

Библиотека
начальной школы

Скандинавские мифы и легенды



ИЗДАТЕЛЬСТВО
АСТ

Мария Томарёва Скандинавские мифы и легенды

Серия «Библиотека начальной школы»

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=40162516

Скандинавские мифы и легенды / Мария Томарёва; Ил.: Янис Шульц;

АСТ; Москва; 2018

ISBN 978-5-17-108309-0

Аннотация

Мы познакомим вас с героями Древней Скандинавии – одноглазым Одином и его сыновьями: силачом Тором и хитройгой Локи. Вы сразитесь с великанами-волшебниками, спасёте богиню молодости Идунн и узнаете, почему зимой такое бурное море.

Рассказала эти истории Мария Томарёва. Проиллюстрировал книгу Янис Шульц.

Содержание

Сотворение мира	6
Девять миров и ясьень Игдрассиль	14
Асгард и асы	20
Стена вокруг Асгарда	26
Конец ознакомительного фрагмента.	27

Мария Томарёва

Скандинавские

мифы и легенды

© Мария Томарёва, текст, 2018

© Янис Шульц, иллюстрации, 2018

© ООО «Издательство АСТ», 2018

* * *



Сотворение мира

Сначала нашего мира не существовало. Вместо него была бездна под названием Гиннунгагап – ни дна, ни конца, ни края.

На севере от Гиннунгагапа простиралась ледяная страна Нифльхейм, а на юге – Муспельсхейм, огненное царство.

И целую вечность ничего не случилось.

Но однажды в холодном Нифльхейме забил родник и реки из него потекли на юг, неся с собой ледяные глыбы. Искры, вылетавшие из Муспельсхейма, растапливали лёд.

И вот из подтаявшего льда появились два самых первых существа.

Одним из них был гигант по имени Имир. А другим была... нет, не женщина, а корова. Звали её Аутумла.

Лёг Имир спать – и под левой мышкой у него выступили капли пота, которые превратились в великана и великаншу. Скрестил Имир во сне ноги – и из-под колен его вылез ещё один великан, причём с шестью головами.

Еды Имиру и всем произошедшим от него великанам хватало – они питались молоком коровы Аутумлы.

Но где уж было Имиру догадаться, что корове тоже нужен корм. Ведь он не умел думать. Да и никакой травы в Гиннунгагапе не росло.

Поняла это терпеливая Аутумла, горестно закатила глаза

и принялась, за неимением лучшего, слизывать соль с камня.

Вот стоит корова и лижет камень. Лижет первый день – из камня проступили волосы, лижет второй день – показались голова и плечи. Ну а к вечеру третьего дня из камня вышел красавец по имени Бури.

Красавец Бури женился на красавице великанше, и у них родился ещё один красавец по имени Бор.

Сыновей Бора звали Один, Вили и Вё. Они и стали первыми богами – асами.

Троим молодым асам в пустынном мире было скучновато. Сидели как-то Один, Вили и Вё на краю ледника. Один и говорит:

– О, братья мои! Раз уж мы боги, так давайте создадим в бескрайнем, бесконечном и бездонном Гиннунгагапе новый мир.

Только из чего его сделать?



– А мы его сделаем... из Имира! – придумал Один.

– Нехорошо как-то, – засомневались Вили и Вё, – он же наш прародитель.

– Во-первых, наша прародительница – это корова Аутумла, – возразил Один. – Ведь именно она вылизала из камня нашего дедушку Бури. А во-вторых... братцы, мы же все знаем, что думать Имир не умеет. Он, наверное, даже и не заметит ничего.

И убили они Имира. А и из него вытекло столько крови, что в ней утонули почти все великаны – а их к тому времени было уже немало. Спаслись только великан Бергельмир с женой.

– М-да, – сказал Один, – что-то мне подсказывает, что потомки этой парочки будут нас, асов, сильно недолюбливать...

И он не ошибся. От Бергельмира произошли те самые великаны-ётуны, которые враждуют с асами с начала и до конца времён.

Тело Имира братья-асы бросили в Гиннунгагап и сделали из него землю.

Громадный череп великана стал небесным сводом. Из его крови получились реки и моря, из костей – горы и скалы, из зубов – камни и песок, из волос – леса. Мозг Имира (который у него всё-таки был) боги подбросили в небо – и он стал облаками и тучами.

Череп Имира оказался квадратным. Чтобы придать небу форму округлую форму, асы свернули углы в виде рогов. В каждый из рогов – северный, южный, западный и восточный – они посадили по ветру.

