



---

## СОДЕРЖАНИЕ

---

Введение .....	6
Глава 1. Дерево как центр Вселенной	
То, что родилось из Хаоса .....	13
Где и как растет Иггдрасиль .....	18
Глава 2. Население Асгарда: дела семейные	
Мудрость Одина .....	31
Тор и другие: наследники Одина .....	38
Смешались в кучу кони, дети .....	43
Таинственная Фрея .....	49
Свадьба с молотом .....	57
Удачное сватовство Фрейра .....	61
Глава 3. Божественное и героическое:	
тайны источников	
От мифа к эпосу .....	67
Встреча двух культур .....	72
Руны на скандинавских землях .....	75
Древний миф на пергаменте и бумаге .....	80

Глава 4. Скандинавы «по ту сторону»: Вальхалла и не только	
Бесконечный пир и вечное сражение . . . . .	97
Приусадебное хозяйство и курганы . . . . .	104
Гендерный вопрос: стрелы, щиты, скелеты . . . . .	110
Хельхейм — это ад или нет? . . . . .	114
Глава 5. Животное начало: звери и другие мифические существа	
И снова о мировом древе . . . . .	121
Хтонические создания, вы кто? . . . . .	123
Слово о парнокопытных и Мировом змее . . . . .	130
Волчья стая . . . . .	135
Глава 6. Любовь, красота и месть в суровом мире	
Дети с именами луны и солнца . . . . .	145
Морские глубины . . . . .	148
Мечь — это блюдо, которое подают обязательно! . . . . .	153
Форменное безобразие и супружеская верность . . . . .	159

## Содержание

Глава 7. Божественное и человеческое	
Яблочная история. . . . .	171
Учитесь, люди: боги-просветители и ремесленники. . . . .	187
Испытания для Тора и его свиты. . . . .	191
Глава 8. Конец света: каким он будет?	
Судьба бога Бальдра: путь к неизбежному . . . . .	207
Рагнарёк: разрушение и возрождение. . . . .	218
Глава 9. Скандинавский миф на камне, на холсте, на экране...	
«Звериный стиль», изящная резьба. . . . .	229
От древнего мифа до компьютерной игры и комикса . . . . .	241
Заключение . . . . .	251

---

## ВВЕДЕНИЕ

---

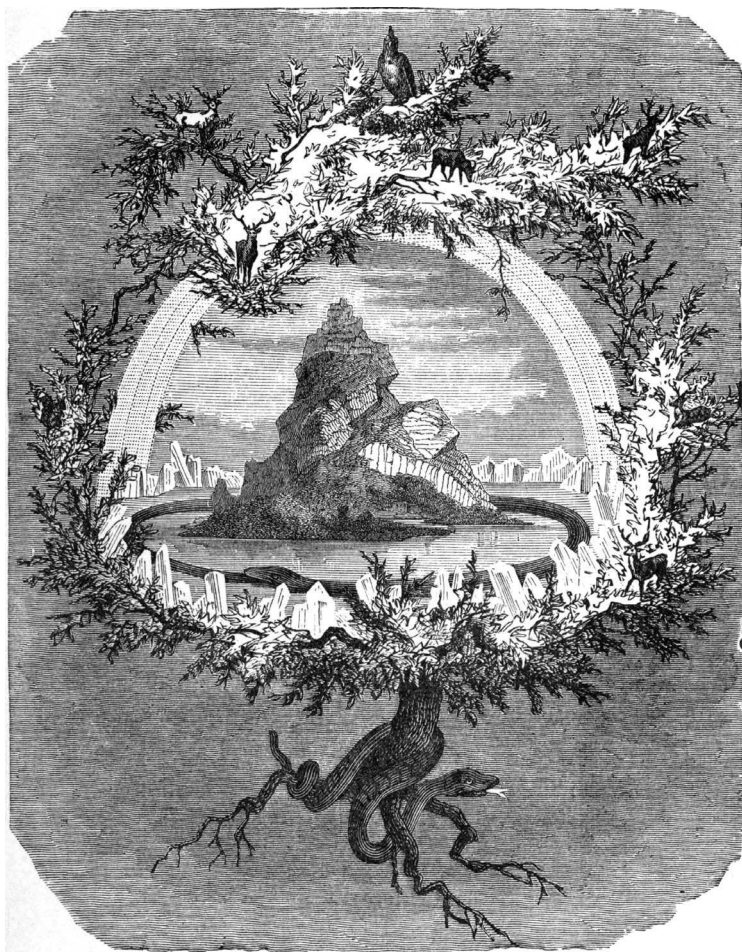
Казалось бы, запредельно далеки от нас времена, когда на земле рождались мифы — увлекательные истории, при помощи которых наши предки старались объяснить мироустройство и причины всего происходящего. Мифы Древней Греции, Египта, Скандинавских государств мы сейчас воспринимаем в основном просто как увлекательные сказки. Но на самом деле их место в истории и культуре гораздо значительнее. Хотя бы потому, что они сопровождают нас по-прежнему. Простой пример — трансформация мифологических героев в супергероев комиксов и компьютерных игр.

