

# СЕВЕРНЫЕ БОГИ



ПЕРЕСКАЗАЛ И НАРИСОВАЛ

ЮХАН ЭГЕРКРАНС



Скандинавские боги

Юхан Эгеркранс

**Северные боги**

«Издательство АСТ»

2016

УДК 821.111(73)  
ББК 84(4Шве)

**Эгеркранс Ю.**

Северные боги / Ю. Эгеркранс — «Издательство АСТ»,  
2016 — (Скандинавские боги)

ISBN 978-5-17-107490-6

Перед вами – великолепно проиллюстрированная книга, в которой во всей красе представлены герои северной мифологии: боги, великаны, карлики и чудовища. Она станет истинным подарком для читателей любого возраста, и не важно, знакомы ли вы уже с этими историями, или открываете для себя удивительный мир скандинавских саг и преданий впервые. Потрясающий художник и талантливый рассказчик, Юхан Эгеркранс приглашает вас в темное, кровавое, порой уморительно смешное и неизменно увлекательное путешествие: от сотворения всего сущего до гибели мира в пламени Рагнарёка и последующего возрождения.

УДК 821.111(73)  
ББК 84(4Шве)

ISBN 978-5-17-107490-6

© Эгеркранс Ю., 2016  
© Издательство АСТ, 2016

## Содержание

Петер Мадсен[1]	9
Сотворение мира	11
Гиннунгагап	11
Сыновья бора создают мир	13
Иггдрасиль и девять миров	18
Асы и ваны	21
Боги и богини	29
Один	29
Конец ознакомительного фрагмента.	39

# Юхан Эгеркранс

## Северные бог

Печатается с разрешения издательства B. Wahlstroms Borkförlag Forma Books AB и литературного агентства Banke, Goumen&Smirnova, Sweden ([www.bgs-agency.com](http://www.bgs-agency.com))

© Johan Egerkrans, 2016

© А. Савицкая, перевод на русский язык

© ООО «Издательство АСТ», 2018

\* \* \*

# СЕВЕРНЫЕ БОГИ



СОБРАЛ, ЗАПИСАЛ И НАРИСОВАЛ  
**ЮХАН ЭГЕРКРАНС**

*Бенгту и Лене –  
моим родителям, которые поддерживали меня на протяжении  
всей жизни, всегда следили за тем, чтобы дома не переводились бумага и  
карандаши, и, возможно, самое главное – растили меня в окружении книг*







## Петер Мадсен<sup>1</sup> Предисловие



В 2003 году Юхан Эгеркранс выпустил книгу «Волшебные существа Севера», и она произвела на многих большое впечатление. Замечательные тексты, прекрасный макет, изысканное издание.

Но прежде всего – иллюстрации! Наконец-то появился современный художник, способный принять эстафету от Йона Бауэра, который в начале XX века создал фантастические иллюстрации к книге «Среди эльфов и троллей». Вплоть до недавнего времени лишь англичанину Брайану Фрауду временами удавалось уловить ту же волшебную атмосферу – но это было до того, как появился Юхан.

И это еще не всё. Когда вышли «Волшебные существа Севера», Юхан намекнул, что следующая его книга будет о скандинавских богах. И эту книгу вы сейчас держите в руках. Результат превзошел все ожидания. Юхан не пожалел времени и сил, и по всему видно, что он действительно хорошо подготовился: изучил и сами мифы, и многое из того, что о них написано. Однако он проявляет творческую свободу и предлагает нам не какую-нибудь сухую историю, почерпнутую из старых справочников, а собственную версию древних легенд. Она совершенно не похожа ни на датскую серию комиксов «Вальгалла», ни на любые другие переложения, какие мне доводилось видеть. И это правильно. Мифы – наше общее достояние, и чтобы они продолжали жить дальше, каждый новый рассказчик должен привносить в них что-то свое.

И опять-таки – иллюстрации! Надо полагать, Юхан знаком с великими иллюстраторами сказок конца XIX – начала XX веков, которые, по всей вероятности, вдохновляли и Бауэра: с норвежцем Теодором Киттельсеном, французом Эдмундом Дюлаком и англичанином Артуром Рэкемом и, естественно, с Густавом Тенгренем, американским иллюстратором шведского происхождения, который продолжил после смерти Бауэра работу над серией «Среди эльфов и троллей».

Помимо Йона Бауэра, на иллюстрации Юхана заметно повлияли еще два выдающихся художника: датчанин Кай Нильсен, чей стиль, близкий к ар-нуво, многим знаком по эпизодам «Аве Мария» и «Ночь на Лысой горе» из диснеевского мультипликационного фильма «Фан-

---

<sup>1</sup> Петер Мадсен (р. 1958) – известный датский иллюстратор и писатель, автор популярной серии комиксов «Вальгалла». – *Здесь и далее примеч. пер.*

тазия», и финн Аксели Галлен-Каллела, который известен прежде всего своими монументальными иллюстрациями к финскому национальному эпосу «Калевала».

Впрочем, Эгеркранс черпал вдохновение не только из классических источников. На мой взгляд, в его работах можно заметить черты сходства с творчеством таких современных иллюстраторов комиксов, ролевых игр и фэнтези, как Майк Миньола, Джеральд Бром и Фрэнк Фразетта, – и это придает произведениям Юхана свежесть и новизну. В сущности, его стиль – это идеальный союз нового и старого. Многие иллюстраторы в наши дни выполняют всю работу на компьютере, из-за чего изображения лишаются жизни и индивидуальности, а Юхан сочетает карандашные эскизы и акварельные наброски с компьютерной обработкой таким образом, что готовая иллюстрация обладает всеми достоинствами цифрового изображения и вместе с тем дышит телесностью и жизнью.

Невзирая на все эти источники вдохновения, старые и новые, иллюстрации Юхана остаются глубоко личными и оригинальными. И в конечном счете он создает смелый и неожиданный образ скандинавского мира богов, увлекая за собой читателя к новым открытиям.

У меня в студии книгами по скандинавской мифологии уже заставлено множество полок. Но эта книга непременно ДОЛЖНА занять место в собрании. И это будет почетное место!

A large, stylized handwritten signature in black ink that reads "Peter Madsen". The script is fluid and cursive, with a long horizontal stroke at the end.

