

Rafał Marciszewski

Mity skandynawskie

WARSZAWA 2002

CIP — Biblioteka Narodowa
Maciszewski, Rafał
Mity skandynawskie / Rafał Maciszewski. —
Wyd. 2 niez. — Warszawa : „DiG”, 2004

Opracowanie redakcyjne: Ewa Węgiełek-Biernacka
i Sławomir Górzyński

Opracowanie graficzne: Sławomir Górzyński

Ilustracje i projekt okładki: Rafał Maciszewski

ISBN 83-7181-261-2

Wydanie II niezmienione, dodruk

© Copyright by Wydawnictwo DiG & Rafał Maciszewski, 2002

Znak serii — fragment przerysu (Karl von Steinen) paleolitycznego rysunku naskalnego z Auetö (Ameryka Środkowa), w: *Geschichte der Kunst, aller Zeiten und Völker*, Bd. 1, Leipzig und Wien 1905

Opracowanie techniczne



E-mail: dig@dig.com.pl

<http://www.dig.com.pl>

Nakład 500 egz.

Druk: Zakład Poligrafii Instytutu Technologii Eksploatacji
w Radomiu

OD AUTORA

Głównym celem niniejszej publikacji jest przybliżenie polskiemu Czytelnikowi mitologii ludów skandynawskich, do tej pory prawie u nas nieznaną. Na polskim rynku wydawniczym pojawiły się już wprawdzie publikacje naukowe dotyczące mitologii germańskiej, ujmują one jednak to zagadnienie z punktu widzenia religioznawstwa czy kulturoznawstwa i są przeznaczone w istocie dla wąskiego kręgu badaczy. Zdecydowana ich większość wyszła spod pióra prof. dr hab. Stanisława Piekarczyka, którego prace autor rekomenduje Czytelnikowi, zainteresowanemu pogłębieniem wiedzy w tym zakresie.

Przedstawiony zbiór mitów skandynawskich jest wytworem szerokiego kręgu cywilizacyjnego Germanów. Część z nich miała, poczynając od starożytności, a na średniowieczu kończąc, charakter pangermański, inne wiązały się tylko ze środowiskiem Normanów. Podobnie jak z samymi mitami rzecz ma się z poszczególnymi wątkami mitologicznymi, bóstwami i postaciami mitycznymi. Przykładem może być *Thor*, występujący w mitach kontynentalnych pod imieniem *Donara*. Nie jest jednak celem autora pełniejsza prezentacja genezy mitów, różnic występujących w ich treści u poszczególnych ludów germańskich, czy też ściśle określanie chronologii powstania, rozwoju i modyfikacji. *Mitologia skandynawska* jest prozatorskim przekazem tekstów pieśni mitologicznych, zawartych przede wszystkim w *Eddzie poetyckiej*, uzupełnionym niektórymi wątkami zaczerpniętymi z *Eddy młodszej*. Opracowano ją na podstawie polskich przekładów tych zabytków literatury staroskandynawskiej. Przyjęta

przez autora forma przedstawienia mitów wynika z potrzeby zaoszczędzenia trudności interpretacyjnych i semantycznych, jakie Czytelnik nie wprowadzony bliżej w tematykę mógłby napotkać, korzystając z oryginalnych skandynawskich form literackich.

Nie należy zapominać, że dla normańskiego odbiorcy większość zawartych w pieśniach eddaicznych wątków była oczywista. Dlatego też autor pozwolił sobie na uczynienie nieznaczących uzupełnień treści kilku pieśni, nadających im w jego mniemaniu bardziej zrozumiałą strukturę niż w oryginalnym przekazie. Obok własnych sugestii wykorzystał również wyniki współczesnych badań naukowych. Odnosi się to zwłaszcza do postaci poszczególnych bóstw oraz ich sfer działania, a także powszechności czy też ograniczonego zasięgu występowania niektórych wątków mitycznych. Wychodząc ze wspomnianych wyżej założeń, uszeregowano mity w odmienny sposób niż ma to miejsce w standardowych wydaniach *Eddy*, podporządkowując je ustalonej w ogólnych zarysach przez autora, w oparciu o relację przyczynowo-skutkową, chronologii wydarzeń mitycznych od prapoczątku aż do dnia kosmicznej zagłady — *ragnarök*. Przy relacjonowaniu niektórych mitów, w kilku sporadycznych wypadkach, autor musiał odejść nieco od oryginalnego słownictwa użytego w *Eddzie*, uzupełniając tekst o zwroty i określenia, które w jego przekonaniu trafniej oddają treść, mimo że w stosunku do epoki są niewątpliwie anachroniczne. Przyjęta konwencja ma za zadanie uczynienie przekazu bardziej czytelnym i tym samym ułatwienie jego odbioru.

Uważny Czytelnik może spotkać w trakcie lektury postacie i sytuacje, które zna z naszych rodzimych lub szeroko u nas rozpowszechnionych legend i podań obcych.

Fakt ten może podważyć w oczach Czytelnika autentyczność przekazu. Jest to jednak podobieństwo tylko pozorne. Różne wątki mityczne i legendarne docierały do nas w przeszłości przedliterackiej, jak i później, w postaci dalekiego echa brzmiącego w baśniach Andersena i braci Grimm, czy w literaturze anglosaskiej. Stamtąd adoptowane zostały na nasz grunt takie postacie i wątki, jak krasnoludki i karły, smoki, szklane lub lodowe góry, czy śpiące królewny. Wyrwane jednak z rodzimego kontekstu utraciły wiele ze swej atrakcyjności, a w niektórych wypadkach uległy znacznemu przeinaczeniu.

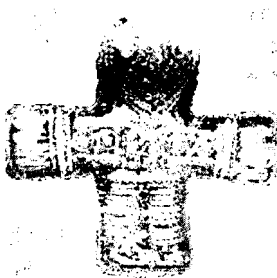
Druga połowa XX wieku przyniosła ze sobą, wraz z pojawieniem się nowych gatunków literackich, takich jak *fantasy*, wzmożone zainteresowanie literacko-mitologicznym dziedzictwem germańskiego kręgu kulturowego. Okazało się ono niewyczerpaną kopalnią tematów. Jednak zarówno twórcy tego nurtu, jak ich następcy i naśladowcy, wykorzystując autentyczne wątki, przeinaczali je, dopasowując do własnej koncepcji narracyjnej. Poprzez to upowszechnił się całkiem mylny, choć wyposażony w autentyczne postacie, obraz mitycznego świata Germanów. Z tego też powodu autorowi wydało się pozytywne oddanie w ręce Czytelnika najlepiej poznanej i zbadanej grupy mitów wywodzącej się z germańskiej tradycji kulturowej.

Na koniec autor poczuwa się do miłego obowiązku złożenia szczerych podziękowań prof. dr hab. Stanisławowi Piekarczykowi za niezwykle wnikliwe, krytyczne, a jednocześnie życzliwe uwagi, które pozwoliły mu uniknąć wielu błędów.

WSTĘP

Źródła

Proces chrystianizacji miał w Skandynawii, generalnie rzecz ujmując, charakter nieco odmienny niż w innych częściach Europy średniowiecznej. Nie wiązał się bowiem z presją zewnętrzną, lecz na ogół był aktem świadomej decyzji politycznej. I być może właśnie dlatego, że prądy chrystianizacyjne wypływały z ośrodków lokalnej władzy, własna tradycja pogańska pozostała żywa jeszcze przez długi czas. Największymi swobodami w zakresie nowej wiary cieszyło się społeczeństwo Islandii. Dość powiedzieć, że tolerowano tu nawet okresowe uprawianie kultów pogańskich już po przyjęciu chrześci-



Zawieszka w kształcie krzyża ze stylizowaną postacią Chrystusa (Birka — wczesnośredniowieczny port położony na wyspie Biörkö na jeziorze Melar w Szwecji).

jaństwa w 1000 roku. Można przypuszczać, że właśnie z tych powodów unifikujący charakter nowej religii uległ znacznemu osłabieniu, a nawet zaczął przyjmować swoiste, czysto skandynawskie formy zarówno w stylistyce wprowadzanych symboli, jak i w sposobie rozumienia świata. Między innymi znalazło to odbicie w trwałości rodzimej tradycji poetyckiej. W pierwotnej, pogańskiej wersji poezja skaldów przekazywana była wyłącznie w formie ustnej. Wraz z chrześcijaństwem dotarł do Skandynawii alfabet łaciński i przyjął się nad wyraz szybko. W Islandii, mimo że znano łacinę, pisano przeważnie w ojczystym języku. Wynikało to z silnego konserwatyzmu zarówno językowego, jak i kulturowego, wynikającego z naturalnej izolacji wyspy. Dzięki temu rozwinął się tu, a następnie utrwalił, język poetycki, a do naszych czasów zachowało się sporo zabytków piśmiennictwa w pierwotnym ich brzmieniu. Przywiązanie do tradycji powodowało, że nie słabło — mimo upływu czasu — zainteresowanie własnym dziedzictwem. W kulturze skandynawskiej tej epoki, a szczególnie Islandii, występowały dwa nurty: chrześcijański i pogański, przeplatając się często ze sobą. Pierwszy opierał się na grupie duchownych i wpływach kontynentalnych. Drugi zaś przetrwał w rodzimej poezji i tradycji ludowej. Pomimo tego chrześcijaństwo powoli acz systematycznie wypierało dawne zwyczaje, obrzędy i podania, eliminując je bądź adaptując na własny grunt. Wyczuwając w tym zagrożenie, wielu przedstawicieli wyższych warstw społeczeństwa skandynawskiego dążyło do zachowania reliktywów minionej epoki, szukając w niej własnych korzeni. Jednym z najsłynniejszych był żyjący w Islandii w pierwszej połowie XIII wieku Snorri Sturluson. Pozostawił po sobie bogaty dorobek literacki dotyczący zarów-

no historii, jak i kultury minionego okresu. Do najgłośniejszych jego prac należy trzyczęściowy traktat pomyślany jako podręcznik poetyki, zwany powszechnie *Eddą młodszą*. Nazwa ta pochodzi od napisu na najstarszym znanym rękopisie — „*Księga mniejsza zwie się Edda*”. Samo pochodzenie słowa *Edda* jest dotąd nie wyjaśnione. W literaturze przedmiotu podaje się przeważnie trzy najbardziej prawdopodobne wersje. Według pierwszej miałyby ona pochodzić od włości *Oddi*, w której wychował się i pobierał pierwsze nauki Snorri Sturluson. Inni badacze wywodzą jej etymologię z języka staroislandzkiego. Niektórzy natomiast kojarzą tę nazwę z imieniem mitycznej prababki ludzkości *Eddy*. *Edda* pomyślana została jako podręcznik poetyki. Składały się na niego trzy części. W pierwszej Snorri Sturluson zawarł, a zapewne także literacko przekształcił, znane sobie główne wątki mitologii skandynawskiej. Część druga stanowi objaśnienie bardzo rozbudowanego, zwłaszcza w wierszach, i wymagającego doskonałej znajomości świata mitycznego, poetyckiego języka skaldów. Trzecia zaś jest dopiero właściwym podręcznikiem napisanym w formie poematu, zawierającym 102 przykłady stosowanego metrum. *Edda* Sturlusona stanowiła pierwszą świadomą próbę zebrania i usystematyzowania głównych wątków mitologii nordyckiej. Jej wartość źródłową nauka wielokrotnie podważała, zarzucając autorowi, że prezentowane przezeń mity są w większości produktem literackim opartym wprawdzie na autentycznym pierwowzorze, lecz stanowiącym swoistą, zgoła dowolną interpretację. Zdanie to potwierdzał fakt, iż *Edda młodszą* wykazuje liczne naleciałości chrześcijańskie. Baza źródłowa, na której mógł oprzeć się autor, była już bardzo niepewna.

Mimo tego *Edda* Sturlusona przez wiele pokoleń stanowiła jedyną w miarę kompletną skarbnicę wiedzy o mitologicznych dziejach skandynawskiego świata. Również obecnie, jakkolwiek musi być ona traktowana z dużą ostrożnością, jest pomocna przy interpretacji i uzupełnianiu mitów, znanych często jedynie fragmentarycznie z pieśni *Eddy poetyckiej*.

Przełom dokonał się w roku 1643. Wtedy to biskup Brynjolfur Sveinsson odkrył zbiór pieśni o treści mitologicznej, przypominający pod względem zawartości pierwszą część traktatu Sturlusona. Ze względu na to oraz na poetycki charakter utworów, Sveinsson przyjął *a priori*, że muszą stanowić pierwowzór *Eddy* Sturlusona i tym samym być od niej starsze. Założył również, że autorem może być tylko żyjący w latach 1056-1133 Saemund inn Frodi, zwany Mądrym, którego sam uważał za największego uczonego minionej epoki. Stąd znaleziony przez siebie zbiór pieśni nazwał *Eddą starszą* lub *Saemunda*. W późniejszych latach, ze względu na charakter składających się na nią utworów, nazwano ją również *Eddą poetycką*. Obecnie zbiór nosi nazwę *Codex Regius*. Tworzą go pieśni o bogach i bohaterach. W ich przygody wpleciono w formie sentencji, wieszczb, przysłów i przestróg różne pouczenia moralne. W dobie dzisiejszej wraz z nimi wydaje się utwory znane z innych rękopisów. W drodze wnikliwych badań ustalono, że *Codex Regius* jest kopią wcześniejszego, zaginionego manuskryptu napisanego według wszelkiego prawdopodobieństwa na Islandii. Drobne błędy popełnione przez kopistę pozwalają stwierdzić, że tekst ten stanowi odpis innego kodeksu, a nie powstał — jak sądzono wcześniej — w oparciu o tradycję ustną. Pieśni w nim zawarte musiały być sze-

roko znane, gdyż liczne ich przeróbki i fragmenty znaleźć można w wielu rękopisach islandzkich.