Что такое миф? Это не просто рассказ о чем-то случившемся когда-то давным-давно. Это стройная и целостная картина мира, включающая в себя разъяснение явлений природы, зачатки религиозного культа, определение места человека во Вселенной и элементы творчества. Миф рожден человечеством, находящимся «в состоянии детства»: маленький ребенок задает родителям сотни вопросов наподобие «Почему дует ветер?» или «Почему небо голубое?». И система мифов — это попытка разъяснить те вещи, которые сейчас кажутся нам элементарными, но тысячи лет назад наука еще не могла дать на них ответа. Тогда на помощь приходили мифы.

Важно понять, что рождение мифа и первые его записи могут отстоять друг от друга на сотни и даже тысячи лет, поэтому до нас доходят обычно уже не самые ранние версии.

В чем их отличие от религии? Мифологические персонажи живут в мире бок о бок со своими богами, тогда как религия требует безусловного подчинения высшему существу. Миф более мобилен, он развивается вместе с тем, как человек открывает для себя что-то новое, в то время как религия гораздо более статична; не зря же появилось понятие догматов — непреложных истин, которые верующий человек должен принять для себя раз и навсегда.

И речь у нас в этой книге пойдет о скандинавской мифологии, родившейся за много столетий до наступления нашей эры. Она не так известна, как, например, древнегреческая, и не так широко распространена, но менее интересной от этого не становится. Для того чтобы вас не удивляли постоянные переплетения понятий «скандинавская» и «германская», уточним: с точки зрения истории и филологии германцы — это не только жители современной Германии. Это большая группа племен со сходной культурой, которые к началу нашей эры заселяли значительные территории Европы, в том числе и современный Скандинавский полуостров. То есть предки нынешних шведов, датчан, норвежцев — это германцы, так же как предки немцев, отчасти французов и многих других. Ну а государств, которые ныне мы именуем Скандинавскими, во времена рождения мифов еще попросту не существовало, и мы можем в основном говорить о племенах и союзах племен, населявших эти земли. Государства в Скандинавии формируются уже по большей части в эпоху викингов, в IX–XI столетиях.



Ф. Гейне. Иггдрасиль — мировое древо. 1886 г.

Могут ли чему-то научить современного человека древние мифы? С одной стороны, да, ведь в них, как в сказках и притчах, часто поднимаются вопросы верности, чести, правды и лжи, с другой — за тысячи лет

## Введение

многие моральные установки значительно переменились, например какой-нибудь знаменитый герой может с гордостью говорить о грабежах, которые он учинил, — ибо это часть воинской доблести — или о весе золота, которым он заплатил за рабыню или даже потенциальную супругу. Но в любом случае эти истории, раскрывая перед нами картину мира далеких предков, обогащают наше собственное культурное и духовное пространство. Скандинавский миф прорастает вокруг нас постоянно: в лице персонажей компьютерных игр, в виде современных кораблей с именами богов Асгарда, в архитектурном орнаменте XX–XXI веков с элементами древнего «звериного стиля». И если у вас пока не было возможности познакомиться с этим суровым, но увлекательным миром более подробно, то наше издание призвано восполнить данный пробел. А чтобы это знакомство было по возможности более полным и ярким, мы сопроводили текст подборкой произведений искусства разных лет, посвященных древнерусской культуре, истории и мифологии. В книге они представлены в виде как репродукций, так и QR-кодов.