Голый череп Имира братья украсили искрами из Муспельсхейма. Так на небе появились бесчисленные звезды.



Землю боги окружили океаном, а узкую полосу суши вдоль него отвели великанам-ётунам – надо же было этому народу где-то жить. Так появился суровый край Ётунхейм – царство великанов.

Итак, новый мир был создан. Но кем его заселять?

– Давайте-ка создадим людей! – предложил Один.

Вили и Вё были не против, только из чего бы их создать?

– А мы сделаем их... из дерева! – придумал Один.

Сказано – сделано: нашли они на морском берегу два бревна и вытесали две фигуры – мужскую и женскую. И братья одарили их волшебной силой. Один дал им жизнь и дыхание, Вили – возможность думать и двигаться, а Вё подарил им чувства и речь.

Первого мужчину назвали Аск, а первую женщину – Эмбла. Вскоре люди заселили всю землю, которой асы дали название Мидгард.

И всё бы хорошо... да только через какое-то время в Мидгарде стало отвратительно пахнуть.

– Фу! – поморщился Один. – И как это люди умудрились испакостить землю за такой короткий срок?

– Люди здесь ни при чём, – вступился за них Вили. – Пройдут тысячелетия, прежде чем они научатся загрязнять мир самостоятельно.

– А смердит, братец, сама земля, – объяснил Вё. – Ведь она сделана из чего? Из мяса гиганта Имира. А мясо со временем что делает? Протухает.

Заглянули братья в недра земли – вся бывшая Имирова плоть кишела отвратительными червями.

И снова взялись асы за дело. На испорченное мясо были наложены чары – и оно превратилось в обыкновенную зем-

лю.

Но что же делать с червями?

– А давайте превратим их в маленьких человечков вот что, – предложил Один. – В тёмных гномов и светлых эльфов.

– Ну, Один, ты и скажешь, – засомневались братья. – Ладно ещё в гномов. Но в светлых, прекрасных эльфов? Таких отвратительных червяков?

– А пусть светлые, прекрасные эльфы помнят о своём происхождении и не будут считать себя равными нам, асам, – объяснил Один.

Так в мире появились тёмные альвы – гномы и светлые альвы – эльфы.

Девять миров и ясень Игдрассиль

Если говорить точно, мир получился не один, а целых девять.

Во-первых, человеческий мир – Мидгард.

Во-вторых, Асгард – страна асов в небесах над Мидгардом.

В-третьих, Ванахейм. Живут в нём так называемые ваны – ещё один клан богов. Ваны – божества природы, поэтому их край Ванахейм сплошь зарос лесами.

В начале времен асы с ванами воевали. Но потом решили, что делить им нечего, поладили, породнились и теперь мирно соседствуют.

В-четвёртых, Ётунхейм, где живут великаны-ётуны.

В-пятых, Свартальфахейм, подземное царство гномов. Коротышки гномы в своих кузницах создают волшебное оружие и украшения, о которых мечтает каждый бог. Кроме того, среди маленьких гномов встречаются большие умники.

Наверное, тёмные альвы добились бы лучшей доли, чем только сидеть в норах и выполнять заказы асов. Да вот беда – беднягам не выйти на поверхность: первый же луч солнца превратит неосторожного гнома в камень.



В-шестых, Льесальфхейм, воздушные чертоги эльфов. Этот мир парит где-то между Мидгардом и Асгардом.

Светлые альвы – кузнецы не хуже гномов. Кроме того, они божественно поют и играют прекрасную музыку. Впрочем, всегда помнят о своём небожественном происхождении (из червей в протухшем мясе Имира) и держатся скромно.

В-седьмых, Муспельсхейм, огненное царство – оно существует ещё со времен Гиннунгагапа. Всё в этом мире состоит из пламени.

У ворот Муспельсхейма стоит на страже его правитель

Сурт с огненным мечом наперевес. И никто никогда там не бывал, кроме коренных жителей – страшных огненных великанов.

В-восьмых, ледяной край Нифльхейм, такой же древний, как и царство огня.

И там только снег да лёд, иней да мгла. Да ещё ледяные великаны – злобный народ, и в гостях у них делать нечего.

И, в-девятых, Хельхейм, царство мёртвых.

Через все девять миров произрастает могучий ясень Иггдрасиль.

Крона его простирается выше небес. По ней гуляют четыре оленя, объедая свежие листочки.