## 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.*

*ИЗ «ПРОРИЦАНИЯ ВЁЛЬВЫ»<sup>2</sup>*

## Гиннунгагап



---

<sup>2</sup> Перевод А. И. Корсуна.



В начале – до того, как появился мир, и люди, и боги, – не было почти ничего: только огонь, лед и пустота. На юге пылал раскаленный Муспелльхейм – царство жары, света и хаоса. На севере простиралось окутанное туманами царство вечного холода – Нифльхейм. А между ними зияла огромная бездна Гиннунгагап.

В самом сердце Нифльхейма бил источник Хвергельмир, и из него брали начало одиннадцать рек, называемых Эливагар, над которыми вздымался ядовитый пар, и стекали эти реки прямо в ненасытную бездну. Туманные испарения от холодной воды оседали инеем, и постепенно часть Гиннунгагап, обращенная к царству холода, покрылась толстым слоем льда. В то же время из Муспелльхейма в бездну струился жар и летели искры огня. И вот, наконец, посредине, где огонь встречался со льдом, из талой воды зародилась первая жизнь. Появился исполинский Имир – крупнейший из великанов.

Пока этот исполин медленно пробуждался к жизни, из туманов возникло еще одно существо – корова Аудумла. Из ее сосцов вытекали четыре молочных реки. Имир жадно припал к ним, а затем, напившись, погрузился в сон. Во сне он начал потеть, и пот его оказался на удивление плодородным: в темных влажных подмышках Имира выросли мужчина и женщина. В то же время ноги его породили чудовищного шестиголового сына. От этого странного потомства произошли другие великаны – злобные чудовища, которые начали быстро распространяться по новорожденному миру.

Аудумла между тем питалась солью, которую слизывала с камней, вмерзших в лед. И постепенно под ее языком начала проступать мужская фигура. В первый день из-под льда торчали только волосы, на второй день показалась голова, а на третий день – весь мужчина целиком, сильный и статный. Мужчину звали Бури, и у него родился сын по имени Бор. Тот взял себе в жены великаншу по имени Бестла, и она родила троих сыновей: Одина, Вили и Ве.

Они-то и стали первыми богами.

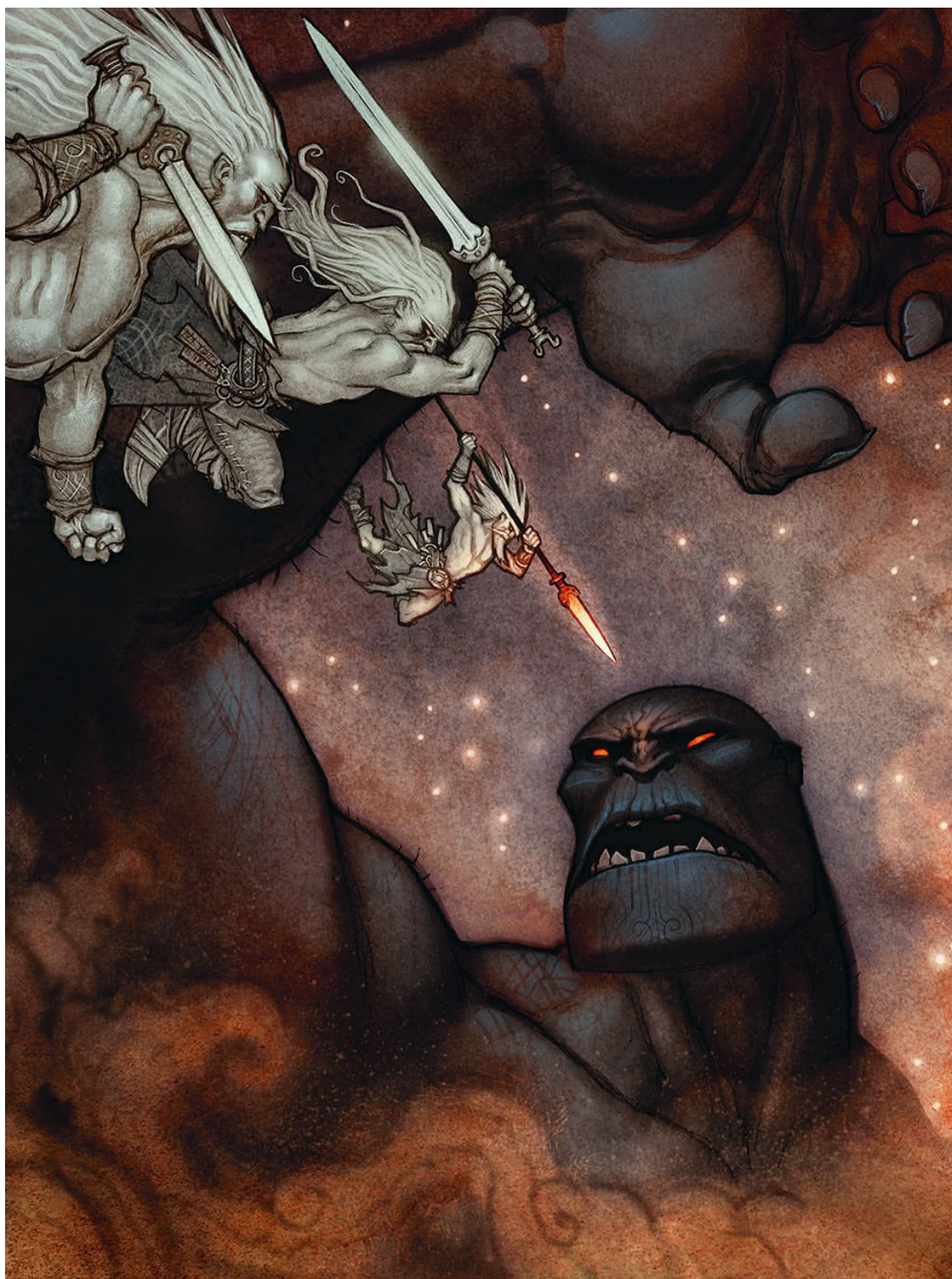
## Сыновья бора создают мир

Потомки первых существ – великаны и боги – ненавидели друг друга. Когда Один, Вили и Ве выросли, они задумали убить Имира. Братья твердо решили покончить с господством великанов и установить порядок во Вселенной. После яростной схватки, потрясшей основы мироздания, им удалось убить первозданного исполина. Из его трупa вытекли реки крови, в которых утонули все остальные великаны, кроме одного, по имени Бергельмир. Он с семьей спасся в лодке, выдолбленной из огромного бревна, и стал прародителем хримтурсов – инестых великанов.