---

ГЛАВА 1

---

ДЕРЕВО  
КАК ЦЕНТР  
ВСЕЛЕННОЙ



---

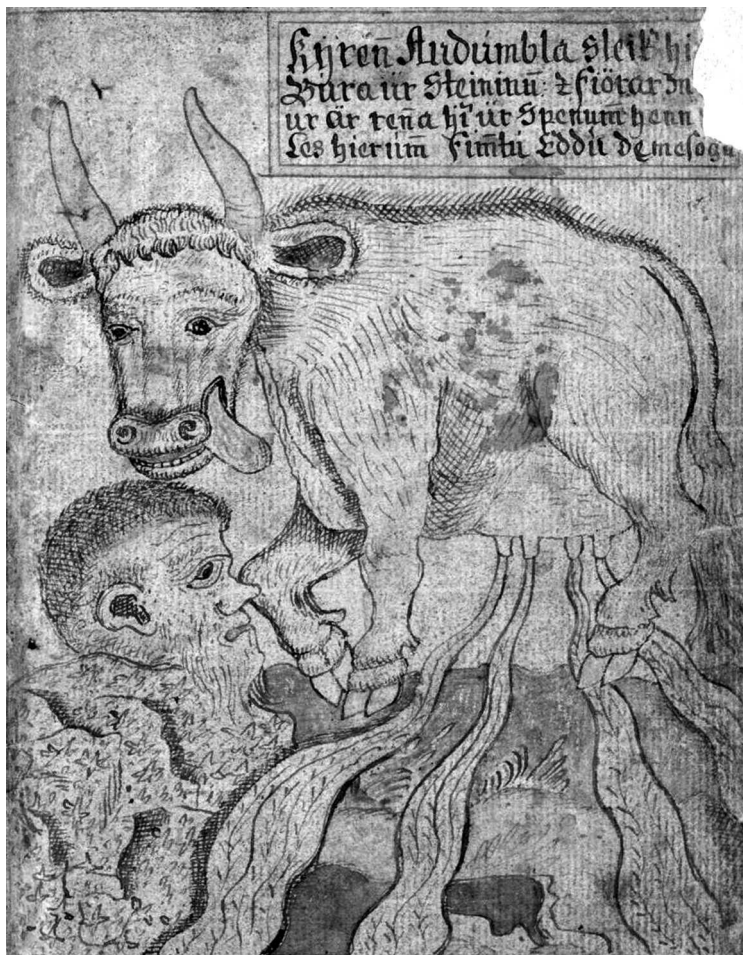
## ТО, ЧТО РОДИЛОСЬ ИЗ ХАОСА

---

Основа картины мира древнего скандинава — исландский ясень Иггдрасиль, в корнях и ветвях которого располагаются миры людей, богов, великанов, царство мертвых. Но когда и откуда выросло это мировое древо? В некоторых изложениях древних мифов можно увидеть, что Иггдрасиль существовал уже тогда, когда не было ни людей, ни богов, лишь первозданный Хаос. В других говорится, что он вырос одновременно с появлением земной тверди и небесного свода, образовавшихся из частей тела великана Имира. А дело было так.

Во времена первородного Хаоса, когда не существовало ничего, кроме бездны Гиннунгагап, царства тумана Нифльхейм и царства огня Муспелльхейм (а также нескольких великих родников), от встречи льда с огнем родились великан Имир и корова Аудумла. Имира называют инеистым великаном, он первый из так называемых йотунов, которые позднее начнут бороться за власть с богами-асами. Впрочем, в первое время Имир вел себя спокойно и набирался сил, питаясь молоком Аудумлы. А вот несчастной корове (согласно преданиям, она отличалась гигантскими размерами) есть было практически нечего, ведь не существовали еще ни зеленая трава, ни деревья. И она просто лизала соленые глыбы, родившиеся в момент столкновения ледяного и огненного миров. Видимо, этой скудной пищи ей вполне хватало, и она продолжала выкармливать великана, за что и получила позднее почетное прозвище «благороднейшая из коров».

Имя Аудумла обычно переводят как «безрогая корова, обильная молоком». Впрочем, на большинстве старинных изображений она вполне рогатая.



Аудумла лижет ледяные глыбы, способствуя появлению на свет Бури. Изображение в исландском манускрипте XVIII в.

Считается, что от тепла коровьего языка, растопившего ледяную глыбу, родился еще один великан по имени Бури. О нем мало что известно, кроме того, что его называют одним из прародителей богов-асов, дедом Одина. А вот Имир в это время весьма интересным способом породил других живых существ. Из ног его, как гласят старинные легенды, появились еще несколько великанов-йотунов, которые начали заселять пока не до конца упорядоченный мир.

Родословная Бестлы в древних преданиях освещена слабо. Но ее часто называют дочерью некоего Бельторна, сына Имира.

Бури в это время тоже не терял времени даром: он породил на свет нескольких детей — каким именно способом, достоверно неизвестно, — и его сын Бор женился на инеистой великанше по имени Бестла. От брака Бестлы и Бора родились дети — боги-асы, в числе которых были Вили, Ве и Один. Если имя последнего часто упоминается в древних источниках, то о его братьях известно очень мало и сведения о них крайне запутанные. В общем-то это легко объяснимо — любая мифология с течением времени трансформируется, обогащается новыми представлениями о мире и человеке. И например, Ве иногда представляют просто как одну из ипостасей Одина. Другие же источники, как, скажем, «Сага об Инглингах», упоминают о том, что Вили и Ве помогали Одину управлять миром, а значит, представляли собой все же самостоятельных персонажей.

### МОЩЬ ПРИРОДЫ

Образ великанов-йотунов — в дословном переводе это слово означает «обжора» — был довольно сложным. Они считались первыми обитателями мира, предшествовавшими богам и людям, и вступали в борьбу за власть с богами, что роднит их с греческими титанами. Как гласят легенды, йотунов отличали крайняя злобность и в то же время простодушие. Также им приписывали способность вызывать стихийные бедствия, а иногда попросту отождествляли с буйными и непредсказуемыми природными силами.

Именно эта троица, сыновья Бестлы, начала противостояние с Имиром. Из-за чего — тайна, покрытая мраком; скорее всего, имел место первый в истории спор из-за власти и первенства. Вражда эта закончилась для Имира самым печальным образом. Братья-асы, которые, видимо, приходились ему правнуками по матери, убили его. И именно смерть Имира завершила время Хаоса и дала начало рождению нашего мира в том виде, в каком мы его знаем: из мяса Имира, как считали скандинавы, образовалась суша, из крови — вода, из костей и зубов — горы, из волос — деревья, крышка его черепа стала небесным сводом, а мозг превратился в облака. То есть части его тела дали начало появлению Мидгарда — срединного мира, обиталища людей.

Но перед тем, как это произошло, кровь Имира затопила все вокруг, и в ней утонули не только множество великанов, но и его кормилица — корова Аудум-

ла. Спасся лишь великан по имени Бергельмир, чье имя означает «ревуший подобно медведю», который и дал начало новому поколению йотунов.



Л. Фрёлих.  
Один и его  
братья  
убивают  
Имира.  
2-я пол. XIX в.

Чтобы небосвод не падал на землю, изобретательные Один, Вили и Ве скрутили из его углов нечто, напоминающее коровьи рога, и благодаря таким «ножкам» появилось пространство между землей и небосклоном. А для надежности в каждый из этих рогов посадили по карлику-двергу, чтобы они дополнительно поддерживали небосвод. Четверо dwarves носили имена Нордри («северный»), Судри («южный»), Аустри («восточный») и Вестри («западный»). Очень интересны их образы: во-первых, dwarves, которые в северной мифологии традиционно считались подземными жителями, внезапно были избраны для такой ответственной миссии, а во-вторых, согласно



их именам, они не только поддерживали небосвод, но и олицетворяли стороны света. Поэтому некоторые исследователи древней мифологии склонны думать, что первоначально это были некие великаны, символы стихии ветра, который, как известно, может дуть с разных сторон. Двергами они стали позднее.

Видимо, примерно в это время и появился гигантский ясьень, который соединил между собой разные уровни, миры и измерения. Образ громадного дерева, связывающего воедино Вселенную, а возможно и не одну, был популярен во многих религиях и системах мифов.

---

## ГДЕ И КАК РАСТЕТ ИГГДРАСИЛЬ

---

Основой Вселенной древних скандинавов становится исполинский ясьень Иггдрасиль, который своими корнями и ветвями пронизывает пространство. И на этих самых ветвях и корнях располагаются миры людей, богов, прочих мифологических существ.

Имеется много изображений Иггдрасиля, и на них все эти миры могут быть представлены немного по-разному. Но основные направления всегда одни и те же.

В центре находится Мидгард, или срединный мир, населенный людьми. Кстати, а когда же появились люди?

Согласно легенде, во время создания мира Один и его братья шли по берегу моря и размышляли о том,

что мир получается какой-то пустоватый. И тут их взор упал на ясеневое и ивовое деревья (в одном из вариантов легенды они увидели ясеневую и ивовую коряги, вынесенные на берег во время шторма). Из этих деревьев асы создали первого мужчину по имени Аск («ясень») и женщину Эмблу («ива»), вдохнув в них душу, чувства и разум. Есть и еще одна вариация этой истории, согласно которой Одина сопровождали не Вили и Ве, а Лодур и Хёнир. Кто это такие? Тут история тоже довольно темная: о боге Лодуре не известно практически ничего, он упоминается в древних источниках всего несколько раз, например в «Старшей Эдде», разговор о которой у нас впереди. И есть предположение, что Лодур (от древнескандинавского «земля», «твердь») — это лишь одно из прозвищ то ли бога Ве, то ли Вили. Хёнир тоже не самая известная личность, его причисляют к богам-асам, но чем именно он занимался, кроме того что попадал в заложники во время божественных войн, достоверно не известно. Но, как говорится, тут уже не так важно, кто сделал, важен результат. В итоге Мидгард был заселен людьми.

Есть предположение, что первоначально Биврёст — это вовсе не радуга, а Млечный Путь. Впрочем, оба варианта имеют право на существование.



Изображение  
ясеня  
Иггдрасиль  
в исландском  
манускрипте  
XVII в.

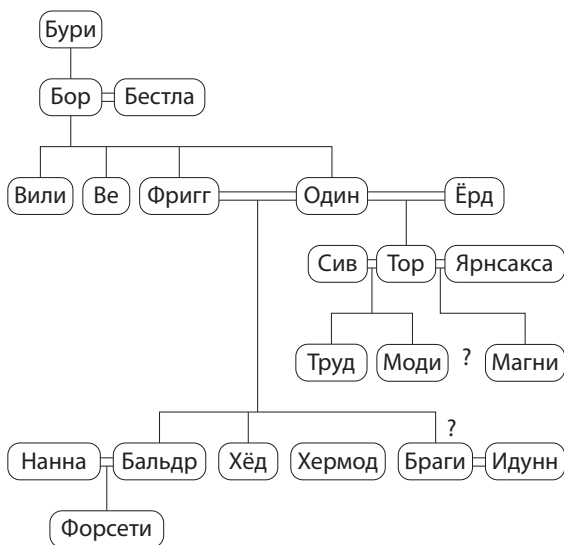


---

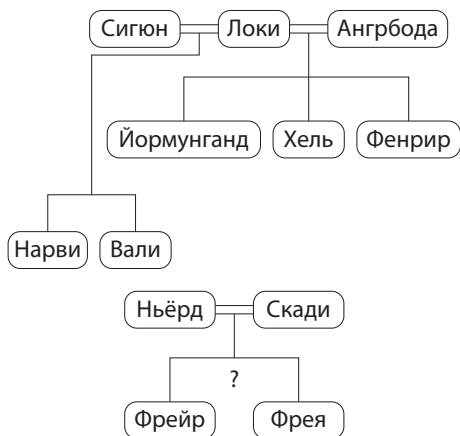
Один из вариантов расположения миров на ясене Иггдрасиль

# ПРОИСХОЖДЕНИЕ ОСНОВНЫХ СКАНДИНАВСКИХ БОГОВ

ОТ ВЕЛИКАНА БУРИ:



ОТ ИНЕИСТЫХ ВЕЛИКАНОВ ИЛИ ДРЕВНИХ СТИХИЙ:



Древние легенды говорят, что, так как боги благоволили Мидгарду, они соединили его при помощи радужного моста под названием Биврёст со своим обиталищем — страной асов, Асгардом, расположенным выше на ветвях божественного дерева. Но тут нужно сразу кое-что уточнить. Во-первых, боги благоволили людям только в том случае, если те вели себя правильно, а если те позволяли себе различные вольности, то могли и наказать. А во-вторых, в некоторых древних сказаниях говорится, что волшебный Биврёст мог стать мостом не только между Мидгардом и Асгардом, но и между многими другими мирами. Очень удобно! Правда, передвигаться по нему могли только боги.

Асгард, что можно перевести как «крепость асов», располагался значительно выше, чем мир людей, высоко в ветвях гигантского ясеня. Асы построили его во время противостояния с ванами. Кто такие ваны? Тоже боги, но несколько иного порядка и ранга. Иногда утверждают, что ваны даже древнее, чем асы, но они представляли собой стихийные, природные силы и не смогли противостоять мудрым и организованным асам. А война, как утверждали древние скандинавы, началась из-за того, что ваны отправили к асам колдунью по имени Гулльвейг — олицетворение алчности и жажды золота.

— Она погубит всех нас, — сказал мудрый Один и попытался убить Гулльвейг копьями, огнем и мечом, но она воскресала каждый раз, ведь алчность и жажда золота, как выяснилось, и у людей, и у богов неистребимы.

И тогда асы, желая отомстить вanam за такой «подарочек», начали войну — самую первую войну после сотворения мира. Она длилась долго. В итоге ваны и асы обменялись заложниками, одним из которых был упоминавшийся выше Хёнир. В итоге асы Хёнир и Мимир, хранитель источника мудрости, оказались в мире ванов, а ваны Фрейр, Фрейя и Ньёрд поднялись в Асгард. У них в гостях мы побываем совсем скоро. К сожалению, божественное перемирие не смогло окончательно искоренить ни в богах, ни в людях жадность и стремление к наживе, поэтому войны с тех пор в мире происходят регулярно.