На верхушке Иггдрасиля сидит орёл. Когда он машет крыльями – в Асгарде, Миргарде, Ётунхейме и других мирах поднимается ветер. А между глаз у орла устроился ястреб.

По стволу Иггдрасиля бегают белка по имени Рататоск.

Корни ясеня уходят глубоко под землю.

Первый из них находится в Ётунхейме.

Возле него в полутемном гроте бьёт источник мудрости, который охраняет великан Мимир – точнее, не весь Мимир, а лишь его отрубленная и оживлённая голова.

Пришёл как-то к Мимиру молодой Один.

– Дай мне попить из источника, – попросил он великана.

– Попей, – ответил Мимир. – Но мудрость нельзя обрести без лишений. Чего бы такого тебя лишить? Ладно, отделайся малым – давай-ка сюда свой правый глаз.

– Глаз? – расстроился Один. – А нельзя, например, палец?

Ну, ухо в конце концов...

– Не торгуйся, юноша, – сказал Мимир.

– Что ж, – вздохнул Один, – став мудрым, я одним глазом увижу больше, чем сейчас двумя.

И теперь на каждого, кто попадает в грот к Мимиру и наклоняется над его источником, из-под воды смотрит пожертвованный ради мудрости глаз Одина.

Второй корень Иггдрасиля – в царстве мёртвых, Хельхейме.

Рядом с ним развалился обросший перьями дракон Нидхёгг и грызёт его. Несладко приходится этому корню! Зато дракону – очень даже сладко. Ведь даже роса на священном дереве такая вкусная, что пчёлы – там, в верхних мирах, – собирают её вместо мёда.

Кроме сока Иггдрасиля, в меню дракона входит кровь, которую он высасывает из мертвецов. Мимо Нидхёгга-кровопийцы проходит каждый свеженький покойник на пути в царство мёртвых. Потому-то жители Хельхейма и выглядят такими иссохшими.

Иссохло бы стараниями Нидхёгга и мировое дерево, если б не его третий корень.



Третий корень тянется в Асгард.

Около него бьёт священный источник и живут три норны – богини судьбы.

Старшая норна зовется Урд, что значит «прошлое», средняя – Вернанди, «настоящее», а младшая – Скульд, «будущее».

Урд выглядит дряхлой старухой, Вернанди – женщиной средних лет, а Скульд – юной девушкой.

Норны знают судьбы всех миров и судьбу каждого существа – будь то ётун или альв, человек или ас.

При этом определённую заранее судьбу не могут изменить даже боги.

Правда, в отличие от людей, асы могут прийти к норнам и спросить, что их ждёт впереди. Естественно, они давно уже пришли и спросили. Например, каждому асу известно, в какой час и как именно он погибнет.

Впрочем, норны не всегда отвечают на вопросы, не всегда дают советы.

– Нет, – частенько говорят вещуньи самому Одину, – даже тебе не стоит знать, что из этого выйдет.

Чувствительная юная Скульд, отвечающая за будущее, в таких случаях обычно заливается горькими слезами...

Каждую долю секунды в каком-то из миров кто-нибудь рождается, и Урд, Вернанди и Скульд должны прийти к его изголовью и наделить младенца судьбой.

Они же ухаживают за Иггдрасилем – каждый день они черпают из источника воду вместе с грязью и поливают ею корень ясеня. Это помогает дереву пережить ненасытность Нидхёгга. Вода в источнике настолько священна, что грязь в ней – белого цвета.

У этого источника (зовётся он, как и старшая норна, Урд – это слово означает ещё и «судьба») асы частенько собираются на совет.

Асгард и асы

Асгард, край богов, расположен высоко в небесах.

Въехать на него можно по мосту, который называется Биврёст. Люди из своего Миргарда отлично видят Биврёст – это всем знакомая радуга.

Но горе самонадеянному человеку, великану или альву, сунувшемуся на Биврёст без аса-сопровождающего! Красная полоска на радуге – огонь, который немедленно сожжёт дерзкого наглеца.

Сторожит ворота Асгарда сын Одина, ас по имени Хеймдаль – у него золотые зубы, а родился он от девяти матерей, причём все они были сёстрами. Зато и стража породили надёжного.

В Асгарде располагаются чертоги богов и богинь. Самый прославленный из них – дворец Вальгалла.

В Вальгалле на своём троне Хлидскьявле восседает Один.

Трон устроен так, что, сидя на нём, можно видеть всё, что творится в девяти мирах. Поэтому от единственного зоркого ока верховного аса никому не укрыться.

А если что и укроется – у Одина есть расторопные осведомители: два ворона, которые время от времени облетают землю и возвращаются с новостями. Зовут воронов Хугин – «думающий» и Мунин – «помнящий».

У ног Одина лежат два волка – Гери и Фреки. Их имена

значат «жадный» и «прожорливый». На пирах Один вкушает только мёд, а всю еду бросает под стол Гери и Фреки. Работа волков – подъедать за владыкой.

В компании Хугина, Мунина, Гери и Фреки Один частенько бродит по Мидгарду.

Превращаясь то в дряхлого старика, то в карлика, он стучится в дома людей. Если с ним обойтись негостеприимно – обязательно покарает.

Один – мудрейший из асов.

Вальгалла – не просто дворец Одина.

Это ещё и священное место, куда попадают воины, павшие в бою с оружием в руках. Каждый викинг мечтает о Вальгалле и, умирая на поле брани, просит товарищей вложить в его слабеющую руку меч или боевой топор.



Воины, населяющие Вальгаллу, зовутся эйнхериями.

Время эйнхерии проводят так – дни напролёт с наслаждением рубят друг дружку мечами на лугу возле Вальгаллы, а ночи напролёт – пируют. К ночному застолию все раны успевают затянуться, и воины – как новенькие.

Любо-дорого смотреть, как после заката солнца идут эйнхерии с поля брани – один несёт под мышкой собственную голову, другой – руку, третий весело прыгает на одной ноге.

Тем, кто сам идти не может, подсобляют валькирии – девы-воительницы, дочери Одина. Своими прекрасными руками собирают они с обагрённой кровью травы изрубленных в куски воинов – тех, что нынче особо отличились. И несут в Вальгаллу – врачевать.

Затем – пир: аппетит у эйнхериев превосходный.

Мёд на эти пиры поставляет коза Хейдрун. Она разгуливает по усланной золотыми щитами крыше Вальгаллы, щиплет зелёные листочки Иггдрасиля и вместо молока дает сладкое хмельное питьё.

Едят эйнхерии мясо кабана по имени Сехримнир. Каждый вечер его забивают и варят в огромном котле, и каждое утро он опять оказывается живёхонький.

Прислуживают рубакам на пирах те же валькирии.

Впрочем, не все погибшие на поле брани воины попадают к Одину в Вальгаллу. Половину из них забирает богиня любви и красоты Фрейя в свой чертог Фольквангр.

В Фольквангре воины тоже сражаются и веселятся, но есть одно отличие. Во дворце Фрейи с павшими бойцами могут жить рядом их земные жёны и возлюбленные – если сохранят верность павшему супругу.



Поэтому многие женщины викингов, потеряв в бою любимого, стараются погибнуть так же героически, как и он, чтобы потом оказаться с ним вместе у Фрейи в Фольквангре.

Главный защитник Асгарда – ещё один сын Одина, рыжебородый Тор, бог-громовержец.

Ох, и боятся великаны его гнева, его силы (которую он увеличивает, потуже затягивая свой волшебный пояс), а в особенности – его молота Мельнира.

Молот у Тора такой тяжёлый, что поднять его может только он сам. А если кинуть Мельнир, допустим, в лоб какому-нибудь ётуну – оружие вернётся к Тору в руку. А вот ётун из сражения уже не вернётся.

Поэтому как-то обезвредить Тора или стащить Мельнир – давняя мечта великанов из Ётунхейма.

Ещё один из заметных обитателей Асгарда – бог огня Локи.

У Локи только мать из асов. Он хитёр, ловок и умен. Ие асы, наблюдая за проделками Локи, частенько качают головой и приговаривают:

– Ай, Локи, плохо ты кончишь!

Но до конца ещё далеко, и пока Локи живёт себе в Асгарде, принося богам то пользу, то проблемы.

Стена вокруг Асгарда

Когда Тор бывал дома, ни одному ётуну не могло прийти в голову сунуться в Асгард.

Беда в том, что дома Тор почти не бывал.

– Надо мне, братцы, напомнить о себе великанам. Съезжу-ка я в Ётунхейм, давненько там не бродил, – объявлял Тор асам, усаживался в свою запряжённую двумя козлами колесницу и уезжал по Биврёсту.

А асы в своих чертогах начинали крепче запираяться на ночь и вздрагивать от каждого шороха. По ночам им снились полчища ётунов.

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.