Edda poetycka składa się z dwóch grup pieśni. Pierwsza to 15 utworów o tematyce mitologicznej. Drugą stanowią pieśni heroiczne (21). Cykl związany z panteonem skandynawskim wyraźnie dzieli się na trzy zasadnicze części — pierwszych 6 pieśni odnosi się do *Odina*, dalsze do *Thora* i *Freya*. Otwiera go najokazalsza z pieśni — *Völuspa* (*Przepowiednia Wieszczy*). W usta jasnovidzącej olbrzymki włożono mityczną historię świata, jego dzień dzisiejszy i zbliżający się koniec, kiedy to w dniu *ragnarök** stary ład ulegnie zagładzie w walce bogów z olbrzymami i potworami (stanowiącymi personifikację przeciwnych człowiekowi sił natury), by potem, odkupiony krwią bogów i ludzi, mógł odrodzić się na nowo. Wielu badaczy zwracało uwagę na silne wpływy chrześcijańskie widoczne w wizji. Wątek *Baldra* i jego akt odkupienia oraz przeczcucie zstąpienia nowego, wszechmocnego boga, który definitywnie ukróci wszelkie zło, pozostają już w ścisłym związku z kręgiem ideologii chrześcijańskiej. Wizja nadejścia nowego porządku związanego z osobą nowego boga nie jest czymś wyjątkowym. Podobny motyw można znaleźć w *Völuspa en skamma*, będącej wydzieloną częścią *Pieśni Hyndli*, jak również w materiale ikonograficznym wiążącym wątki chrześcijańskie z ideą *ragnarök* (np. Krzyż Thorwalda z brytyjskiej wyspy Man). Pozostałe pieśni z cyklu mitologicznego *Eddy* mają różnorodny charakter, począwszy od poważnych, opisujących świat bogów i tłumaczących boski porządek rzeczy, przez satyryczne, aż do utworów dydak-

* Ragnarök — mitologiczny dzień kosmicznej zagłady świata i bogów. Według wierzeń Normanów miał nadejść, gdy spełnią się wszystkie wydarzenia wywołane Odinowi przez wieszczkę na początku dziejów.



Stela z Ardre na wyspie Gotlandia w Szwecji. W górnej części widoczne sceny związane z Asgardem. Na pierwszym planie Odin dosiadający Sleipnira; w głębi Walhalla i procesja Walkirii. Poniżej obrazy z życia codziennego w świecie ludzkim.

tycznych. Zwraca się w tym przypadku uwagę również na występowanie w grupie utworów mitologicznych warstwy symbolicznej związanej z kultem płodności.

Współczesne badania pozwoliły ustalić, że rękopis *Codex Regius* powstał około 1270 roku. Trudna natomiast do określenia jest chronologia stworzenia poszczególnych pieśni. Ustala się ją przeważnie na okres od IX do XI wieku. Niektórzy jednak badacze poszerzają przedział chronologiczny na wieki VIII—XIII. Analiza napisów runicznych ujawniła przy tym, że aliteracja i wierszowanie w stylu *Eddy* znane było już około 700 roku. Przy ustalaniu czasu powstania poszczególnych pieśni cyklu, opierano się zazwyczaj na badaniach porównawczych wątków występujących w utworach, opisach form krajobrazowych i elementach kultury materialnej ze źródłami typu historycznego i archeologicznego. Równie niejasne, jak datowanie, jest pochodzenie utworów. Przypuszcza się, że większość powstała zapewne w środowisku islandzkich *böndr**. Niektóre są proveniencji ogólnoskandyńskiej, i to niekoniecznie dworskiej. Warto przy tym podkreślić, że nie znajdują one bezpośrednich odpowiedników literackich na obszarach zamieszkałych przez Germanów kontynentalnych. Posiadają je natomiast niewątpliwie pieśni cyklu heroicznego.

Wartość źródłowa *Eddy* była wielokrotnie podważana. Liczni badacze wysuwali wątpliwości co do autentyczności informacji w niej zawartych, dotyczących świata mitycznego. Duże kontrowersje budziła również kwestia autorstwa poszczególnych wątków mitycznych. Stawiano w tym wypadku pytanie, czy opisywane w *Eddzie* wydarzenia są tworem fantazji autora, czy też stanowią

poetycką przeróbkę rozpowszechnionego szeroko mitu. Obecnie należy przyjąć, że mimo licznych postpogańskich naleciałości, rdzeń *Eddy* jest autentyczny, będąc poetyckim przetworzeniem rzeczywistości mitycznej Germanów północnych. Między innymi skłania ku temu wnioskowi analiza treści skandynawskich rytów naskalnych. Dzięki nim ustalono, że niektóre mity były silnie zakorzenione w społeczeństwie skandynawskim. Dotyczy to przede wszystkim idei *ragnarök* i symboliki z nią związanej (*Walkirie, wilk, Walhalla, wąż-smok* itd.), jak i postaci *Thora*, którego kult według współczesnych badań był szeroko rozpowszechniony.

Świat mityczny a człowiek

Oś centralną mitycznego świata opisanego w *Eddzie* wyznaczał jesion *Yggdrasill*.

„*Wiem gdzie jesion stoi, Yggdrasill się zowie,
Lśniącą wilgocią pień jego zroszony,
Z niego idzie rosa, co w dolinach spada,
Kolo Urd studni wciąż zielony stoi*”.
(*Völuspá* 19)*

Drzewo kosmiczne jest częstym elementem kosmogonii różnych ludów. Będąc punktem centralnym, jest kulminacją tego, co święte. Na nim to opiera się kosmos i ono stanowi o podziale wszechświata, wyznaczając jego główną oś. Będąc fundamentem struktury „boskiego ładu”, zapewnia mu stabilność, stając się jednocześnie Drzewem Życia. Gdy ono umrze, musi również umrzeć świat. W *Eddzie* zależność ta jest silnie podkreślona.

* Jeśli nie zaznaczono inaczej to tłumaczyła A. Załuska-Strömberg.

„Więcej leży węzów pod jesionem Yggdrasill
niżeli głupcy wiedzą:
Goin i Moin synami są Grafiwitnira,
Grabak i Swafnir będą wciąż — jak myślę —
Drzewa gałązki ogryzać”.
(*Grimnismal* 34)

„Jesion Yggdrasill cierpi więcej
Niżeli lud przypuszcza:
jeleni szczyt w górze, pień próchnieje,
Nidhög korzeń niszczy”.
(*Grimnismal* 35)

Węże i jelenie niszczące święte drzewo symbolizują stałe zagrożenie i niepewność bytu. Gdyby nie woda życia czerpana ze źródła *Urd*, odżywiająca święty jesion, świat uległby zagładzie. *Yggdrasill* rośnie jednak nadal dzięki służbie strażniczek losu — *Norn*, które codziennie go podlewają. Na nim to, według słów *Wieszczyki*, opierało się dziewięć światów składających się na skandynawski makrokosmos.

„(-)
I pomnę dziewięć światów i dziewięć
Świętego drzewa korzeni w głęb ziemi”.
(*Völuspá*2)

Należały do nich *Asgard* — miejsce, gdzie mieściły się siedziby *Asów*, *Wanaheim* - siedziba *Wanów*, *Alfheim* — siedziba *Alfów*, *Muspell* — kraina ognia, *Jötunheim* — lodowa kraina olbrzymów, *Niflhel* — kraina zmarłych oraz nie wymienione z nazwy władztwo karłów, kraina lodów najdalszej północy i wreszcie *Midgard* — świat ludzi.

Z *Eddy* wynika, że *Midgard* powstał w punkcie styku dwu przeciwstawnych sobie praelementów — ognia

i wody. Mit ten jest niezwykle stary, sięgający korzeniami jeszcze tradycji wedyjskiej. W *Eddzie* ogień i woda były nacechowane złem jako żywioły przeciwne człowiekowi, często przynoszące mu zgubę. Niszczący ogień utożsamiała kraina *Muspell*, a woda pochodziła z zatrutych rzek *Niflhelu*. Warto zwrócić uwagę, że mamy tu do czynienia z charakterystyczną dla utworów staroskandynawskich metaforą przedmiotową. Pojęcia abstrakcyjne, takie jak dobro czy zło, przyjmowane były w społeczeństwie normańskim, stojącym na dość prymitywnym stopniu rozwoju intelektualnego, wyłącznie pod postacią metafor lub personifikacji. W innym wypadku stawały się niezrozumiałe. Wielu zresztą tego rodzaju pojęć nie było w ówczesnym języku.

Dzięki działaniom wspomnianych wyżej sił narodził się *Ymir*, protoplasta rodu olbrzymów (*Thursów*). *Edda* przedstawia go jako postać groźną, budzącą przerażenie swoimi rozmiarami. Zarówno z przepowiedni *Völuspá* jak i z komentarza Snorriego jasno wynika, że samo istnienie *Ymira* stanowiło stałe zagrożenie, choć od chwili powstania aż do śmierci pozostawał on pogrążony we śnie. Uosabiał bowiem niszczące siły natury. Posiadał przy tym również rozrodcze zdolności ziemi, dzięki czemu zdolny był do samoródtwa. Warto przy tym zwrócić uwagę, że mityczny motyw samoródtwa występuje pod różnymi postaciami w licznych kulturach, nie tylko europejskich. Z ciała *Ymira* narodzili się *Thursowie* — Olbrzymy Szronu. Równoległe z nimi pojawili się bogowie zwani *Asami*. Powstali z tej samej substancji co *Ymir* stanowili jednak przeciwległy, dodatni biegun wśród grupy istot mitycznych występujących w mitologii skandynawskiej. Oni to właśnie stworzyli *Mid-*

gard. Za materiał posłużyło im ciało *Ymira*, którego zabili. Wyraźnie widać tu motyw konfliktu między dwoma przeciwstawnymi sobie siłami kosmosu, *Asami* (o etymologii uranicznej) reprezentującymi dobro i *Thursami* (o etymologii chtonicznej) utożsamiającymi prymitywnie pojmowane zło.

Z resztek, jakie im pozostały, stworzyli bogowie karłów. I na tym dzieło stworzenia zostało ukończone. Ludzie, według *Eddy*, pojawili się samoistnie. Bogowie zastali ich leżących bez czucia i nadali im cechy życia świadomego.

„(.....)
*Znaleźli na brzegu bez siły leżących Aska i Emble,
 losu pozbawionych*”.

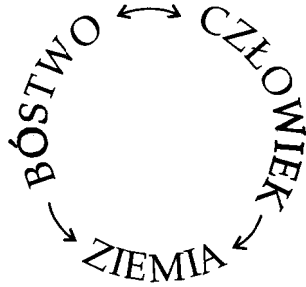
(*Völuspá* 11)*

„*Jeszcze nie dyszeli, brak im było ducha
 Rumieńce na licach, wyglądu świeżego;
 Odyn dał im oddech, ducha dał im Hömir,
 Lodur zaś wygląd i rumieńce*”.

(*Völuspá* 18)

Następnie potomkowie *Aska* i *Embli* zaludnili *Midgard*, który stał się światem ludzi. W większości znanych mitologii, powstanie świata wiąże się z usankcjonowaniem sensu istnienia człowieka. Można w tym wypadku wykazać prostą zależność zachodzącą między ziemią-światem, człowiekiem i bóstwem. Ziemia zostaje stworzona jako miejsce i podstawa egzystencji człowieka. W dalszej kolejności powstaje człowiek, kreujący samą swą obecnością bóstwo. Istota boska zaś sankcjonuje własne istnienie i działanie w funkcji opiekuńczej.

* Tu i następne tłum. S. Piekarczyk.



Schemat ten nie zachodzi tak wyraźnie w mitologii skandynawskiej. Dla Czytelnika wychowanego w kręgu tradycji chrześcijańskiej jest rzeczą naturalną, że człowiek stanowi ostatni chronologicznie etap w historii stworzenia świata jako najdoskonalszy twór boski. Natomiast w wydaniu skandynawskim istota ludzka pojawia się niemal przypadkiem i jej kreacja nie jest związana z wolą bóstwa. Należy również podkreślić, że z *Völuspa* zdaje się wynikać, iż *Midgard* w założeniu został stworzony dla bogów, o czym świadczą strofy opisujące Złoty Wiek:

*„Spotkali się Asowie na polu Idawell
I tam zaczęli wznosić świątynie i dwory.
Sił nie szczędzili, szybko wykuwali
Cegi i kleszcze, narzędzia robili”.*
(*Völuspa* 7)

*„Grali w kości na łące szczęśliwi;
Wszystko było u nich ze szczerego złota,
Póki nie przyszły trzy olbrzymki-dziewy
Ogromne, straszne z siedziby olbrzymów”.*
(*Völuspa* 8)

Motyw Złotego Wieku pojawia się w wielu mitologiach, stanowiąc alegorię raju utraconego. Należy przy tym podkreślić, że odnosi się on przede wszystkim do

człowieka. Bogowie pozostają niezależni. W wierzeniach skandynawskich rzecz ma się zupełnie inaczej. Złoty Wiek ma miejsce jeszcze przed pojawieniem się ludzi. Wspomniane w pieśni olbrzymki to *Norny*, opiekunki losu. Przyniosły one bogom przeznaczenie, sens oraz kierunek ich działania. Wraz z nimi pojawiło się poczucie nieuchronności końca. Zburzona została boska idylla. W tym dopiero miejscu na arenę wydarzeń wkracza człowiek. Nadal jednak pozostaje niezaangażowany. Główny nacisk kładziony jest nadal na relację zachodzącą między bogami a stworzonym przez nich światem. Człowiek stanowi element dodatkowy, pełniąc rolę drugoplanową. Dopiero *Norny* łączą go losem z bogami. Tak więc główną funkcją bogów jest ochrona boskiego ładu w stworzonym przez nich samym świecie. Mamy tu do czynienia z mitologią typu geocentrycznego, w której podmiotem działania istot grupy boskiej jest ziemia-świat. Przeznaczenie, które przyniosły *Norny*, i wizja ostatecznej, nieuniknionej zagłady wprowadzają człowieka w orbitę zainteresowań bogów. W tym momencie uzyskuje on status głównego sojusznika *Asów* w czekającej ich walce. Od tego miejsca przepowiednia *ragnarök* — dnia ostatniej bitwy, warunkuje rozwój rodu ludzkiego. Jej też podporządkowane są poczynania bogów wobec do ludzi. *Norny* przynoszą człowiekowi los, a wraz z nim śmierć. Fakt ten jest zupełnie od woli bóstw niezależny. *Asowie* mogą go tylko wykorzystać. *Odin* zsyła śmierć, lecz nie jest w stanie jej wyeliminować. Podporządkowuje ją więc celowi nadrzędnemu — obronie zagrożonego świata. W tym celu zbiera poległych w bitwach wojowników w specjalnej siedzibie zwanej *Walhallą*, gdzie mężczyźni nieustannie ćwiczą się w walce, w przerwach pędząc czas na biesiadach i zabawie.

„Gladshheim zwie się ten piąty, tam złotem
wspaniale Walhalla rozbłyska;
Tam też Hropt codziennie gromadzi
Wojów w bitwach padłych”.

(*Grímnismál* 8)

Tym, którzy umarli własną śmiercią, przeznaczony był
pobyt w *Niflhel*, krainie zmarłych.

„(...)
Bom wszystkie światy obszedł,
Dziewięć światów zawędrował aż do *Niflhelu*
w dół,
Gdzie ci są co śmiercią umarli”.

(*Vǫluspá* 43)

„(Salę widziałam: z dala od słońca stoi
Na wybrzeżu *Trupów*, na północ wychodzą wrota
Jadu krople przez dymnik padają,
Z grzbietów węzów plecione są ściany)”.

(*Völuspá* 38)

„Ujrzała: tam szli przez potoków języki
krzywoprzysięzcy i skrytobójcy;
Szli z nimi cudzych żon uwodziciele.
Nidhögr, potwór czarny, trupy ich wysysał,
Zmarłych pożerał. —Czyż dosyć wam tego?”

(*Völuspá* 39)

Jak widać, prezentowany w *Eddzie* obraz świata
zmarłych rysuje się raczej mało zachęcająco. *Walhalla* na-
tomiaś pełniła rolę normańskiego raju. Jej atrakcyjność
wynikała z prymitywnego sposobu ujmowania rzeczy-
wistości, pozostającego na niskim jeszcze stopniu abs-
trakcji. Prawdziwe szczęście polegało na stałym i pełnym
zaspokajaniu potrzeb. Wskazują na to w opisie *Walhalli*
takie elementy, jak pełen dostatek jedła i napojów —

„*Walhalla nigdy tak zaludniona nie będzie, aby mięsa z dzika Serinnera zabrakło*” (*Dǫmessaga* 33)*, czy obcowanie z bóstwem — „*Odin siada u tegoż stołu co Einherriar — współwojownicy*” (*Dǫmessaga* 34). Śmierć w walce była dla Normanów zaszczytem, a niekiedy celem. Otwierała bowiem drzwi raju i pozwalała, w mniemaniu ówczesnych, zachować wieczną sławę. Stąd biorą się słowa wypowiedziane w pieśni *Havamal*:

„*Niemądry myśli, że żyć będzie wiecznie,
Gdy się przed bojem ustrzeże,
Lecz starość nie da mu spokoju
Choć mu oszczepy go dadzą*”.
(*Havamal* 16)

Ten, który poległ, stawał się wybrańcem boga. Unikał przy tym grozy krainy zmarłych i miał bezpośredni kontakt z *sacrum*. Uzyskiwał tym samym cechy nadludzkie, jak i nieśmiertelność poprzez sławę — wartość niezwykle cenioną w społeczeństwie Normanów. Należy jednak podkreślić, choć mogłyby na to wskazywać prezentowane fragmenty pieśni, że życie Skandynawów we wczesnym średniowieczu nie było determinowane ideą *ragnarök* w takim stopniu, jak życie społeczeństw chrześcijańskich wizją Sądu Ostatecznego. Na równi bowiem z chwałą bitewną ceniono w tym czasie, jak to wynika z niektórych znanych inskrypcji, sag czy innych fragmentów pieśni eddaicznych, zaradność w gospodarstwie, czy umiejętność gromadzenia majątku, i to niekoniecznie z narażeniem życia. Natomiast uczestnictwo w *ragnarök* (poprzez śmierć w walce) stanowiło dla człowieka jedyną dostępną czynną rolę w świecie mitycz-

* Tekst wg J. Lelewela, *Edda to jest księga religii dawnych Skandynawii mieszkańców*, Wilno 1828.



Stela kamienna z Klinte Hunninge (Gotlandia)

Podział przestrzeni jest wyrazem wyobrażeń normańskich o poziomach egzystencji:

- część górna obrazuje życie w Walhalli (z prawej widoczna postać Walkirii z rogiem w ręce)
- część dolna odnosi się do egzystencji ziemskiej i wskazuje na wypełniające ją epizody — wyprawy morskie, śmierć naturalna (w środkowej partii widoczna żałobnica pochylająca się nad grobem, od którego odchodzi „droga śmierci”), obraz życia codziennego w osadzie.

nym. Oczywiście istniały inne formy kontaktu z bóstwem, niekoniecznie w wymiarze ostatecznym. Przede wszystkim były to ofiary i wszelkiego rodzaju obrzędy, wyrażające się zazwyczaj w maksymie „*do ut des*” (*daję abyś dał*). Innymi słowy, stanowiły one formę stosowania przymusu wobec bóstwa w celu osiągnięcia pożądanego działania. Nie mogły jednak wpłynąć na losy świata. Mitologiczna rola ludzi kończyła się na udziale w ostatecznej bitwie — kosmicznej katastrofie, w której zginie świat, by odrodzić się na nowo oczyszczony z wszelkiego zła.

*„Widzę jak znów się wylania
Ziemia z morza, zieleniejąca,
Lecą wodospady, a orzeł nad nimi
Ten co w górskiej krainie ryby łowi”.*

(Völuspa 59)

*„Rola nieobsiana będzie rodziła
Zło w dobro się przemieni; Baldr wróci
Na Hropta boiskach zamieszka Hod i Baldr
W świątyni bogów: wiecie teraz, czy nie”.*

(Völuspa 62)

*„Tam wybierze Honir wóźbiarską różczkę,
Bratańcy Tweggja budować będą
Obszerne niebiosy — wiecież teraz, czy nie”.*

(Völuspa 63)

*„Salę widzę od słońca piękniejszą
Dach złotem kryty, na Gimlej:
Sprawiedliwi tam mieszkać będą
Szczęścia wiecznego doznawać będą”.*

(Völuspa 64)

* Tłum. A. Załuska-Strömberg.

Jak widać, w wizji odrodzonego świata brak jest miejsca dla człowieka. Wypełnił on już swoje zadanie. Świat został uratowany i oczyszczony, a bogowie mogą cieszyć się nim jak za dni stworzenia.

Pogaństwo

Jak już wspomniano poprzednio, u Normanów stosunek człowieka do bóstwa wyrażał się zasadą „*do ut des*”. Jego przejawem była ofiara składana w celu skłonienia istoty boskiej do pozytywnego działania. Stosunkowo niski poziom świadomości religijnej wpływał na to, że w społeczeństwie skandynawskim doby wczesnego średniowiecza obiaty przyjmowały jak najbardziej realistyczną formę. Zwraca uwagę fakt, podkreślany przez liczne grono badaczy, że w językach skandynawskich stosunek do bóstwa określany był słowem *blöta* (składać krwawą ofiarę). Tę formę kultu potwierdzają liczne źródła. Prokop z Cezarei piszący w VI wieku przekazał dość dokładny opis obrzędów ofiarnych. Zwracają uwagę zawarte w nim informacje o składaniu ofiar również z ludzi. Wiarygodność tej relacji potwierdzają znaleziska szkieletów, bądź całych zwłok ludzkich pochodzących z bagien i torfowisk Szlezwika-Holsztynu, Jutlandii i Skandynawii. Wagę, jaką przywiązywano do tego typu praktyk, może podkreślać fakt występowania ich jeszcze w XI wieku. Z tego okresu pochodzi kronika Adama Bremeńskiego zawierająca między innymi relację z uroczystości religijnych obchodzonych w świątyni w Starej Upsali. Kronikarz wspomina trzech bogów — *Odina*, *Thora* i *Freya*, którym składano ofiary w wypadku wojny, moru i ślubu. Znaczącymi wydają się wskazane tu zdarzenia wymagające ingerencji sił wyższych. Z doboru tego wy-

nika, że cel ofiary miał charakter ochronny lub też zapewniający powodzenie. Akt ofiarny mógł odnosić się do istniejącej już sytuacji, jak też do spodziewanej. Obejmował swoim zakresem jednostkę bądź też grupę. W przypadku całości populacji miał silne reperkusje społeczne. O ile bowiem tzw. pogaństwo było stosunkowo tolerancyjne, przynajmniej w porównaniu z wojującym wówczas chrześcijaństwem, i dopuszczało, szczególnie w dużych ośrodkach handlowych, obecność innych form religijnych, o tyle w wypadku obrzędów mających na celu zapewnienie opieki boskiej, brak uczestnictwa lub też naruszenie zasad postępowania, pociągały za sobą poważne konsekwencje ze śmiercią winowajcy włącznie. Przy składaniu ofiary mogła zachodzić bezpośrednia relacja między człowiekiem a bóstwem, lub też wymagany był pośrednik. Pełnił on w tym wypadku funkcję kapłańską. W Islandii sprawował ją *godi*. Godność ta łączyła w sobie zarówno cechy sakralne jak i prawne. Nie ma w tym nic dziwnego, gdyż we wszystkich społecznościach regulacje i postępowania prawne miały również zabarwienie religijne. W przypadkach spornych bóg stawał się najwyższym gwarantem lub sędzią. Podobnie rzecz miała się z zawieraniem transakcji lub składaniem przyrzeczeń. Stanowisko *godi* było czysto honorowe. Poza Islandią, w pozostałych, kształtujących się dopiero państwach skandynawskich, kapłani nie zdołali zdobyć odrębnych praw. Kapłan był przewodnikiem i mistrzem ceremonii. W obrzędach spełnianych w imieniu całej społeczności stawał się on osobą pierwszoplanową. Według powszechnie panującego przekonania w jego rękę spoczywało powodzenie, a nawet przetrwanie grupy. Wierzono bowiem, że brak pozytywnej reakcji bóstwa, którego wyrazem było nieosiągnięcie celu składanej ofia-

ry, wiązało się nie tyle z jego wolą, co z błędem popełnionym w czynnościach obrzędowych. Prawidłowo przygotowana i złożona ofiara musiała zostać przyjęta i odnieść pożądany skutek. We wczesnośredniowiecznej Skandynawii, ze względu na strukturę zaludnienia (przewaga osad jednodworczych), często funkcje kapłańskie pełniła głowa rodu. Ze źródeł pisanych, głównie islandzkich, wynika, że nierzadko spotykano indywidualne formy uprawiania kultu. Odnosiły się one przeważnie do jednego bóstwa i polegały na złożeniu ofiary oraz poświęceniu bogowi charakterystycznych form terenu lub też całych obszarów. Powszechność tych praktyk potwierdzają licznie występujące nazwy zawierające w sobie imię bóstwa. Obok czynnej, wyrażającej się w akcie ofiarnym relacji bóstwo-człowiek, dopuszczalna była inna, bierna, nie wymagająca specjalnego postępowania obrzędowego. Było nią silnie zakorzenione przeświadczenie o boskim pochodzeniu rodu lub plemienia. Zarówno w *Eddzie*, jak i w niektórych utworach skaldów, fakt ten jest mocno podkreślany.

U schyłku pogaństwa w Skandynawii pojawiła się specyficzna forma specjalizacji kultowej. Nie wiązała się, jak we wspomnianych wyżej przykładach, z konkretną sytuacją bądź domeną bóstwa, lecz z grupą społeczną. Część badaczy przypuszcza, że w burzliwym okresie wikingów, kiedy to ulegały rozkładowi stare struktury społeczne, pojawiło się przekonanie, że konkretny bóg sprawuje opiekę nad członkami konkretnej warstwy. Miało się to

* Skaldowie — poeci staroskandynawscy, jednocześnie wojownicy, działający na dworach królów i możnych (IX—XIII w.) na terenie Norwegii i Islandii. Tworzyli poezję okolicznościową o tematyce mitologicznej. Twórczość skaldów, początkowo przekazywana w tradycji ustnej, zachowała się fragmentarycznie w zabytkach literatury islandzkiej, *Eddzie młodszej* i we wczesnośredniowiecznych sagach.

odnosić tylko do *Thora* i *Odina*. *Thor* sprawował opiekę nad wolnymi kmięciami — *böndr*, a *Odin* nad przedstawicielami arystokracji plemienną. Trudno w tej chwili powiedzieć, jak silnie podział ten był utrwalony. Nie był on jednak na tyle silny, by wpłynąć na zmiany funkcji obu bóstw i powszechność ich kultu. Między innymi świadczy o tym przytoczona wcześniej kronika Adama Bremeńskiego. Relacja człowiek — bóstwo widoczna była najsilniej w sferze wierzeń sepulkralnych. Zachowały się liczne źródła materialne, w tym pisane, na podstawie których można odtworzyć dość dokładny obraz wierzeń Normanów dotyczących śmierci i życia pozagrobowego. Wynika z nich, że tak jak cały system religijny, miały one silne cechy realistyczne. Wierzono, że grób stanowi tylko furtkę między światem żywych a światem zmarłych. Jednocześnie był to punkt styku dwóch płaszczyzn egzystencji umożliwiający kontakt. Wszelkim poczynaniom żywych odnoszących się do zmarłego przyświecały dwa podstawowe cele. Po pierwsze starano się wszelkimi sposobami ułatwić zmarłemu drogę do królestwa śmierci i zabezpieczyć mu tam jak najlepsze warunki egzystencji, a po drugie zabezpieczyć żywych przed jego nie zaplanowanym uaktywnieniem się. Istniały bowiem sytuacje, w których ingerencja zmarłych była pożądana. Szeroko rozpowszechniony był mit o królach i herosach wstających z grobu, by bronić swego ludu przed obcym najazdem. Jego dalekie echa brzmiały również w polskich legendach (np. legenda o Giewoncie). Były to jednak przypadki wyjątkowe, związane z pozycją społeczną zmarłego. Przeważnie ludziom tamtej epoki stale towarzyszył lęk przed umarłymi. Przekonanie, że zmarli nawiedzają świat pod postacią upiórów, było bardzo silne. Materialne ślady tych lęków spotkać można na prawie wszystkich cmentarzyskach tego

okresu w postaci śladów zabiegów antywampirycznych. Mimo czytelnego w źródłach podziału świata zmarłych na *Niflhel* i *Walhallę* na uwagę zasługuje widoczne przekonanie o możliwości wyboru form pośmiertnej egzystencji. W jakiejś mierze można to wiązać ze wspomnianymi wcześniej obrzędami poświęcania bogom charakterystycznych form ukształtowania terenu, takich jak źródła, bagna, wzniesienia, lasy, czy nawet większe głązy.

Pogaństwo skandynawskie, mimo późniejszych wpływów chrześcijaństwa i jego unifikującego charakteru, przetrwało w ludowej tradycji. Współcześnie znane baśnie noszą w sobie pierwotną treść, a wiele z ich wątków weszło w skład kultury ogólnoeuropejskiej, stając na równi z motywami czerpanymi z mitologii greckiej i rzymskiej.

M. Eliade, *Traktat o historii religii*, Warszawa 1966

J. Lelewel, *Edda to jest księga religii dawnych Skandynawii mieszkańców*, Wilno 1828

R.K. Nitsche, *Literatura staroskandynawska* [w:] *Dzieje literatur europejskich*, t. 2, Warszawa 1983

S. Piekarczyk, *O społeczeństwie i religii*, Warszawa 1963

S. Piekarczyk, *Barbarzyńcy i chrześcijaństwo*, Warszawa 1968

S. Piekarczyk, *Religia Germanów* [w:] *Zarys dziejów religii*, Warszawa 1976

S. Piekarczyk, *Mitologia germańska*, Warszawa 1979

A. V. Ström, *Germanische religion*, Köln 1975

J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, Berlin 1935

A. Załuska-Strömberg, *Edda poetycka*, Wrocław 1986

PROLOG

Wölu — Spa*

Woli (przyszłość widzącej) badanie

1. Milczcie a słuchajcie! świętego rodu, więksi i mniejsi; towarzysze *Heimdalla! Walfodura* sztuki chcę opowiedzieć: starodawne powieści. Nic dawniejszego nie znam!
2. Są mi olbrzymi wiadomi! Pierwociny rodu, od nich zachowane chcę opowiedzieć. Dziewięć światów, dziewięć przestrzeni, i więcej znam; środek, wielkość i tego pył.
3. Dawny jest wiek, kiedy *Ymer* żył; ni piasku, ni morza, ani wiatru było. Nikt ziemi nie widział, ani w górze nieba: pusta przestrzeń, nigdzie trawy.
4. Nim *Bura* syny, dźwignęli grunt, i warowny *Midgard* gotowy był: gorejące ukazało się słońce, na budowy kamieniach, posada była zieloną, od ziela (porów) zielono lśniąca.
5. Słońce rzuciło światło, księżyc po prawej biegł stronie u bram nieba. O swym domie niewiedziało słońce, ni gwiazdy o swym stanie, księżyc nie znał swej mocy.
6. Radzić zasiedli pany, święci władcy: noc i nów imię zyskały; ranek i południe, by nimi starość i lata mierzyć.

* Tłum. Joachim Lelewel — w tekście zachowano oryginalną pisownię i układ przekładu.

7. Zgromadzenie *Asów*, stawiało na górach boginiom i bogom ołtarze, gorzały pieczyska, przygotowywano ceگی i kowalskie narzędzia.

8. Wesoło i błogo igrali, nie znali co jest złota pragnąć: aż trzy dziewice *Thurssów*, mocą obdarzone, z olbrzymów przybyły kraju.

9. Radzić zasiedli pany, święci władzcy: kto będzie przewodniczył tłumowi karłów (*Dwergów*) co z krwi i kości *Brymera* powstałi?

10. *Modsagner* został pierwszym zwierzchnikiem karlej gminy, drugi *Durenn*. Postaci ludzkie i inne z ziemi, lepili karli, na rozkaz *Dureenna*.

11. *Nori* i *Nidę*, *Nordri* (północ) i *Sudri* (południe), *Austre* (wschód) i *Westre* (zachód). *Althiöffus*, (stara niedola?) *Dualen* (leniuch), *Bivor* i *Bavor*, *Bumbur*, *Nori*, *An* (troska) i *Anar*, *Ai*, *Miotvitner*.

12. *Weiguri* *Gandalffur*, *Windalffur*, *Thain*, *Thekur*, *Thoren*, *Thror*, *Lidur*, *Vitur*, *Naer* i *Nyradur*. Nazwałem tedy karłów, radzących, rządzących wiatrem i deszczem.

13. *Fili*, *Kili*, *Funden*, *Nale*, *Heite*, *Wili*, *Hanar*, *Sayor*, *Frär*, *Hornbari*, *Fogur* i *Löne* uprawiacze ziemi i drzew sadnicy.

14. To jest o karłach, o *Dwalena* (odurzałego) ludziach, dosyć o tym rodzie. Jego siedlisko w kamiennych domach, w *Jörwalls* leżał ich ogród.

15. Tam byli *Drupner*, i *Dölgthraser*, *Här*, i *Hangspäre*, *Hleuangur*, *Glör*, *Skirvir*, *Wirvir*, *Skassidur*, *Ai*, *Allfur* i *Ingvi*: drzew sadnicy.

16. *Fialar* i *Proste*, *Finnur* i *Ginnar*, *Dore*, *Ore*,
Dufur, *Andvare*, *Hegti*, *Fili*, *Haar* i *Sviar*. Dopóki
 życiem cieszą się ludzie, potomności ich sława dosięgnie.

17. Przybyli naostatek, trzech mężów, *Alfów* i
Astagów i *Asów*: słabych znaleźli ludzi, bez sił męża
 i niewiastę.

18. Bez życia, bez mowy, ni tchnienia, ni oczu, bez
 ludzkiego wejrzenia. Życie dał *Odin*, *Harner* mowę,
 tchnienie *Lopter* i ludzkie wejrzenie.

19. Święty jesion *Iggdrasill* wiem, gdzie stoi,
 błyszczący i bogaty; rosa z niego na dolinę ocieka.
 Nie uszkodzony stoi w studni przeszłości (*Urdar brunnen*).

20. Trzy dziewice wystąpiły, wiele wiedzące, z owej
 studni z pod drzewa; przeszłość (*Urd*) zowie się jedna,
 druga terażniejszość (*Verdanda*), szybka jest na łyżwie
 trzecia, przyszłość (*Skulda*).

21. Nadały i wybrały prawa. Los stanowiący o
 dzieciach czasu. Wiecież co więcej? I co? Wiem o
 pierwszym na świecie ludów mordzie: gdy chciwość
 złota powstała, nawet przybytki *Hara* (wyniosłego)
 zapaliła.

22. Trzykroć spalona, trzykroć odrodzona, upragniona,
 żyje dotąd. Gdzie się zbliży, tam bogactwa
 ma imię; gdzie przybyła, czarodziejką była i jest; zła
 bogini, od każdego miłowana.

23. Radzić zasiedli, pany, święci władzcy! Czyby
Asy powściągnąć nie zdołali, i wzbronić pierwszeństwa?
Odin rzucił między ludy broń, stąd był
 pierwszy mord na świecie. Zburzony był, popsuty i
 połamane ściany ogrodu *Asów* przez wojska *Wanów*.

24. Radzić zasiedli pany, święci władcy! Kto powietrze z wodą dobrze zamiesza; kto *Odego* (wściekłego) kochankę, ród olbrzymów uwielbi.
25. Oburzył się wielowładny *Thor*, rzadko spokojny, i to przedsięwzię. Stąd powstały, przyrzeczenia i śluby, sprzysiężenia i różne zmywy.
26. A cicha jej piosnkę *Heimdall*, tam pod pasem tak święty jak świetny nuci. Widzi ona szumiącą w zakolach wirów rzekę, ciężarem *Walfo-durowym* (zmarłych ojca). Wicież co więcej? I co?
27. Raz gdy tam siedzi, zbliżył się stary, najmędrszy z *Asów*, pojrzała mu w oko! Czego mnie pytasz? Czego mię badasz! Wiem dobrze *Odinie*, gdzieć oko wypadło. W wodach jest skryte, w studni *Mimera* (mądrego); miód pije *Mimer* każdego rana, o ciężarach *Wal-fodura!* wicież co więcej? I co?
28. Cacka i drobiazgi, dał wam *Herfodur* (pan ojciec) mądrość w mowie jak czarowniczy pręcik. Opodal widzi koło siebie, daleko patrzy w świat. Wicież co więcej? I co?
29. Dalej patrzcie! *Walkyrie* idą, zrodzone biegać na sądy boże. *Skulda* z tarczą, inna *Skogul*, *Onnur*, *Gunnur* i *Hildur*, *Gundul*, *Geirskogul*. Nazwane są *Heriana Noray*, *Walkyrie* przez *Gyora* krajinę jeżdżące.
30. Widziałem *Baldera*, w bitwie skrwawionego syna *Odina*, los go ściga. Wola najwyższa stała w polu, chuda i znużona jak jemioly różga.
31. Z tej rośliny wyrosły zmartwienia serca. *Haudur* nią trącił *Baldera*, którego brat starszy syn *Odina* jedno nocnego zabił.

32. Nie umył rąk, nie czesał włosów, aż zgładził
zabójcę *Baldera*. Głośno narzekała *Frygga* w
przybytkach *Fensalu* przy straży *Wallhalla!* wiecież co
więcej? i co?

33. Widzisz w cieniach gaju ukrytego, w pętach
leżącego, smutnego *Loka*. Tam siedzi *Sigyna*, nikt
bardziej małżonka nie kochał. Wiecież co więcej ?
i co ?

35. Rzeka od wschodu, z jaszczurzej doliny, kwa-
śna i brudna, *Slidur* zwana. W północy stoi, na pa-
górkach złocista sala, *Sindra* zwana. Inna w południu,
piwna olbrzymów sala, *Brymera* domem.

36. W żelaznym lesie na wschodzie, żywi stara,
Fenrisa płód. Większy, dzikszyszy od innych, między
którym jest pożerca księżycy.

37. Pragnienie umierającymi gasi; ławy władzców, krwią
skrapia. Czarnym się stanie słońce na jesień, w koło
zawieruchy krąży! Wiecież co więcej? i co ?

38. Na wzgórkach siedzi i brząka, olbrzymek pasterz
wesoły *Egdir*. Tam przed nim na gałęziach pieje czer-
wony kogut *Fialar*.

39. Zwany złoty grzebień, pieje *Asom* i do boju
powołuje rycerzy pana ojca (*Herfodura*). Szarej
barwy inny, pod ziemią w domu *Heli* pieje.

40. Chciwie wyje *Garmur*, przy bramie *Gnypahell*,
zrywa łańcuchy, za żarłocznym (*Freke*) pędzi. Wiem
jeszcze wiele! Widzę przyszłość! upadek władzcy
Asów!

41. Biją się i zabijają bracia! pokrewni związki krwi
potargają! niedole i cudzołóstwa częste! wiek brodaty
i miecza, kruszą się tarcze, czas dziczy i zawichrzeń

pełny przed końcem świata! Człowiek nie oszczędzi człowieka.

42. Igrają dzieci *Mima*; kipi ziemia w płomieniach! Najgłośniejszym rogiem (*Giallarhorn*) trąbi wysoko w powietrze *Heimdall*. Z głową *Mimera* rozmawia *Odin*; swobodnie się *Ymer* podnosi; jesion *Igdrasil* wstrząśniony.

43. Chciwie wyje *Garmur*, przy bramie *Gnypahell*, zrywa łańcuchy, za żarłocznym (*Freke*) pędzi. *Hrimur* ze wschodu, wojownicy wiedzie, W olbrzymich kłębach podnosi się wąż z pośród morza; ulatuje orzeł i szarpie zwłoki.

44. Wypływa statek z paznogi (*Naglfare*) ze wschodu, i na nim syny ognia, z płomienia (*Log*) ludzie pod sterem *Loka*; pojeżdżają dzieci błazna z żarłocznym (*Freke*), a przed nimi brat *Byleifa*.

45. Cóż wy *Asy*? co wy *Alfy*? drży świat olbrzymi, *Asy* się gromadzą; jęczą karli (*Dwergi*) w kamiennych kryjówkach, widzący góry! Wiecież co więcej? i co?

46. Z południa zbliża się *Surtur*, z błyszczącą bronią, jakby zachodzące słońce, połyskuje jego miecz! wstrząśniona ziemia, skruszone skały, drogi piekieł (*Heli*) echa powtarzają, niebo się pęka.

47. Drugi smutek dotyka *Hlynę*: śmiało *Odin* występuje przeciw *Fenrisowi*, któremu pomaga *Surtur*, *Beli* zwycięzca. *Friggi* małżonek, wasza królowie potciecha, upada.

48. Wtedy dzielny syn *Wildar*, staje ze zwierzem do walki. Miecz swój silnie przez paszczę, w serce zatapia. Tak się pomści ojca!

49. Rzuca się wściekły brat wilka; zachodzi mu silny syn *Hlodingi* i *Odina*; zabija węża niegdyś ziemię otaczającego. Patrzcie śmiertelnicy! dziewięć kroków cofa się przed płynącym jadem węża syn *Fiorgyny*.
50. Czernieje słońce, w morzu tonie ziemia! nikną z nieba gwiazdy, w ostatnim dniu, sroży się ogień wznoszącymi się ku niebu płomieniami.
51. Widzisz jak ziemia na nowo się z morza podnosi. Opadają wody, bujający orzeł z górzystych wyżyn porywa ryby.
52. Na wysokości *Asy* o starym zanikłym rozmawiają świecie. O dawnych naradach i mocnego *Odina* decyzjach.
53. Wydobywają długo ukryte złote stoły z zielonej trawy, które służyły *Odinowi* przedtym bogów władzcy i jego rodziny.
54. Nie siane pola, wydają owoce. