рано рассказывать эту историю: мир еще свеж, а Рагнарёк – всего лишь рассказ о далеком будущем. Далеком как гром, раскатывающийся над горами Ётунхейма.



*Волки преследуют Соль и Мани (Джон Чарльз Доллман, 1909)*

## 2

# Девять миров

*Великанов я помню, / рожденных до века, /  
породили меня они / в давние годы; помню девять  
миров / и девять корней / и древо предела, / еще не  
проросшее.*

*Старшая Эдда. Прорицание вёльвы, 2*

В центре мироздания лежит Мидгард. Это мир, в котором под росистыми ветвями Иггдрасиля живут люди. Но Мидгард – не единственный мир. Некоторые говорят, что всего их девять, и в них обитают боги и великаны, альвы и гномы, живые и мертвые.

# Асгард

Над Мидгардом возвышается твердыня асов; она известна как Асгард. Это богатая земля, и ее многочисленные святилища сделаны из чистого золота. В Асгарде находится трон Одина – Хлидскьяльф, и оттуда он может обозревать все девять миров. Асгард защищает огромная стена: с ее помощью боги намеревались сделать свое обиталище неприступным, однако она до сих пор не завершена. От Асгарда вниз, к миру людей, ведет радужный мост Биврёст. Боги по нему пройти могут, но полоса красного цвета в радуге, сделанная из огня, сожжет любого смертного, имеющего смелость на нее ступить. Когда в конце времен великаны попытаются использовать радужный мост, чтобы проникнуть в крепость асов, он будет разрушен.



*Радуга – мост между мирами людей и богов*

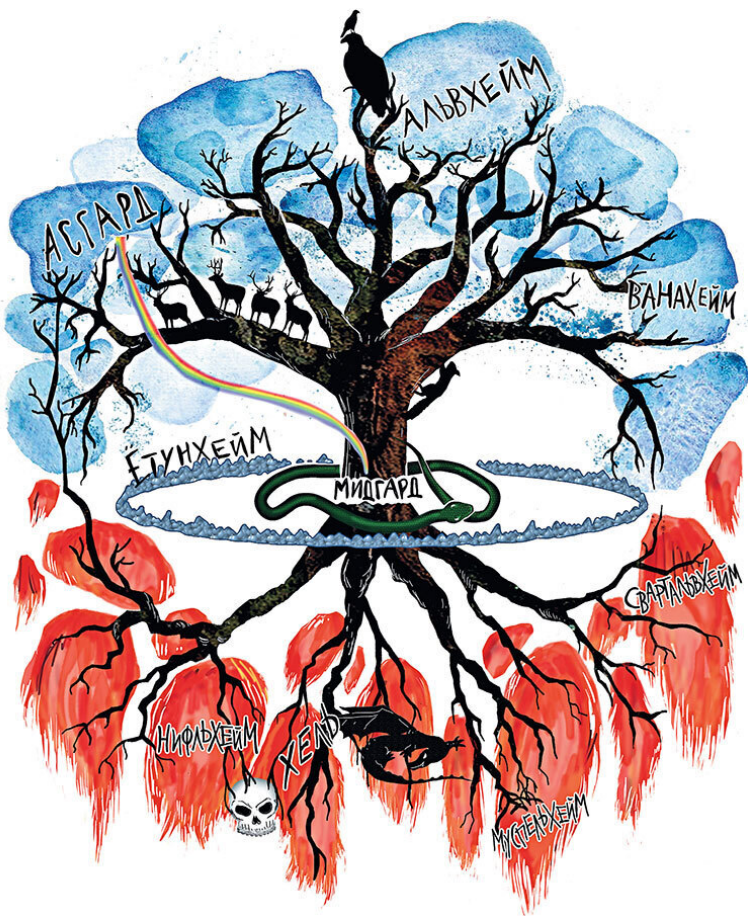
## **ВАЛЬХАЛЛА**

В Асгарде множество превосходных палат – от блестящего Глитнира до болотистой обители Фенсалир, – но Вальхалла знаменитее их всех, ибо она служит домом Одину и его дружине, состоящей из отборных воинов, известных как эйнхерии. Этот огромный чертог находится посреди вечных равнин Идавёлль; перекрытиями ему служат копьа, а крышей – отполированные щиты, блестящие на солнце поутру.

Высоко над Вальхаллой парит орел, во дворе ее высится роща деревьев с листьями из чистого золота, а на крыше стоит огромный бык; из его рогов струится вода, питающая реки в нижних мирах. В зале пятьсот сорок врат, и в конце света из каждого на войну выйдет по восемьсот воинов. Однако путь в Вальхаллу для эйнхериев лишь один – с поля боя через «Ворота павших» в сопровождении женщин, которые мчатся на землю всякий раз, едва услышат шум битвы. Эти богини боевых пожарищ и вскрытых вен более известны как валькирии. Они определяют, кто погибнет от меча, а кто останется жить. Половину тех, кто погибает геройской смертью, Один забирает к себе в Вальхаллу; вторую часть берет богиня Фрейя – валькирии доставляют воинов в ее обитель в Фолькванге. Лишь те воины, что пали как герои, найдут место среди эйнхериев: богам нужны спутники, которые не побегут, когда при наступлении Рагнарёка Хеймдалль затрубит в свой рог, а небеса потемнеют.



*Валькирии посещают поле битвы и забирают павших воинов в Вальхаллу*



*Схема мироздания скандинавской мифологии (Энн Шернер, 2018)*



Коза Хейдрун стоит на крыше Вальхаллы и ест листья

*огромного дерева. Иллюстрация из исландского манускрипта XVIII в. (SÁM 66)*

Как каждый день солнце, преследуемое стремительным волком Сколлем, встает на небе, так каждый день и эйнхерии, готовясь к последнему сражению с великанами, вызывают друг друга биться на мечах на равнинах за чертой Вальхаллы. Они дерутся яростно, и многие погибают, но всякий раз восстают из мертвых и к ужину возвращаются в Вальхаллу. Над чертогом стоит коза Хейдрун, из вымени которой в огромный чан струится мед. Воинов мучит жажда, но меда всегда хватает на то, чтобы каждый смог вдоволь напиться после сражения.

Валькирии, отбирающие воинов среди павших, прислушивают им за столами Вальхаллы и передают наполненный рог от одного героя к другому. Эйнхерии едят мясо огромного кабана, которого готовят и поглощают каждый вечер. После того как кости его будут обглоданы дочиста, он возрождается, подобно павшим воинам, чтобы быть убитым на следующий день. Эйнхерии будут проводить все время в битвах и праздниках, укрепляя свою мощь, до тех пор, пока не затрубит Гьяллархорн и Один не призовет их выступить на войну.

# Ванахейм

Другое племя богов, ваны, происходит из области, известной как Ванахейм. Людям попасть в Ванахейм даже сложнее, чем в Асгард, и лишь боги без ошибки найдут туда дорогу. В Ванахейме вырос старый бог Ньёрд, а самые известные представители племени ванов – Фрейр и Фрейя: они властны над полями и плодovitостью всех созданий в мире и высоко чтятся остальными богами. Но отношения между жителями Асгарда и Ванахейма не всегда были такими хорошими.

*Гульвейг вышла из печи невредимой. Трижды асы пытались сжечь ее, и трижды она являлась из огня без единой царапины. Богам не оставалось ничего иного, кроме как отпустить ее.*

В первые дни мира в Асгард пришла женщина из племени ванов. Ее звали Гульвейг (Золотая Вейг), и она была провидицей. Тогда асы страстно желали золота: они схватили Гульвейг, закололи ее копьями, а затем бросили в плавильни Асгарда. Но Гульвейг вышла из печи невредимой. Трижды асы пытались сжечь ее, и трижды она являлась из огня без единой царапины. Богам не оставалось ничего иного, кроме как отпустить ее. В Мидгарде она славна своими пророчествами и мастерством обольщения. Женщины, ценившие ее чары и делавшие ей подношения, называли ее Сияющая. Между тем Ванахейма достигли известия о том, как

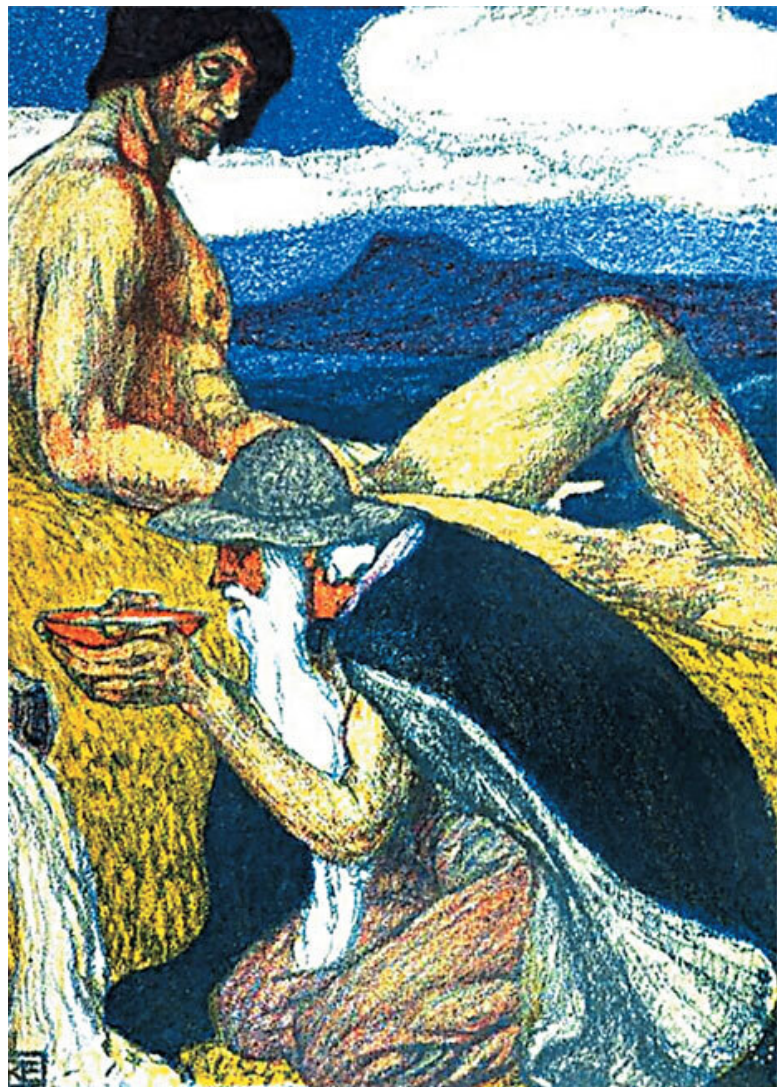
асы обошлись с Гулльвейг, и ваны не были им рады.

Асы созвали собрание, дабы решить, как справиться с угрозами, исходящими от племени ванов. Боги Асгарда могли предложить компенсацию и разделить часть дани, которую поставляло им человечество, с богами Ванахейма, но это означало бы утрату контроля над жертвоприношениями и почитанием их в нижнем мире. Поэтому они решили взяться за оружие и отправиться на войну. Чтобы обеспечить победу, Один бросил над наступающими асами копье. Но, как и на Гулльвейг, на ванах лежали мощные чары, делавшие их неуязвимыми. Ни одна сторона не могла добиться превосходства в битве, и единственным исходом войны стало разорение Ванахейма и превращение стены Асгарда в груды камней. Племенам пришлось прийти к соглашению.

По нему асы обещали делить дань с ванами; они обменялись заложниками для того, чтобы не было случаев обратного хода в принесенных клятвах. Боги скрепили свой договор плевками в сосуд, из которых для напоминания о данных обещаниях был создан человек-плевков. С этого времени в Асгарде жили ваны, которых стали почитать наряду с асами.

# Ётунхейм

Все неупорядоченные области мира вне досягаемости Мидгарда известны как Утгард – внешнее пространство, – и именно здесь находится обиталище великанов Ётунхейм. Эта дикая земля, покрытая горами и темными лесами, отдана на откуп стихиям и хаосу неукрощенного мира. Землю гигантов от владений богов отделяет река под названием «Ифинг». Она быстра, и ее очень сложно пересечь; если когда-нибудь она замерзнет, великаны вскоре окажутся у ворот Асгарда, и по сравнению с их нападением война между асами и ванами покажется кнаттлейкром, игрой, в которой используют биты и мячи. Пусть даже Ётунхейм опасен и дик, он является источником многих вещей, которые боги ценят превыше всего: земля великанов полнится драгоценными предметами, а обитатели Ётунхейма помнят о том, что случилось в самом начале мира. Еще желаннее для асов женщины Ётунхейма: великанши рожают сильных детей. Это односторонний обмен: очень немногие гиганты Ётунхейма могут похвастать женитьбой на богине, хотя некоторые и пытались это сделать.



*Один път из колодца Мимира (Роберт Энгельс, 1903)*



*Рунический камень XII в. из Уппланда (U 871), который обрамляет большой змей или дракон, кусающий собственный хвост*

***В глубинах Мирового океана живет огромное чудище Ёрмунганд. Оно выросло до такой степени, что обернулось вокруг мира и кусает себя за хвост.***

В Ётунхейме находится также и Колодец Мимира, названный по имени мудреца, каждое утро пившего из его вод, используя в качестве чаши огромный рог Гьяллархорн. Колодец Мимира – это место, в котором можно получить сокровенное знание, хотя и непременно за плату. Однажды туда пришел Один, который обменял на право испить из колодца свой глаз: Мимир не пожелал принять ничего другого. С того времени Один стал известен как одноглазый бог; но вместе с тем он приобрел великую мудрость и считает этот размен справедливым. Иные говорят, что его глаз до сих пор плавает в Колодце Мимира и видит то, что не могут разглядеть прочие боги.

С Ётунхеймом граничит Мировой океан, который тянется до горизонта и намного дальше. В его глубинах живет огромное чудище Ёрмунганд. Оно выросло до такой степени, что обернулось вокруг мира и кусает себя за хвост. Змей обвиняет Мидгард, и когда он двигается, то моря беспокоятся, а на берега обрушиваются волны.

# Миры альвов и гномов

Альвхейм – место обитания светлых альвов; оно находится высоко в небесах, где света больше всего. Альвы, живущие в этом далеком небесно-голубом царстве, на вид прекраснее солнца. Говорят, что боги отдали Альвхейм Фрейру в дар, когда у того в детстве вырос первый зуб. Свартальвхейм же, в отличие от Альвхейма, находится глубоко под землей. Там, среди корней Мирового Древа, живут гномы и темные альвы. В противоположность своим светлым родителям, обитающим на небесах, эти создания тусклы, как сами скалы, которые они населяют. Именно здесь, в своем подземном царстве они обрабатывают металл и драгоценные камни и делают вещи, которые всегда готовы прибрать к своим рукам боги.

# Нифльхейм и Муспельхейм

Древнейшие из миров – Нифльхейм и Муспельхейм: они существовали в самом начале и переживут потрясения конца света. Нифльхейм – это земля тумана и льда, лежащая к северу: холодное темное место и исток всех рек. Муспельхейм совершенно отличен: это область огня и палящей жары, в которой боги добыли искры, чтобы сотворить из них солнце и звезды. Жар Муспельхейма нужен был для того, чтобы расплавить льды Гиннунгагапа и привести в движение всю жизнь, однако это недружелюбная земля, которой предстоит сыграть роль в конце света. Муспельхеймом правит великан Сурт, вооруженный огненным мечом. Пламенные гиганты, над которыми он предводительствует, во время Рагнарёка будут штурмовать твердьню асов и сожгут все на своем пути. В темных пещерах и глубоких ущельях нашего мира можно взглянуть на владения Сурта и даже ощутить жар, поднимающийся из Муспельхейма. Огромная лавовая пещера в Исландии называется Сурсхедлир; земля вокруг ее входа обожжена и разломлена.



*Сурсхедлир – система лавовых протоков в Исландии, названная по имени огненного великана Сурта*

# Хель

Хель – это царство смерти. Оно находится глубоко под миром живых, и путь в него лежит через столь глубокие и темные пещеры, что в них не видно ни зги. В этом подземном мире усопшими правит ужасная женщина, известная как Хель: некоторые говорят, что господство над мертвыми дает ей власть над всеми девятью мирами. Ее владения носят ее имя; поговаривают, что большая часть мертвецов пребывает в ее беспредельных чертогах. Хель населяют те, кто умер от болезни, несчастного случая или старости. Всем им богиня смерти выделила место, и в ее огромных владениях его вечно будет хватать для новых душ. Дорога в Хель идет через шумную реку Гьёлль и упирается в единственные устремленные ввысь врата. Путь охраняет замаранный кровью пес, сидящий на цепи в пещере Гнипа; на протяжении дороги встречаются неглубокие погребения троллей. Очень немногие проходят по этому пути по собственному выбору. Два бога, Один и Хермод, вернулись из путешествия в Хель: они скакали на восьминогом коне Слейпнире, способном перемещаться между мирами живых и мертвых. Печальный чертог Хель зовется Эйлюднир – «омываемое дождем место», – а вход в него перекрывает серьезное препятствие, о которое спотыкаются многие ничего не подозревающие люди. Блюдо ее называется «Голод», слуги зовут-

ся «Лень» и «Бездействие», а спит она на одре болезни в покоях, стены которых обиты кожей, блестящей будто от лихорадки. Другой чертог в Хель известен как «Берег трупов»; он лежит вдалеке от солнца, а единственные ворота здесь выходят на север. Его стены сплетены из змеиных зубов, а с протекающей крыши капает яд. Сюда бродить по рекам, полным плавающих ножей, направляются нарушители клятвы, убийцы и те, кто изменил верной жене; в это время волк кусает их за ноги. Не самое приятное место.

# Мировое Древо и священные источники

Девять миров не могли бы существовать без Иггдрасиля – Мирового Древа, которое растет в центре их всех и связывает все воедино. Иггдрасиль – ясень, возрастом и размерами он превосходит любое другое растение. Как и у всякого дерева, его ветви устремлены к небесам, а корни глубоко проникают в землю: так он соединяет владения богов и великанов, людей и гномов. Один из его корней достигает Ётунхейма, обиталища великанов, и оканчивается у колодца Мимира. Другой корень тянется к морозным землям Нифльхейма и нависает над водами Хвергельмира – первого источника в мире. Третий поддерживающий Мировое Древо корень доходит до Асгарда, и именно там, у Колодца Судьбы, собираются боги для того, чтобы установить новые законы и вынести свои суждения. Эти три источника питают дерево; оно высоко возносится над Мидгардом, а с листьев его на долины падают капли.



arbor pchdrasus

Stellio myla  
Cm futuri

Dumex

Dum

Dum

Dumex

*Изображение Иггдрасиля из исландской рукописи XVII в.  
(AM 738 4to)*

У Иггдрасиля есть преимущество: он никогда не теряет листву зимой, однако и страдает он сильнее, чем большинство других деревьев. В кроне его пасутся четыре барана, которые щиплют самые сочные листья; на крыше Вальхаллы стоит коза Хейдрун, объедающая его нижние ветви; а внизу во тьме коренья дерева подтачивают змеи. Самое ужасное из множества созданий, живущих под защитой этого могучего дерева, – дракон Нидхог. Он ползает среди трупов под корнями Иггдрасиля; время, когда он расправит крылья и взлетит с темных холмов Нифльхейма, будет дурным знаком для человечества.

На самой верхушке Иггдрасиля восседает орел; ему открывается вид на целый мир, и он многое знает. Меж его глаз расположился ястреб по имени Ведрфельнир («обдуваемый ветрами»). Белка Рататоск бегаёт вверх-вниз по стволу и передаёт сообщения между орлом на самых высоких ветках и драконом Нидхогом, сидящим во тьме под корнями дерева. Никто точно не знает, что эти создания передают друг другу, но Рататоск очень охоча до сплетен и любит дразнить как орла, так и дракона. Наконец, у Колодца Судьбы живут два белых лебедя, которые пьют из его мутных вод: это предки всех лебедей в мире.

Боги почти ничего не могут сделать с существами, живущими на Мировом Древе, но каждый день три хозяйки судеб – норны – берут воду из Колодца Судьбы, смешивают ее с белой глиной и покрывают этой смесью корни Иггдрасиля, чтобы защитить их от порчи. Без их ухода дерево было бы в куда более плохом состоянии, хотя оно и так уже подгнивает с одной стороны. Этих могущественных женщин зовут Судьба, Становление и Будущее, и свободного времени у них нет: им предназначено плести нить жизни каждого человека на этой земле. Они живут в прекрасном чертоге близ Колодца Судьбы, и работа их завершится лишь тогда, когда великое дерево упадет, а мир провалится обратно в пропасть.



*Фрагмент гобелена из Оверхогдаля (Швеция), на котором изображено Мировое Древо. Конец эпохи викингов*





*Скульптура «Три Судьбы» Йозефа Вакерле в дублинском парке Сант-Стивенс-Грин*

### 3

## Боги и богини

*Славьтесь, асы! / И асины, славьтесь! / И земля  
благодатная!*

*Старшая Эдда. Речи Сигдривы, 4*

Первые боги, произошедшие от великанов Бёра и Бестлы, – Один и его братья Вили и Ве; Один породил многих асов. Он женат на богине Фригг, их сыновья – прекрасный Бальдр, почитаемый во всем мире, и слепой бог Хёд, которого обманом заставили убить брата. У Одина есть дети и вне брака с Фригг. Тор – сын Одина и богини земли Ёрд – иные говорят, что в действительности она была великаншей и передала Тору его невероятную силу. Также Один взял силой принцессу по имени Ринд и зачал ребенка, получив пророчество о том, что ее сын отомстит за смерть Бальдра. Ухаживания бога ее не впечатлили, поэтому он прибегнул к чарам и хитростью попал в ее постель. Ребенок, которого родила Ринд, был назван Вали; он выполнил свою задачу и отомстил за смерть Бальдра уже в первый день жизни, но сам Один был изгнан за то, что преступил черту, за которую не заходили другие боги. По слухам, среди его детей были и другие асы; своим родоначальником считают его несколько королевских династий. К младшему поколению богов относятся Видар,

которому предназначено отомстить за смерть Одина, а также сыновья Тора Модри и Магни. В преданиях о богах роль их незначительна, но после Рагнарёка они возвратятся, дабы сохранить в памяти наследие старых богов.

*Также Один взял силой принцессу по имени Ринд и зачал ребенка... Ухаживания бога ее не впечатлили, поэтому он прибегнул к чарам и хитростью попал в ее постель.*

Другое важное племя богов – ваны. Старый бог моря и его даров Ньёрд – отец знаменитых Фрейи и Фрейра. Инцест среди ванов был обычным делом, и, как говорят, мать Фрейи и Фрейра была сестрой Ньёрда. И отцы, и сыновья берут жен из Ётунхейма; матери многих богов принадлежат великанскому роду. Великаны часто и безуспешно пытаются взять в жены или похитить богинь, чтобы привить силу асов собственному роду. Иметь отцом великана – редкость для богов, хотя Локи и Тюр представляют собой исключения из этого правила. Происхождение других богов еще удивительнее: говорят, Хеймдалль – сын девяти сестер, известных как волны, а божество Квасир возникло из слюны асов и ванов, перемешанной в кубке. Подобно людям, боги несовершенны, и их сложно распознать в человеческом облике; но, с другой стороны, они весьма отличны от нас.

# Opin Kongur

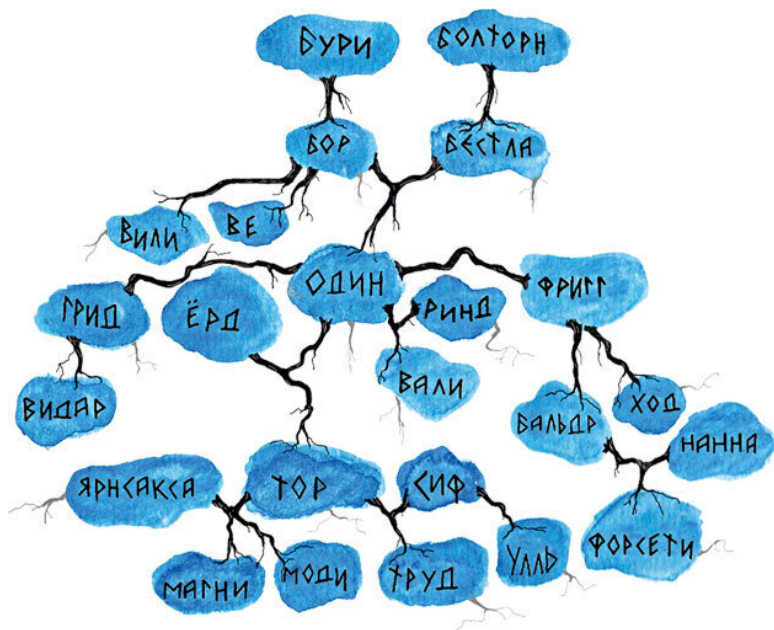
Her er  
það miki  
ggvifrig  
glax og

Sam  
Bui  
// 02

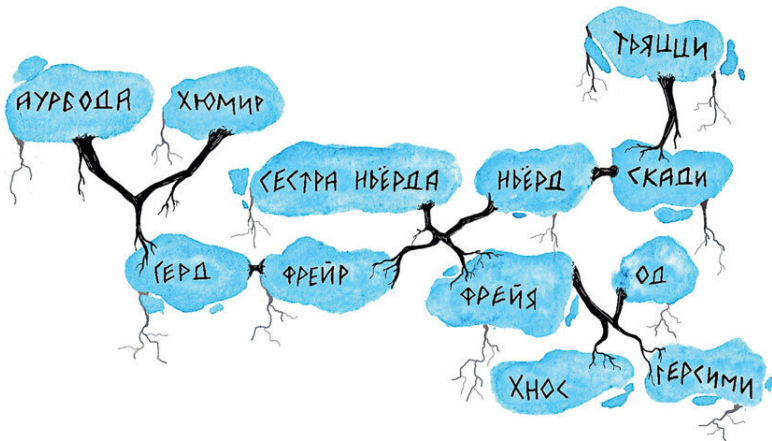


At alla og ero þm af in sum adburum geise mög  
þi getur þar i þæmi sög  
L. 1. 6. 3.

*Изображение бога Одина из исландской рукописи XVII в.  
(AM 738 4to)*



*Один и асы (Энн Шернер)*



*Родословная ванов (Энн Шернер)*

# Один

Старик в широкополой шляпе и грязной накидке, тяжело опираясь на копьё, заходит в селение. Его проводят в чертог, и он приближается к высокому сиденью, приветствуя восседающего на нем великана: «О мудрый Вафтруднир! Слышал я, что ты считаешь себя умнее большинства людей, и хотел я сам увидеть, правдивы ли слухи. Но я мучим жаждой. Выпьем, прежде чем я испытаю твой ум». Великан всматривается в полумрак зала, пытаясь получше разглядеть стоящего в тени старика. «Для нищего ты слишком дерзок! – восклицает он. – Я преподам тебе урок, прежде чем убить тебя. Мы сыграем в загадки, и ты увидишь, сколь я мудр». Великан велит принести пива. «Спроси меня о чем угодно, и я отвечу. Если ты сможешь загадать загадку, которую не осилит великий Вафтруднир, то унесешь голову на плечах. Молись, чтоб тебе оказаться умнее, чем кажешься!» Старик поднимает голову и поглаживает бороду. Отблески очага мерцают в его глазах и освещают улыбку на его устах. На улице ворон подзывает к себе собрата и слушает его ответ.



Один – старший и важнейший из богов. С братьями Вили и Ве он создал мир из тела великана Имира и вдохнул жизнь в первых людей. Он живет в самом светлом из множества дворцов Асгарда, окруженный отборными воинами; хотя его чтят знатные и доблестные, поэты и жрецы, Один не показывается перед жителями девяти миров в богатых одеждах и в изысканной компании. По дорогам Мидгарда он бродит в облике одинокого странника в походных одеждах и известен под бесчисленным множеством различных имен – Путник, Слепой Гость, Седая Борода, Мудрец; даже те, кто признают Одина, называют его Всеотцом. В таком обличье его очень сложно отличить от обычного гостя, ищущего укрытия от дождя. Но на самом деле Один ищет знания. Именно оно ведет его в отдаленные уголки мира, в лачуги ясновидящих и во дворцы мудрейших королей. В девяти мирах может быть и можно сыскать существо мудрее Одина и с более древней памятью; но ни одно не сравнится с ним в упорном желании понять мир. Один одержим тем, что может случиться в будущем и как он может к этому подготовиться. Он все время хочет знать.

В своих бесконечных поисках знания Один освоил чары и заклинания, скрытые для человечества. Он умеет притуплять лезвия, охлаждать пламя и успокаивать бушующее море; он знает, как заставить женщину без ума влюбиться в

него; и способен воскресить человека из мертвых, дабы еще раз с ним поговорить. Когда племя ванов отослало отрубленную голову Мимира в Асгард, Один с помощью трав и заклятий смог сохранить ее, так что его мудрый друг продолжил делиться с ним советами. В последний раз Один обратится к голове перед Рагнарёком, но знание о том, что произойдет в грядущем, не поможет Одину или кому-либо из богов избежать своей судьбы.

Помимо того, что Один много ведает об отдаленном прошлом и будущем мира, он может наблюдать со своего трона Хлидскьяльфа за непосредственным течением людских жизней. Около него сидят два ворона, которых зовут Хугин («Мысль») и Муниин («Память»); каждый день они облетают мир и приносят вести. Очень немногое проходит мимо Всеотца. Один ездит на восьминогом Слейпнире, лучшем из коней, и часто его сопровождают два волка, которых он кормит с рук за своим столом в Вальхалле. В числе других предметов, принадлежащих Одину и священных для людей, кольцо Драупнир – «Ковш», – которое каждую девятую ночь производит восемь новых золотых колец такого же веса, и покрытое рунами копьё Гунгнир, броском которого Всеотец начал первую войну в мире. Копье, бросаемое поверх наступающего войска, посвящает тех, кто падет в битве, Одину.

Один знает, что знание часто достается высокой ценой. Он ходит с одним глазом: второй остался в Колодце Мимира в обмен на мудрость. И это не единственная жертва, которую

принес бог. Чтобы освоить искусство письма, он девять ночей провисел на ветви Иггдрасиля, терзаемый копьём и открытый ветру и дождю. Так как никого выше Одина нет, это жертвоприношение он посвятил себе. За время своего испытания он не сделал ни единого глотка воды и не съел ни одного кусочка пищи; хотя он кричал от боли, не было никого, кто бы его услышал. Когда девять ночей истекли, страдания Одина вознаградились, и он принес в мир знание о рунах. Письмо – это навык, который так и не был забыт; кроме того, Один с тех пор стал известен как Отец Висельников.

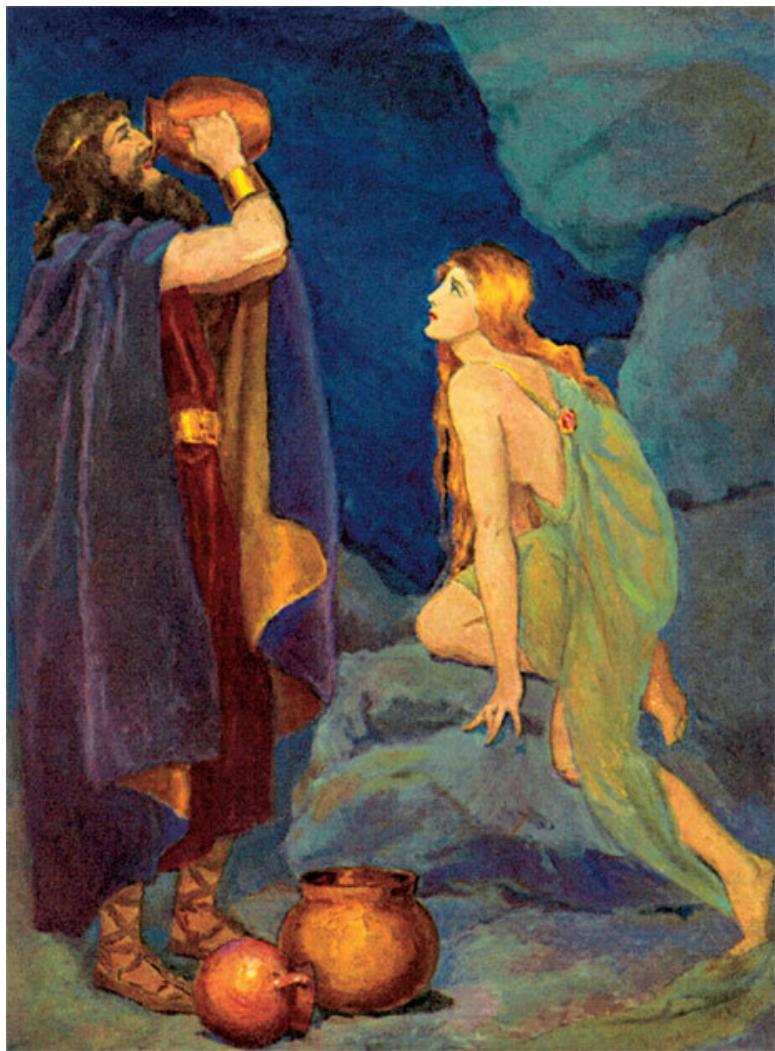
Жажда знания заставила Одина преступить все возможные запреты. Однажды его обвинили в использовании запрещенной магии – он бил в кожаный барабан, переодевшись в женское платье, – а Локи заявил, что Один жаден до того, что лежит между мужскими бедрами. Он делает то, что должно, дабы узнать больше о мире: он не стесняется обманывать и часто меняет свои взгляды либо не выполняет обещания обеспечить победу; он недостойно поступает с возлюбленными. Порой его действия причиняют неудобства другим асам, а когда, горюя о смерти Бальдра, он изнасиловал женщину Ринд и зачал мстителя, боги на время изгнали его из Асгарда. Один – первый, кому нельзя доверять, но иногда и он попадает в ловушки. Как-то он договорился о свидании с дочерью Биллинга, но на месте обнаружил пса, прикованного к ее кровати, и воинов, поджидавших его в засаде. Несмотря на все свои познания о том, что грядет, он не предвидел та-

кого исхода. Страсть может превратить в глупца и мудрейшего из богов.

## МЕД ПОЭЗИИ

История самого известного обмана Одина – это в то же время и история появления поэзии.

Это было в самом начале мирового цикла, вскоре после того, как непродолжительная, но разрушительная война между асами и ванами зашла в тупик. Дабы заключить перемирие, боги обоих племен плюнули в чашу, а чтобы хранить перед собой знак своей клятвы – превратили свою слюну в человека по имени Квасир. Этот человек-плевок был столь мудр, что не было вопроса, на который он не мог бы ответить; он изъездил весь мир, повсюду распространяя свою божественную мудрость.



Но для столь мудрого человека он слишком доверял остальным людям, и, когда два брата-гнома Фьялар и Галар пригласили его к себе, он не понял, что они собираются забрать его знания. Гномы попросили Квасира поговорить с ними с глазу на глаз и, оказавшись с мудрецом наедине, убили его и вылили кровь в три большие чаши. Туда они подмешали мед и сварили из этой смеси особый напиток, превращающий любого, кто выпьет его, в поэта или ученого. Конечно, Один заметил, что Квасир пропал; но к тому моменту, когда боги призвали гномов, они уже подготовили свою версию: мудрец якобы был задавлен собственным знанием, ибо в мире не осталось никого, кто смог бы задать ему достаточно вопросов.

Проделки Фьялара и Гарала не закончились убийством Квасира: в другой раз они позвали кататься на лодке близ дома своего гостя, великана по имени Гиллинг, и, когда лодка ударилась о скалы недалеко от некоего острова, тот упал за борт и захлебнулся. «Что случилось с моим мужем?» – спросила жена великана, когда гномы вернулись на берег. «Он утонул, – ответил Фьялар. – Пожалуйста, не поднимай шум: мы никак не сможем вернуть его». При этой вести великанша стала громко рыдать, и Фьялар заткнул уши пальцами, а Галар с крыши сбросил ей на голову жернов. Когда сын великанов, огромный детина по имени Суттунг, услы-

шал об этом, он в ярости пришел в дом братьев. Он отвез гномов к месту, где утонул его отец, и привязал их к скале, которую должен был скрыть прилив. «Сжался, – умоляли гномы. – Если пощадишь нас, мы дадим тебе выкуп, которому будут завидовать боги! Мед поэзии станет твоим до последней капли!» Так гномы спасли свои головы, а мед поэзии перешел к великану Суттунгу.



*Точильный камень из Бирки (Швеция) с рунической надписью*

Один прознал о существовании этого меда и о том, что его присвоили великаны. Слышал он также, что Суттунг спрятал

драгоценный напиток в глубине своего горного жилища под присмотром дочери Гуннлёд; это заставило отца богов задуматься. Свой план Один никому не сообщил; в один день он уехал проведать брата Суттунга, Бауги, в его доме, где девять рабов были заняты на сенокосе. Сменив обличье, он пришел и предложил заточить им косы; после этого они стали косить легче, чем когда-либо прежде. «Кто хочет купить это точило? – спросил Один рабов, облокотившихся на свои косы посреди луга и наслаждавшихся заслуженным отдыхом. – Я продам его за очень разумную цену». Все рабы захотели купить точило, которое Один держал в руке, пока те толкались, стараясь привлечь его внимание. Тогда он подбросил камень высоко в воздух и ушел. Рабы со своими косами побежали, чтобы поймать точило, но в конце концов в споре перерезали друг другу глотки.

*«Сжался, – умоляли гномы. – Если пощадишь нас, мы дадим тебе выкуп, которому будут завидовать боги! Мед поэзии станет твоим до последней капли!»*

У Бауги теперь не было рабов, которые накопили бы ему сена, и он был не в лучшем настроении. Той ночью Один остался у него и предложил ему сделку: он сделает работу за девятерых рабов, требуя взамен всего лишь глоток меда Суттунга. Бауги не мог ничего обещать, так как мед принадлежал его брату, но согласился привести странника к Суттунгу и просить за него. Один остался в хозяйстве до осени,

собирая сено и выполняя работу за девятерых человек, как и обещал.

Когда наступила зима, батрак потребовал свою плату: визит к Суттунгу в его горном жилище. Путешествие до огромного каменного чертога было длинным, а когда они пришли, Суттунг наотрез отказался дать чужаку глоток меда, как бы он ни помог его брату. Бауги был не в настроении дальше давить на Суттунга: «Все по справедливости: я привел тебя сюда, и вышло так, как я думал». Но у Одина оставалась еще одна уловка: он достал из мантии бурав. «Меньшее, что ты можешь сделать, – это помочь мне пробурить в скале отверстие туда, где хранится мед: мы сделаем по глотку, твой брат об этом не узнает, и никто не понесет ущерба. Я не уйду с пустыми руками».

С неохотой Бауги согласился и принялся за работу. Когда он сказал Одину, что уже просверлил камень, тот подул в дыру, и в лицо ему полетела каменная крошка. Он положил руку на плечо Бауги и сказал: «Думаю, тебе надо бурить дальше». Чертыхаясь про себя, великан продолжил сверлить, и когда Один подул в отверстие на этот раз, пыль улетела в другую сторону, и он понял, что дыра готова и ведет прямо в покои Гуннлёд. Один стремительно превратился в змею и проскользнул внутрь; Бауги не успел поразить его сверлом.

Гуннлёд уже долго томилась взаперти с медом и была рада компании. Один быстро соблазнил ее обещаниями жениться и сменить ее статус. Он три дня и три ночи подряд про-

вел в постели великанши, и каждый раз, когда Один засыпал с Гуннлёд и шептал ей на ухо приятные пустяки, она давала ему испить драгоценного меда. В первый раз Один выпил первую бочку меда, на вторую ночь – другую. В третью ночь Один опустошил последнюю бочку и вылил себе в рот последние капли напитка. Он повернулся к Гуннлёд, которая лежала рядом и доверчиво смотрела на него. Это было слишком просто! Он сглотнул, чтобы сдержать мед, поднимавшийся к горлу, обратился в орла и вылетел из скалы, в которой жила Гуннлёд, так быстро, как только мог, – впрочем, вряд ли он сделал это так уж скоро: нелегко лететь, осушив три бочки меда. Суттунг заметил, как над его головой пролетела раздутая птица, и заподозрил, что его обокрали. «Гуннлёд! – проревел он, сам обратившись в огромного орла. – Я разберусь с тобой, когда вернусь!» Суттунг мощно взмахнул крыльями и поднялся в небо.



Боги, поднявшись на стены Асгарда, наблюдали за погодой. Они понукали Одина: казалось, что он успеет, однако выглядел он так, будто готов лопнуть. Там, где он должен был пролетать, подставили три большие бочки, и когда бог оказался над ними, он изверг мед прямо в эти огромные емкости. Великану Суттунгу не следовало преследовать Одина в Асгарде, однако при приближении к обиталищу богов он был так близок к тому, чтобы поймать его, что Всеотца охватил ужас, и через задний проход он выпустил часть меда в направлении Мидгарда. Этот мед известен как «доля дурных поэтов». Здесь его может взять кто угодно, и везде его полно. Более сладкий мед, который боги собрали в котлы, был разделен в Асгарде, а часть его – передана лучшим поэтам мира людей. Скальды слагают стихи, когда они полны слюной и кровью Квасира и асов; наружу они выдают медовые слова. Вероятно, этот дар Одина человечеству превосходит прочие, и поэтому скальды чтят его сильнее всех прочих. Но едва ли он пользуется почетом в покоях Гуннлёд.

# Фригг

Фригг – жена Одина в Асгарде и дочь забытого бога Фьёргюна. Фригг может видеть судьбы всех богов, и ее почитают более всех асиний: в английском языке в честь нее названа пятница (*Friday*), так что это имя до сих пор в ходу у каждого. В топях Фенсалира у Фригг имеются свои сияющие чертоги, и она ассоциируется с болотами, водоемами и трясинами. В Фенсалире ей помогают четыре другие богини, которые имеют собственные обязанности. Лофн способна устроить брак между мужчиной и женщиной в трудной ситуации; Хлин помогает защищать людей, которым покровительствует Фригг, и дает им убежище; Фулла – богиня-дева, длинные волосы которой переплетены золотой лентой; она служанка Фригг и носит ларец и туфли хозяйки. Гна – последняя из прислужниц, достойных упоминания; это посланница Фригг, скачущая на коне Ховварпнире (Выбрасывающий Копыта) по небу и разносящая вести в самые отдаленные области мира.



*Фригг и ее прислужницы (Карл Эмиль Дёплер, 1882)*

Как и ее мужа, Фригг иногда призывают на помощь обитатели Мидгарда, но, когда Один вмешивается в жизни людей, она не боится занимать противоположную сторону. Однажды двоих сыновей конунга Храудунга, рыбачивших на мел-

ководье, унесло в море. Один и Фригг проводили их в безопасное место и усыновили их в обличье бедных крестьян. Одному из мальчиков, Гейррёду, благоволил Один, а второго, Агнара, растила Фригг. Один убедил Гейррёда вытолкнуть брата в их рыбацкой лодке обратно в море и предъявить права на королевство; потом он насмеялся над Фригг по поводу различной судьбы их воспитанников. На Фригг это не произвело впечатления, она поговаривала про Гейррёда: «Он так скуп на еду, что морит голодом своих гостей, если ему кажется, что их слишком много пришло» [перевод О.А. Смирницкой]. Один побился об заклад о том, что Фригг солгала и, чтобы доказать это, сам – как обычно, инкогнито и переодевшись в лохмотья – направился проведать Гейррёда. Но служанка Фригг Фулла добралась к нему первой и предупредила короля о том, что поблизости бродит опасный колдун: его можно узнать по тому, что собаки не решатся лаять при его приближении. Когда Один вошел в покои, сторожевые псы спрятались в углу; потому Гейррёд приказал схватить человека в плаще и пытаться его огнем, пока тот не откроет своего имени. Тем самым конунг подписал себе смертный приговор: Одина жгли восемь дней и ночей, пока наконец он не сдался и не назвал себя. В этот момент он забыл о своем покровительстве Гейррёду и сделал так, чтобы конунг упал на собственный меч. Без сомнений, Фригг наблюдала за всем этим с трона Хлидскьяфа, и смех ее звенел над небесами. История Гейррёда служит напоминанием о том, что Всеотец

не всегда добивается своего.



*Битва Тора с великанами (Мортен Эскиль Винге, 1872)*

Может показаться, что Фригг была бессильна остановить многочисленные любовные интриги Одина, однако у богов собственные правила, а у Фригг особая история. Говорят, что в начале истории асов, когда муж ее отлучался, Фригг была женой обоих братьев Одина – Вили и старшего Ве. По крайней мере, так утверждает Локи. Верность – безусловно, не сильная сторона богов, однако преданность Фригг ее сыну Бальдру безгранична. Чтобы защитить от вреда этого бога света, она идет на крайние меры; и еще больше делает для того, чтобы попытаться вернуть его из Хеля, где он был убит в результате интриг Локи. Обычно Фригг удается добиться того, что она желает, даже когда это противоречит воле Одина, однако в этом случае все ее старания оказались тщетны. Даже самая могущественная богиня-защитница не может противиться судьбе: именно она всегда говорит последнее слово.

# Тор

Рыжебородый сын Одина Тор – защитник богов и людских жилищ; удары его молота раздаются на небесах громом. Тор – единственный из асов, постоянно готовый сразиться с великанами, даже притом что его мать Ёрд, по слухам, сама происходит из их племени. Тор без труда пешком пересекает широкие реки и горы, отделяющие Ётунхейм от Асгарда, и регулярно оставляет свои покои Бильскирнир («Вспышка Молний») в землях асов и отправляется вглубь земли ётунов, чтобы вызвать на бой сильнейших ее обитателей. Ему необходимо держать под контролем численность великанов. В сражениях ему помогает молот Мьёльнир, поднять который может только сам Тор; этот молот способен сровнять гору с землей и сломать челюсть самому мощному ётуну. Когда Тор бросает Мьёльнир во врагов, молот всегда возвращается обратно в его руку. Единственный его недостаток – удивительно короткая рукоять, хотя он и не кажется маленьким, когда им орудует Тор. Чтобы удержать такое могучее оружие, Тор носит пару стальных рукавиц и пояс, которые увеличивают его и так невероятную силу. Он ездит в колеснице, которую влекут два козла крайне необыкновенного свойства: их можно есть каждую ночь и, если кости их не повреждены, своим молотом Тор может вернуть их к жизни. Один из козлов слегка прихрамывает. Причина этого в том, что одна-

жды Тор разделил свое мясо с семьей бедных земледельцев, которые пустили его к себе переночевать. Один из голодных крестьянских детей, не зная, когда еще он попробует мясо на вкус, разломил кость ноги, чтобы добраться до мозга. С тех пор козел захромал. Когда Тор понял, что случилось, он пришел в ярость и потребовал у крестьянина в качестве компенсации его детей. Брат и сестра Тьяльви и Рёсква стали его верными слугами и часто сопровождают сильнейшего из богов в его приключениях.

Тор всегда предпочитает дело словам и не блещет умом. Его отца Одина порой забавляет вспыльчивость сына: однажды он притворился лодочником и с противоположного берега какого-то фьорда оскорблял Тора. «Что это за попрошайка без ботинок и в грязной рубашке? Ты что, бог рабов?» – насмеялся Один. Тор готов был взорваться от гнева, но так и не понял, кто же говорил с ним тогда под обличем перевозчика, хуля его мать, а его жену обвиняя в неверности. Один позаботился о том, чтобы не попадаться ему под руку.

Нередко можно услышать о том, как Тор в приступе ярости разбил голову целому семейству великанов – женам и дочерям, зятьям и теткам. Но, хотя Тору и не присущи дипломатия и лукавство, часто именно его грубая сила помогает сохранить мир. Так Локи сказал ему: «Тебе уступлю и отсюда уйду – ты станешь сражаться». Легко смеяться над склонностью Тора сначала бить, а потом думать, но без великой мощи этого бога миры асов и людей защищать было

бы куда сложнее.



*Искусно сделанная подвеска в виде молота Тора из Эрикс-торпа, Эстергётланда (Швеция)*

## ТОР ТЕРЯЕТ СВОЙ МОЛОТ

Однажды Тор потерял свой молот, и это чуть не привело к гибели богов. Могучий великан по имени Трюм украл его и спрятал под землей на глубине восьми миль, потребовав в обмен на его возвращение руку богини Фрейи. Когда Локи принес эту весть в Асгард, Тор пришел в ярость, но без молота он был бессилен против богатыря ётунов. Трюм, безусловно, был сильным соперником даже для Тора: он носил титул конунга троллей и, чтобы продемонстрировать всем свое могущество, держал на своих полях стадо золоторунных быков, а в доме – свору псов в золотых ошейниках. Когда Фрейе было предложено отдаться этому верзиле в обмен на молот Тора, она просто рассмеялась в ответ, так что асам пришлось искать более хитроумное решение.

# 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.