Где же в итоге поселились ваны? В мире под названием Ванахейм, чуть западнее, чем Мидгард, и пониже, чем Асгард.

Великаны-йотуны получили для проживания мир под названием Йотунхейм, что к востоку от Мидгарда. От мира людей его отделяет суровый Железный лес — обиталище ведьм, диких зверей и самых злобных великанов.

Повыше мира людей и пониже мира богов расположился мир под названием Альвхейм. Там жили альвы, или светлые альвы, — существа, близкие к богам Асгарда, но не столь могущественные. В разное время к альвам причисляли духов природы, отождествляли их с различными природными явлениями: слово «альв» переводили как «туманный», «светящийся». Их называли подобными солнцу и приписывали альвам невероятную красоту. А их обиталище именовали иногда не просто Альвхейм, а Лъёсальвхейм — «обиталище светлых альвов».

#### НЕЯСНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Считается, что слово «эльфы» в европейской мифологии произошло именно от названия «альвы». Возможно также, что от этого слова родились многие географические названия: Эльба, Альпы, Альбион. В целом же место альвов в скандинавской мифологии до конца не выяснено. Их отождествляли и с явлениями природы, и с духами предков, и с родственниками dwarves и тому подобной публики.

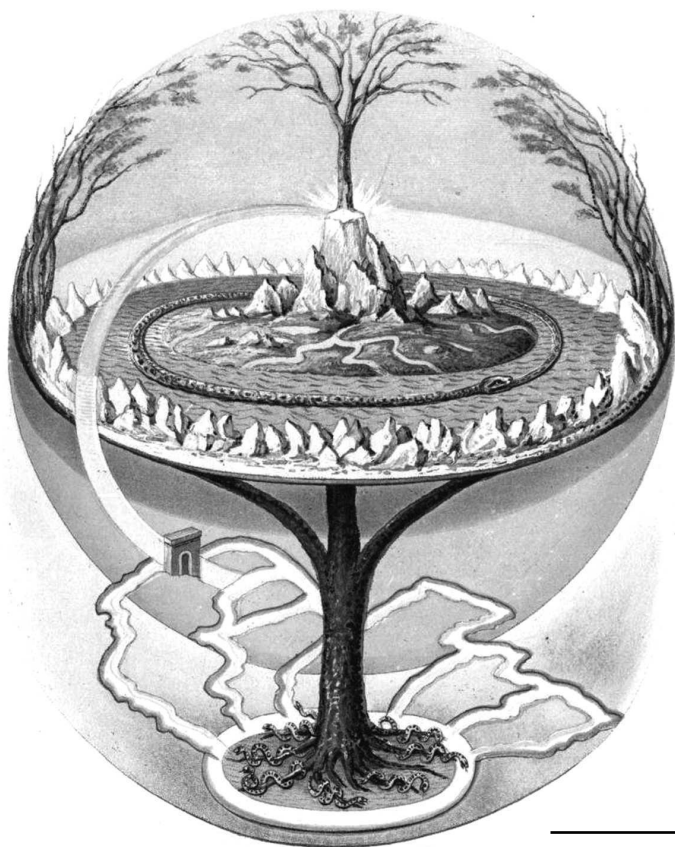
Со времен первородного Хаоса сохранилось огненное царство Муспельхейм, населенное огненными великанами и расположенное к югу от Мидгарда. Также наследием того времени остался мир тумана Нифльхейм на севере. Туда попадают провинившиеся великаны-йотуны и прочие неугодные, там бьет источник, дающий начало подземным рекам.

Чуть ниже — Свартальвхейм, или Свартальфахейм, — страна dwarves, подземный мир. Близкими родственниками dwarves в разных культурах станут цверги, дворфы, нибелунги, гномы, кобольды. Древние скандинавы также называли этих существ нижними альвами, или темными альвами, и считали, что они произошли от могильных червей, копошившихся в мясе великана Имира.

А у самых корней ясеня Иггдрасиль, еще глубже, чем владения карликов-dwarves, находится жуткое царство Хельхейм — преисподняя, где властвует богиня Хель, повелительница мертвых. Легко оказаться

## Где и как растёт Иггдрасиль

в Хельхейме и невозможно его покинуть. Охраняют преисподнюю чудовищный пес по имени Гарм и великанша-воительница Модгуд, а окружает ее река Гьёлль. Лишь однажды бог Хермод, покровитель мудрости и скорости, гонец Одина, смог покинуть Хельхейм — после того, как спустился туда в попытке освободить погибшего бога весны Бальдра.



О. Багг.  
Иггдрасиль.  
1-я пол. XIX в.



Также у нижней части Иггдрасиля находится Урд — источник мудрости. Он расположен у того самого корня, который из мрачных глубин тянется вверх, к Асгарду, обители богов. Рядом с источником проживают три волшебницы-норны, которые поливают корни мирового древа водами из источника мудрости и тем помогают ему нести на своих корнях и ветвях все существующие миры. А еще норны вершат судьбы богов и людей и предвидят будущее; к ним за советом не гнушался обращаться сам великий Один. В греческой мифологии схожие обязанности выполняли мойры — богини судьбы.

И еще один странный мир, который упоминается не во всех сагах и не во всех древних манускриптах, — это Утгард, «внешнее пространство», «окраина». Почему ему подчас не уделяют внимания? Возможно, потому, что Утгард иногда представляют не отдельным миром, а лишь городом-крепостью в Йотунхейме, где правят законы волшебства и магии, а управляет им великан Утгарда Локи. Он великий мастер иллюзий, способный заморочить голову даже асам. Правда, есть версия, что это лишь одно из обликов аса Локи, бога хитрости и обмана.

Мидгард и расположенные рядом с ним миры окружал, по представлениям древних скандинавов, Океан, в котором проживал змей Йормунганд. Он так огромен, что тело его опоясывает всю Землю, а кончик собственного хвоста змей держит в своей пасти. Этому змею отводилась особая роль в битве, предшествующей Рагнарёку — гибели богов и мира.



Обложка журнала «Урд» с изображением норны, поливающей Иггдрасиль водами из источника мудрости, 1897 г.

## Глава 1. Дерево как центр Вселенной

Вот такова была Вселенная, расположившаяся на ветвях, стволе и корнях мирового дерева Иггдрасиль. И население ее было очень пестрым и разнообразным.

«близким родственником» Йормунганда является греческий змей Уроборос, также кусающий себя за хвост. Но первые представления о подобных существах появились значительно раньше, например в Древнем Египте.

---

ГЛАВА 2

---

НАСЕЛЕНИЕ  
АСГАРДА:  
ДЕЛА СЕМЕЙНЫЕ



---

## МУДРОСТЬ ОДИНА

---

Предводителем асов, владыкой Асгарда, самым могущественным божеством у древних скандинавов считался Один. Обязанностей у него было множество. Ему приписывают создание рунического письма и правил жертвоприношения, благодаря ему люди получили «мед поэзии» — источник таланта и жизненного обновления. Один считался покровителем воинов и правителей, колдунов и путешественников, мудрецов и сказителей-поэтов. Он был богом войны и победы, часто также ассоциировался с правосудием. Существовало поверье, что он является предводителем воинственных дев-валькирий и появляется над полем битвы, помогая той стороне, которую считает правой. Его почитают и побаиваются не только люди, но и боги, большинство из которых являются его сыновьями и дочерьми.

### БУЙНЫЙ МУДРЕЦ

Происхождение имени Одина (часто его передавали как Вотан или Водан) объясняют по-разному. Большинство исследователей уверены, что оно восходит к древнегерманскому слову, означающему «буйный», «одержимый», «предводитель бушующих». Довольно странно для божества, которое в числе прочего покровительствовало мудрости. Но, скорее всего, это означает, что первоначально Один ассоциировался с какой-то природной стихией, и лишь со временем его образ был дополнен новыми чертами.



Й. Герц. Один на троне. 1880-е гг.

Изображали Одина в разных обличьях. Иногда он предстал в военном облачении, с мечом и копьем в руках. Копье это было непростое, у него имелось даже собственное имя — Гунгнир. Впрочем, у многих народов в древности (и не только) существовал обычай давать имена особо заслуженным образцам оружия, который отразился в мифах и легендах. Достаточно вспомнить Бальмунг — меч героя Зигфрида, меч Экскалибур, принадлежавший королю Артуру, Дюрандаль — меч легендарного средневекового рыцаря Роланда. Что же касается Гунгнира, его изготовили для Одина подземные карлики-дверги, желая продемонстрировать строгому предводителю богов свои таланты. Это копье всегда попадало в цель и могло пробить самый надежный доспех. На голове Одина можно было увидеть как военный шлем, так и подобие короны, символ его власти, и войлочную шапку путешественника. Этого бога всегда сопровождали два ворона — Хугин («мысль») и Муниин («память»). Один специально наделил их способностью разговаривать, чтобы они могли сообщать ему обо всем, что творится в его владениях. У ног бога всегда сидели два волка, которых звали Гери («жадина») и Фреки («обжора»). В древних сагах говорится, что во время пиров в своем дворце Один не ест ничего, кроме меда и вина, а мясо, которое оказывается у него под рукой, бросает сопровождающим его волкам.

Невозможно представить Одина без его верного коня по имени Слейпнир, что означает «скользящий» или «быстрый». Этот конь умеет совершать огромные прыжки, паря над полем боя, да и в скорости бега по



земле ему нет равных. Возможно, потому, что этот конь восьминогий. И он так велик и силен, что от одного только прикосновения его копыт к земной поверхности может остаться овраг или ущелье. Считается, что каньон Аусбирги в Исландии, который по форме похож на подкову, — это след коня Слейпнира.

Ворон у древних скандинавов считался не только символом мудрости, птицей Одина, но и вестником смерти. Он был изображен на боевых знаменах викингов.

---

А. Рэкхэм.  
Один верхом  
на Слейпнире.  
1910 г.



У Одина есть особая примета: этот бог одноглазый. Нет, он не потерял глаз на поле боя, как утверждают некоторые современные фильмы и комиксы, основанные на скандинавской мифологии, он отдал его в обмен на право испить из источника мудрости. История произошла такая: когда Один еще не был владыкой Асгарда — а может, уже и был, дело-то прошлое, и нам о нем мало что известно, — он узнал, что где-то у корней мирового древа находится источник мудрости. И ему страстно захотелось испить из него, чтобы отличаться не только силой и отвагой, но и умом. Но, придя к источнику, Один увидел, что его охраняет могучий великан Мимир.

— Пожалуйста, дай мне воды из источника, — попросил будущий предводитель богов. — Очень уж хочется мне стать мудрым!

— Ишь ты какой! — ответил Мимир. — За все, и за мудрость в особенности, нужно платить. Что ты готов отдать взамен?

Подумал Один и отдал за право стать мудрым свой глаз. Он справедливо рассудил, что ум подчас дает возможность увидеть больше, чем острое зрение.

Правда, есть и еще один вариант этой легенды. Якобы Мимир был несправедливо обезглавлен после того, как его оклеветали враги. И Один принес в жертву свой глаз, чтобы оживить голову мудрого великана. С тех пор живая и говорящая голова Мимира находится у корней мирового дерева, рядом с источником, а Один получил право пить волшебную воду когда заблагорассудится и слушать советы хранителя источника.

Возможно, вы уже запутались: источник Мимира и источник Урд — это одно и то же? Однозначного ответа на этот вопрос нет. Судя по всему, сначала появилась легенда об источнике мудрости у корней мирового дерева, а в последующие времена она обогащалась разными интересными вариациями на тему того, кто является его хранителем: девы-норны или великан.

Считается, что именно благодаря Одину в скандинавской культуре появились письменные знаки — руны. По легенде, бог добровольно пригвоздил себя копьем к стволу ясеня Иггдрасиль, чтобы к нему свы-

ше пришло это знание. Так была принесена еще одна жертва ради мудрости. Ведь руны впоследствии использовались не только для письма, но и как средство прорицания, а также как защитные амулеты.

И наконец, Один даровал людям «мед поэзии»: так назывался особый волшебный напиток, приготовленный из крови мудрого карлика Квасира. Коварные великаны спрятали напиток в тайной пещере, но Один проник туда, соблазнил великаншу, которая охраняла сосуд, и уговорил ее дать ему попробовать волшебный мед. У него созрела идея принести его в Асгард, и, чтобы сделать это, Один превратился в орла. Набрав полный клюв «меда поэзии», он полетел к верхним ветвям мирового древа, по пути расплескав немного удивительного напитка, и люди, которые подобрали и слизнули эти капли, стали поэтами — скальдами, творчество которых восхищало всех. Так как полет продолжался долго, то немножко меда Один-орел все же проглотил, и проглоченный мед вышел, скажем так, из места, противоположного клюву. На это вещество тоже нашлись любители, и они также стали поэтами, но на редкость бездарными.

Женой Одина считалась богиня Фригг — покровительница домашнего очага и брака, а также деторождения. К ней обращались, желая обрести счастье в семейной жизни и обзавестись хозяйством. Под стать своему супругу, Фригг отличалась мудростью и иногда даже давала ему советы. Атрибутами этой богини считались прялка и связка ключей. Она благоволила тем, кто работает, чтобы обеспечить дос-