Сыновья Бора отволокли останки Имира в середину бездны Гиннунгагап. Под предводительством Одина они принялись расчленять тело первого великана и создавать из него мир. Плоть Имира стала почвой. Те кости, что остались целы, превратились в горы, а из раздробленных костей и зубов возникли скалы и камни. Волосы сделались лесными деревьями, а борода – травой. Кровь превратилась в озера и в огромное море, опоясывающее землю. Из черепа Имира боги сделали небосвод и посадили с четырех углов по карлику, чтобы его поддерживать. Этим карликам дали имена: Аустри – Восточный, Вестри – Западный, Нордри – Северный, и Судри – Южный. Мозг Имира боги подбросили в воздух, и так образовались облака.

Земля была совершенно круглой, и со всех сторон ее окружал мировой океан. Однажды, прогуливаясь по берегу океана, Один с братьями заметили два дерева, выброшенные на сушу. Красивые, но безжизненные деревья понравились им, и боги создали из них первых людей – мужчину и женщину. Один дал им душу и жизнь, Вили – разум, а Ве – речь, зрение и слух. Напоследок братья снабдили людей одеждой и именами: мужчину назвали Аск, что значит «яшень», а женщину – Эмбла, «ива». От них и пошел человеческий род.

Боги поняли, что их созданиям нужно где-то жить. В середине мира они возвели стену из бровей Имира. Эту стену и окруженную ею землю они назвали Мидгардом – «срединной землей». Туда и поселили людей. А землю вдоль восточного побережья, за пределами стены, сыновья Бора отдали выжившим великанам, и страна их получила название Йотунхейм – «страна великанов».







Расчленив плоть Имира, боги обнаружили, что в ней завелись трупные черви, и решили дать им новый облик. Некоторые из червей стали мастеровитыми, но уродливыми карликами, которых еще называют черными альвами. Они обосновались в части подземного мира, именуемой Свартальвхейм – «страна черных альвов». Другие черви превратились в мудрых и прекрасных светлых альвов. Их поселили поблизости от богов, в небесной стране под названием Альвхейм – «мир альвов». Черные и светлые альвы составили особый род существ: не боги, не люди, а нечто среднее.

Потом боги взяли вырывавшиеся из Муспелльхейма искры огня и раскаленные угольки и разместили их на небе, чтобы осветить мир. Так были созданы звезды, солнце и луна.

Чтобы упорядочить ход времени, некоторым небесным телам боги назначили неизменные пути. Нотт – Ночь, прекрасная великанша с волосами черными, как вороново крыло, –

получила задание разъезжать по небу на колеснице в темное время суток. Ее колесницу возит конь Хримфакси – «инеистая грива». Пена, что стекает с его удил, превращается в капли росы и окропляет землю дождем. Даг – День – приходится Ночи сыном, а его конь Скинфакси, «сияющая грива», освещает небо и землю.

У края небосвода боги посадили гигантского орла Хресвельга, который взмахами огромных крыльев поднимает ветер. Год поделили поровну между Зимой и Летом. Первая была суровым и мрачным потомком жестоких инеистых великанов, вторая – нежным и кротким божеством.

Люди, потомки Аска и Эмблы, начали распространяться по миру. У человека по имени Мундильфари родилось двое детей, которые казались ему столь прекрасными, что он назвал дочку Суль, «солнце», а сына – Мани, «месяц». Прогневавшись на такую гордыню, боги забрали у него детей и поручили им заниматься небесными телами, в честь которых они были названы. Суль стала править колесницей, возившей по небосводу раскаленное солнце, а Мани – управлять ходом луны.





Суль и Мани мчатся быстро, потому что за ними постоянно гонятся, пытаясь их проглотить, два гигантских волка: Скёль – «вероломство», и Хати – «ненависть». Случается, что волки настигают их, и тогда можно увидеть, как солнце или луна медленно скрываются в пасти зверя, но все-таки им всегда удастся спастись. Мы называем это затмениями – солнечными или лунными. Когда наступит Конец времен, волки-преследователи наконец поглотят Суль и Мани.



## Иггдрасиль и девять миров



Вселенная разделена на девять стран, или миров:

АСГАРД, что значит «жилище богов», – это дом асов, воинственного племени богов, во главе которого стоит Один. Здесь находятся усадьбы и чертоги асов, а также священный источник Урд – Источник судьбы.

ВАНАХЕЙМ – дом ванов, другого племени богов. Их предводителя зовут Ньёрд. Все ваны связаны с водой, плодородием и колдовством.

АЛЬВХЕЙМ – место обитания светлых альвов. Это волшебные существа, близкие богам. Правит альвами ван по имени Фрейр.

МИДГАРД, «срединная земля», – мир людей. Как видно из названия, он расположен в центре Вселенной. Другое значение слова «Мидгард» – «срединная ограда», и потому Мидгардом называется также крепостная стена, защищающая смертных от нашествий великанов. В глубине огромного мирового океана вокруг страны людей обвивается страшный Змей Мидгарда – Йормунганд.

МУСПЕЛЬХЕЙМ – страна огня и хаоса, один из двух изначальных миров. Жар этого огненного царства нестерпим для всех, кроме его уроженцев. Здесь с незапамятных времен властвует злоеущий Сурт – правитель огненных великанов.

ЙОТУНХЕЙМ – дом потомков Имира, грозных инеистых великанов. Эти огромные и сильные создания, сведущие в колдовстве, – заклятые враги богов и людей. Сюда протянулся один из корней мирового древа Иггдрасиля, из-под которого бьет источник Мимира. Здесь же находятся Ярнвид – Железный лес – и таинственная крепость Утгард – Окраинная земля.

СВАРТАЛЬВХЕЙМ – часть подземного мира. Здесь живут карлики – странные существа, которые когда-то были трупными червями и жили в останках Имира. Теперь они роют ходы сквозь землю и камни, как некогда – сквозь плоть. Карлики – искусные кузнецы и ремесленники.

ХЕЛЬХЕЙМ, или просто Хель, – царство мертвых. Это темное и жуткое место, которым правит великанша Хель – такая же мрачная, как и ее владения.

НИФЛЬХЕЙМ располагается глубже всего под землей. Здесь царят вечный холод и тьма, и здесь дракон Нидхёгг и ядовитые змеи терзают тех, кто повинен в самых ужасных преступлениях.

Через все эти миры раскинул свои ветви и корни ясень ИГГДРАСИЛЬ. Откуда он взялся, никто не знает, кроме разве что Мимира и Норн, но они хранят молчание. Это самое удивительное дерево во Вселенной: оно охватывает все сущее. Его зеленые ветви раскинулись над землей и поднялись выше небес. Один из трех его могучих корней простирается в Асгард, второй проходит сквозь Йотунхейм в бездну Гиннунгагап, а третий тянется в Нифльхейм. Из-под каждого корня бьет источник: в царстве холода – студеной Хвергельмир («кипящий котел»), в стране великанов – источник Мимира, а в Асгарде – священный источник Урд.

Возле источника Урд обитают три Норны, которые вершат судьбы людей и богов. Здесь же ежедневно собираются боги, чтобы держать совет и вершить суд. Все боги едут к священному источнику верхом по мосту Биврёсту, и только Тор предпочитает ходить пешком.

Иггдрасилю со всех сторон угрожают разные создания. В кроне ясеня бегают четыре оленя, объедая его листву, а на крыше Вальгаллы стоит коза Хейдрун и занимается тем же. Но что еще хуже, Корень, уходящий под землю, к источнику Хвергельмир, обгладывают змеи, самый большой и страшный из которых – смертоносный дракон Нидхёгг, пожирающий трупы. Всё это истощает силы Иггдрасиля, но, несмотря на это, ясень остается вечно зеленым.

На вершине Иггдрасиля сидит гигантский орел. Оттуда ему видно все, что происходит в девяти мирах. Орел и Нидхёгг ненавидят друг друга лютой ненавистью, и белка по имени Рататоск – «грызозуб» – снует вверх и вниз по стволу, от одного к другому, передавая оскорбления.

Не ведают люди,  
какие невзгоды  
у ясеня Иггдрасиль:  
корни ест Нидхёгг,  
макушку – олень,  
ствол гибнет от гнили.

*ИЗ «РЕЧЕЙ ГРИМНИРА»<sup>3</sup>*



---

<sup>3</sup> Перевод А. И. Корсуна.

## Асы и ваны



ФРИГГ, ТОР И ОДИН. ИЗ КНИГИ ОЛАУСА МАГНУСА «ИСТОРИЯ СКАНДИНАВ-СКИХ НАРОДОВ»





Большинство богов принадлежат к племенам асов и ванов. Асы – это божества власти, мудрости и войны, а ваны связаны с природой и колдовством. Некоторые из тех, кого причисляют к богам, – например, Локи, Мимир и богиня Скади, – происходят из рода великанов, но заключили с асами союз. Боги, конечно, существа могущественные, но далеко не всемогу-

щие. В точности как люди, они подвластны судьбе и, так же как люди, могут стариться и даже умирать.

**ОДИН** – самый главный из всех богов. Он – бог-правитель, бог войны, бог смерти и покровитель скальдов. Он ненасытно жаждет знаний: в погоне за мудростью он даже пожертвовал Мимиру один глаз. Несмотря на свое величие, Один не пользуется особой любовью среди жителей Мидгарда: полагают, что ему нельзя доверять.

**ТОР** – сын Одина и самый сильный и могущественный из асов. Он – повелитель грома и защитник людей и богов.

**ФРИГГ** – главная из богинь, супруга Одина и королева богов, покровительница материнства, любви и супружества.

**ФРЕЙР** – повелитель дождя, солнца, золотых колосьев и плодородия. В его власти также находятся богатство и мир. Он – самый главный из ванов.

**ФРЕЙЯ** – обворожительная сестра Фрейра. Она властвует над любовью и смертью и умеет колдовать. Именно она посвятила Одина в тайны ведовства – сейда.

**ТЮР**, бог воинской доблести, считается самым отважным из асов. Он – покровитель справедливости и бог народного собрания – тинга.

**БАЛЬДР** – самый прекрасный и добродетельный из богов. Он живет со своей женой Нанной в Брейдаблике – небесном чертоге, где нет места ничему нечистому.

**НЬЁРД** – отец Фрейра и Фрейи; из богов-ванов только эти трое живут в Асгарде. Ньёрд повелевает ветрами и морскими волнами.

**ХЕЙМДАЛЛЬ** – страж Асгарда. Он несет неусыпный дозор возле моста Биврёст и никогда не покидает своего поста.

**ЛОКИ** – великан, который подружился с Одином и был приглашен в Асгард. Его называют отцом лжи. Локи изобретателен и умен, за что асы его и ценят. Однако он таит в себе коварство и злобу, которые в свое время принесут богам большую беду.

**МИМИР** – страж источника мудрости, бьющего в Йотунхейме из-под второго корня Иггдрасиля. Только одному Мимиру дано право пить из этого источника, и поэтому он – один из величайших мудрецов во всех девяти мирах.

**ХЁНИРА** прозывают «проворным асом». Одно время ему пришлось жить в заложниках у ванов. Хёнир – верный друг Одина и часто сопровождает его в странствиях по девяти мирам.

**ГЕВЬОН** – защитница дев. Все женщины, умершие девственницами, после смерти попадают в ее чертог.

**БРАГИ** – непревзойденный мастер стихосложения. Этот бог поэзии, музыки и красноречия женат на Идунн.

**ИДУНН** – хранительница ларца, в котором не переводятся священные яблоки, дающие богам вечную молодость.

**СКАДИ** – жена Ньёрда и дочь великана Тьяцци. Эта суровая и немногословная богиня-охотница лучше всего чувствует себя среди лесов и гор.

**УЛЛЬ** – бог зимы, клятв и поединков. Подобно богине Скади, он – охотник, лыжник и лучник.

**ХЁД** – сильный, но слепой бог. Остальные асы предпочитают о нем не вспоминать.

**ВИДАР** – сын Одина от великанши Грид, прозван «молчаливым асом». Он почти не уступает в силе Тору. У Видара есть башмак на толстой подошве, который очень пригодится ему в последней битве.

**ВАЛИ** – сын Одина от Ринд. Это отважный воин, всегда попадающий в цель.

**ФОРСЕТИ** – сын Бальдра и Нанны, главный судья и посредник между богами. Ему принадлежит чертог под названием Глитнир.

**САГА** – богиня-провидица.

**ЭЙР** – богиня врачевания.

ФУЛЛА – служанка Фригг, которая носит ее ларец и хранит ее тайны.

СЬЁВН – богиня, пробуждающая у людей влечение друг к другу.

ЛОВН – богиня, от имени которой происходит шведское слово *lovorda* – «прославлять». К ней обращаются с мольбами об устранении препятствий, мешающих соединиться влюбленным.

ВАР – богиня обетов и клятв. Если кто-нибудь нарушает священный обет, Вар следит за тем, чтобы клятвопреступник был наказан, а пострадавшие – отомщены.

ВЁР так любознательна и проницательна, что от нее ничего не скрыть.

СЮН стережет врата чертогов и помогает тем, кто ложно обвинен в каком-либо преступлении.

ХЛИН охраняет смертных, которых взяла под свое покровительство богиня Фригг.

СНОТРА – богиня разума. Она умна и знает, как вести себя в любой ситуации.

ГНА – посланница Фригг. У нее есть конь по имени Ховварпнир, который может скакать по воздуху и по воде.



ЛОКИ, ФРЕЙР И ТЮР. ИЗ КНИГИ ОЛАУСА МАГНУСА «ИСТОРИЯ СКАНДИНАВ-СКИХ НАРОДОВ».





## АСГАРД

Под предводительством Одина-Всеотца боги восстали против хаоса и варварства великанов. Их объединяло желание создать мир, подчиненный порядку и законам. Завершив сотворение мира, боги собрались в центре Мидгарда и возвели могучую крепость Асгард, которая и стала их домом. В пределах Асгарда находится место собраний богов – поле Идавёлль – и великолепные чертоги асов.

Первым был воздвигнут Гладсхейм – Чертог Радости, построенный целиком из золота. Здесь стоят престолы богов. Чертог богинь Вингольв не уступает ему в роскоши. Жилище Одина – Хлидскьяльв, чертог с серебряной кровлей и такой высокий, что Один со своего престола может озирать весь мир. Кроме того, Одину принадлежит Вальгалла – огромные палаты, куда попадает половина воинов, павших в сражениях.

Владения Тора, сына Одина, называются Трудвангар. Там стоит огромный дворец, вмещающий более пяти сотен покоев. Бальдр – до того, как его постигла трагическая смерть, – жил в небесном чертоге Брейдаблик, не допускавшем никакого зла. Великолепное жилище Фрейи зовется Фолькванг. Сюда приходят после смерти павшие воины – все, кроме тех, которые отправились в Вальгаллу.

Попасть в Асгард можно только по огромному мосту Биврёст, соединяющему страну богов с остальными мирами. Иногда мы замечаем, как этот мост мерцает в небе, и принимаем его за радугу. Проехать по мосту могут только боги: красный цвет в радуге – это пламя, которое пожирает всех чужаков, ступающих на Биврёст. И это – разумная мера предосторожности, ведь иначе инеистые великаны смогли бы легко напасть на Асгард. Мост кажется хрупким, но он значительно крепче, чем можно подумать, и простоят до конца времен. У верхней опоры моста стоит чертог Химинбьёрг. Там живет бог Хеймдалль, неусыпно защищающий Асгард от завоевателей.

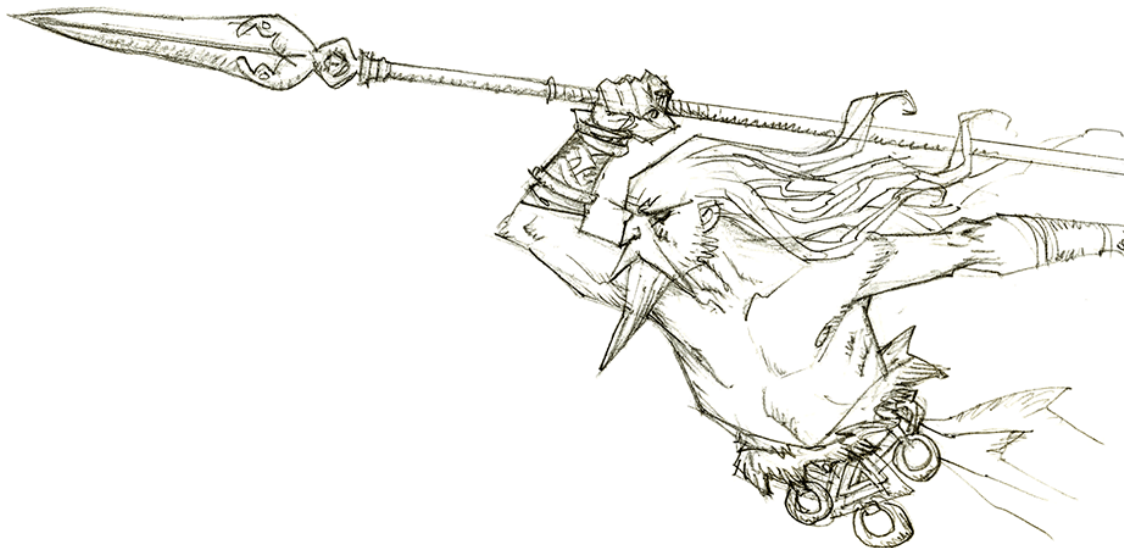




## ПЕРВАЯ ВОЙНА

В войско метнул Один копьё, это тоже свершилось в дни первой войны.

*ИЗ «ПРОРИЦАНИЯ ВЁЛЬВЫ»<sup>4</sup>*



Боги не всегда держались заодно: в начале времен между асами и ванами разразилась открытая война.

Случилось это сразу после того, как асы возвели Асгард. Именно тогда в их владения проникла ведьма из рода ванов по имени Гульвейг. С помощью колдовства она сеяла раскол и вражду, пока асы, наконец, не устали от ее козней и не решили избавиться от подстрекательницы. Они пронзили колдунью копьями и бросили в костер. Однако оказалось, что сжить Гульвейг со света не так-то просто: трижды асы сжигали ее, и трижды она восставала из пепла.

Асы и ваны собрались на совет, где ваны потребовали, чтобы асы покаялись в немилосердном обращении с Гульвейг. Асы на это не пошли. Один в ярости бросил в войско ванов копьё, и это стало началом самой первой войны. (После этого у людей вошло в обычай начинать каждую битву с броска копья в сторону враждебного войска – чтобы почтить Одина.)

Война бушевала долго. Обе стороны одерживали большие победы и терпели горькие поражения. В конце концов асы и ваны начали уставать от постоянных битв. Они встретились, чтобы заключить мирный договор и обменяться заложниками. Ваны отправили жить в Асгард бога морей Ньёрда и его детей – Фрейра и Фрейю. Асы же послали в Ванахейм мудрого Мимира вместе с Хёниром. Чтобы укрепить мир, все по очереди подошли к большой чаше и плюнули в нее. Слюна, смешавшаяся в чаше, стала символом союза между асами и ванами. Из этой слюны боги создали живое существо и дали ему имя Квасир.

---

<sup>4</sup> Перевод А. И. Корсуна.





## Боги и богини

*СЛАВА АСАМ  
И АСИНЬЯМ СЛАВА,  
И ВСЕМ ВСЕБЛАГИМ БОГАМ.*

*ИЗ «ПЕРЕБРАНКИ ЛОКИ»<sup>5</sup>*

### Один

ВСЕОТЕЦ • ИГГ (УЖАСНЫЙ) • БОГ ПОВЕШЕННЫХ • ГРИМНИР (СКРЫТЫЙ ПОД МАСКОЙ) • ОДНОГЛАЗЫЙ • ГАНГЛЕРИ (ПУТНИК) • ХЕРЬЯН (ПРЕДВОДИТЕЛЬ ВОЙСКА) • ТУНН (ГРОМОВЕРЖЕЦ) • УНН (ВОЗЛЮБЛЕННЫЙ) • БЁЛЬВЕРК (ЗЛОДЕЙ) • ВЫСОКИЙ



ОДИН, ХУГИН И МУНИН. БРОНЗОВАЯ НАКЛАДКА С ВЕНДЕЛЬСКОГО ШЛЕМА

Один – самый старший и главный из всех богов. Остальные слушаются его как отца, и потому его часто называют Всеотцом. Он – вождь и предводитель войска, а также бог неба, войны, поэзии и смерти. Вместе со своими таинственными братьями Вили и Ве он сотворил мир.

Несмотря на свое высокое положение, Один не особенно популярен среди людей, поскольку он непредсказуем. Это противоречивое божество: он может представлять добрым и справедливым вождем, а миг спустя превращаться в бессовестного манипулятора, не гнушающегося никакими средствами для достижения своих целей.

---

<sup>5</sup> Перевод В. Г. Тихомирова.



У него есть могучий конь Слейпнир о восьми ногах, два свирепых волка – Гери и Фреки, а также два ворона – Хугин и Мунир. Его главное оружие – копье Гунгнир, всегда попадающее в цель. Копье изготовили карлики по заданию Локи. Кроме того, Одину принадлежит золотое кольцо Драупнир (что значит «капающий»), тоже выкованное карликами. Каждую девятую ночь из Драупнира капает по восемь новых золотых колец, таких же тяжелых и сверкающих, как оно само. Вот почему асы никогда не испытывают недостатка в золоте.



Знаю, висел я



в ветвях на ветру  
девять долгих ночей,  
пронзенный копьем,  
посвященный Одину,  
в жертву себе же,  
на дереве том,  
чья корни сокрыты  
в недрах неведомых.

*ИЗ «РЕЧЕЙ ВЫСОКОГО»<sup>6</sup>*

Пожалуй, важнейшая из ролей Одина – бог войны. Он определяет, кому предстоит победить в битве, а кому – потерпеть поражение. Затем на поле битвы спускаются валькирии и исполняют его волю. Не удивительно, что Одина сопровождают вороны и волки: эти птицы и звери тесно связаны с полем битвы, потому что в древние времена люди часто видели, как они пируют на трупах павших.

Копье испокон веков было символом бога войны, и перед началом битвы один из воинов бросал в противника копье со словами: «Отдаю вас Одину». Тем самым он посвящал вражеское войско богу.

Один часто выбирает себе в поборники какого-нибудь героя и помогает ему побеждать врагов. Взамен герои обязаны хранить верность своему богу-покровителю до самой смерти. А смерть рано или поздно приходит – и скорее раньше, чем позже: хотя Один и помогает добрыми советами и волшебным оружием, в решающий миг он почти всегда предаёт героя. Если бы избранники бога не шли навстречу лютой смерти, они бы не попадали в Вальгаллу и не пополняли ряды эйнхериев – павших воинов, а тогда в день Рагнарёка Один остался бы без войска. Потому-то он и считается вероломным и коварным богом. Договор с ним приносит на некоторое время власть и воинскую удачу, но в конечном счете всегда ведет к гибели.

Один – один из величайших мудрецов девяти миров, но его все равно сжигает неутолимая жажда знаний. Он не только знает все о настоящем и прошлом, но с помощью ведовства – сейда – и рун способен также заглядывать в будущее.

Искусству сейда он обучился у богини Фрейи, а чтобы познать тайны рун, принес себе в жертву самого себя и провисел девять ночей на ветвях Иггдрасиля, пронзенный копьем.

Когда Одину не удастся заглянуть в грядущее самому, он не боится воскрешать и расспрашивать мертвых. Ведь мертвые воспринимают время по-иному, чем живые: для них настоящее, прошлое и будущее слиты воедино. Подходящее место для расспросов умерших – холмы с виселицами, поэтому Одина часто называют «богом повешенных».

Как мы уже знаем, Один окривел после того, как отдал один глаз Мимиру за право испытать из источника мудрости. Кроме того, он часто бродит по мирам людей и великанов переодетым, охотясь за сведениями.

К чему эта постоянная погоня за знаниями? Знания дают власть, а Одину, чтобы предотвратить Рагнарёк, требуется вся власть, какую он только способен добыть. В глубине души он знает, что обречен на поражение, ибо судьба богов предreshена. Тем не менее Один борется до последнего в надежде отвести беду от богов и людей.

Среда по-шведски называется onsdag – «день Одина».

---

<sup>6</sup> Перевод А. И. Корсуна.

## ХУТИН И МУНИН

На плечах у Одина сидят два ворона – Хугин и Мунин. Это посланники и лазутчики верховного бога. Каждый день вороны облетают все миры, собирая сведения и новости. Потом они возвращаются к восседающему на престоле Всеотцу и нашептывают ему на ухо обо всем, что видели и слышали.



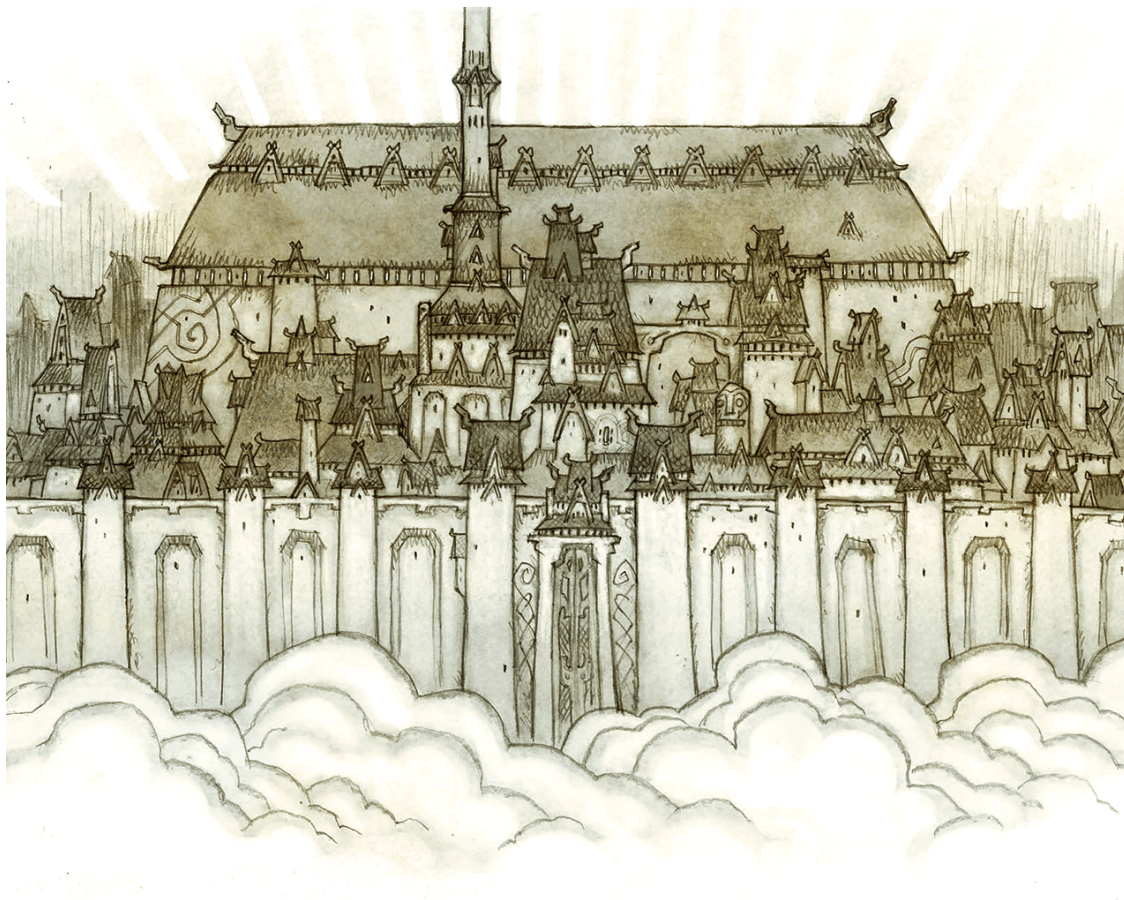
Мыслящий Хугин,  
помнящий Мунин  
кругоземно летают.  
Вернется ль, не знаю,  
Хугин ко мне;  
за Мунина больше тревожусь!

*ИЗ «РЕЧЕЙ ГРИМНИРА»<sup>7</sup>*

---

<sup>7</sup> Перевод В. Г. Тихомирова.

Хугин означает «мысль», а Мунин – «память». Кое-кто говорит, что эти вороны – часть самого бога: его разумом и память в облике птиц. Один постоянно беспокоится за своих воронов, когда те улетают по своим делам, и страшится того дня, когда они не вернутся.



## ВАЛЬГАЛЛА И ЭЙНХЕРИИ

В Вальгалле, чертогах павших, собираются эйнхерии – воины, павшие в бою и доставшиеся Одину. Здесь они проводят дни в сражениях друг с другом. По утрам эйнхерии облачаются в доспехи, хватают мечи и собираются на равнине перед Вальхаллой, где разражается яростная битва. Рекой течет кровь, раскалываются щиты, во все стороны летят отсеченные руки, ноги и головы. Ближе к вечеру все погибшие оживают, исцеляются, словно по волшебству, и отправляются в Вальхаллу пировать.

Один – бог предводителей и королей, поэтому к нему имеют право приходить только высокородные. Однако в Вальгаллу попадают не только мужчины: Один с удовольствием принимает и дев-воительниц, и знатных женщин, погибших в бою.

Эйнхерии составляют личную отборную дружину Одина, и в день Рагнарёка им предстоит сражаться с ним бок о бок против сил зла. Воинов в Вальгалле уже собралось несметное множество – половина всех тех, кто погиб от начала времен. Однако еще неизвестно, хватит ли их для того, чтобы выстоять в последней великой битве.

Сколько бы ни было эйнхериев, им всегда хватает мяса вепря Сэхримнира. Каждое утро вепря варят, а вечером он воскресает, цел и невредим, так что на следующий день его вновь можно есть. Мёд, который они пьют (а эти могучие воины не признают никакого питья, кроме мёда), дает коза Хейдрун, пасущаяся на крыше Вальгаллы. Из ее сосцов вытекает так много



мёда, что каждый день наполняется огромная чаша. Однако сам Один, восседающий на престоле, ничего не ест и пьет только вино.



Эйнхерии все  
рубятся вечно  
в чертогах у Одина;  
в схватки вступают, а кончив сражение, мирно пируют.

*ИЗ «РЕЧЕЙ ВАФТРУДНИРА»<sup>8</sup>*

Хотя воинов великое множество, им не приходится тесниться при входе или выходе из Вальгаллы: в этом чертоге пятьсот сорок дверей, и каждая из них так широка, что через нее могут одновременно пройти восемьсот человек. Чертог эйнхериев полностью посвящен войне:

---

<sup>8</sup> Перевод А. И. Корсуна.

стропила его сделаны из огромных копий, а кровля сложена из щитов. Главный вход охраняют грозные стражи: волк и орел.

## МЁД ПОЭЗИИ

Удивительная история о мёде поэзии началась сразу после большой войны между асами и ванами, когда два божественных рода встретились для заключения мира. Чтобы скрепить мир, все по очереди подошли к большой чаше и плюнули в нее. Слюна, смешавшаяся в чаше, стала символом союза между асами и ванами. Из этой слюны боги создали живое существо и дали ему имя Квасир. Он был чрезвычайно умен и знал ответы на все вопросы. Боги отправили Квасира в мир, чтобы распространять мудрость среди людей.

К несчастью, Квасиру повстречались два злобных карлика – Фьялар и Галар. Они убили Квасира, выпустили из него кровь в три чана, добавили туда мёд и сварили чудесный медовый напиток. Испивший его становился неслыханно мудрым и обретал поэтический дар.

Спустя некоторое время Фьялар и Галар утопили великана Гиллинга и убили его жену, разможив ей голову жерновом. Суттунг, племянник Гиллинга, изловил карликов-убийц, вывез их в открытое море и пригрозил оставить на скале, где они наверняка бы погибли во время прилива. Фьялар и Галар взмолились о пощаде и предложили Суттунгу выкуп – мёд поэзии. Суттунг согласился. Он забрал все три чана, спрятал их глубоко под горой и посадил свою дочь Гуннлёд стеречь добытое.

Один прознал про чудесный мёд и придумал хитроумный план, чтобы его добыть. У Суттунга был брат по имени Бауги. Один разыскал девятерых работников, косивших на поле Бауги сено. Работа не спорилась, потому что косы у них были тупыми. Один достал точильный камень и предложил наточить лезвия, на что работники с благодарностью согласились. Дело пошло на лад, и косари попросили продать им точило. Один сказал, что точило достанется тому, кто сумеет первым его поймать, и подбросил точильный камень в воздух. Пытаясь его поймать, работники поотрезали друг другу головы острыми косами.

Оставив девятерых обезглавленных косарей, Один отправился к Бауги и представился как Бёльверк. Бауги принялся жаловаться на то, как трудно найти хороших работников: последние девятеро каким-то образом умудрились перерезать друг дружке горло. Бёльверк заявил, что может работать за девятерых, и предложил нанять его, а в уплату потребовал дать ему глоток мёда поэзии. Бауги ответил, что медом распоряжается его брат Суттунг, но пообещал сделать все, что в его силах.

Все лето Бёльверк, как и обещал, трудился за девятерых, а когда пришла зима, попросил у Бауги плату. Они отправились к Суттунгу, но тот наотрез отказался выдать хоть каплю драгоценного мёда: до уговора Бауги с Бёльверком ему не было никакого дела. Бёльверк, однако, заявил, что добраться до мёда можно и другим путем и что долг Бауги – ему помочь. Они пошли к горе, где Гуннлёд стерегла мёд. Бёльверк, то есть Один, достал сверло и велел Бауги пробуравить дыру в горе. Затем Бёльверк превратился в змею и скользнул в отверстие. Бауги ткнул ему вслед сверлом, но промахнулся.



Увидев змею, Гуннлёд поначалу испугалась, но когда та превратилась в красавца Бёльверка, страх сменился радостью. Великанше было очень грустно сидеть одной в пещере и стеречь мёд поэзии, и она мечтала о ком-нибудь, кто скрасит ее одиночество. Один провел с ней три ночи, и за это Гуннлёд разрешила ему отпить по глотку из каждого чана. Тремя глотками Один осушил все три чана, а затем превратился в орла и улетел со своей добычей.

Когда Суттунг увидел орла, вылетающего из горы, где сидела Гуннлёд, он тоже обернулся орлом и бросился в погоню. Асы увидели приближающегося Одина и выставили на равнине Идавёлль чаши. Пролетая над Асгардом, Один выплевывал мёд в чаши, но гнавшийся за ним по пятам Суттунг ухватил его клювом за хвост и выдернул несколько перьев. Из-за этого часть меда пролилась мимо и окропила Мидгард. Так людям тоже досталось немного поэтического дара, но бóльшую часть мёда Один сохранил для себя.



## **СЛЕЙПНИР**

Слейпнир – бесстрашный серый боевой конь Одина. Он приходится сыном Локи и коню-великану Свадильфари – а значит, единокровным братом змею Йормунганду, волку Фенриру и великанше Хель. Слейпнир – великолепное и удивительное верховое животное. На своих восьми ногах он мчится быстрее любого другого коня, даже быстрее ветра, и способен одинаково хорошо скакать как по земле, так и по воздуху. Кроме того, Слейпнир может перемещаться между мирами и носит своего жадного до знаний хозяина не только в мир людей, но и в царство мертвых, и в другие таинственные места.

## **СТЕНЫ АСГАРДА**

Происхождение Слейпнира столь же удивительно, как и сам конь. На заре времен, сразу после войны асов с ванами, стены Асгарда лежали в руинах. И тут в Вальхалле объявился таинственный строитель и предложил свои услуги. Мало того, он пообещал за полтора года возвести такую прочную и высокую стену, что она выстоит против любого вражеского войска. И всю эту работу он пообещал проделать за год и еще половину.

Его предложение асам понравилось, но цена оказалась очень высокой: за свою работу каменщик потребовал в жены Фрейю, а в придачу – солнце и луну. Посоветовавшись с другими богами, Локи выдвинул одно условие: мастер должен выстроить стену всего за одну зиму. Если же к первому летнему дню она не будет готова, строитель останется без награды. Кроме того, ему запрещалось прибегать к чьей-либо помощи. Каменщик принял условия, но попросил разрешить ему взять в помощники своего коня Свадильфари, на что Локи нехотя согласился.



Строительство началось в первый зимний день и пошло бодро. Неутомимый Свадильфари обладал силой сотни лошадей и мог в одиночку подвозить колоссальные каменные глыбы, которые мастер затем проворно укладывал в стену и скреплял раствором. Казалось, им вовсе не нужно было отдыхать, и стена росла с угрожающей скоростью.

## **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.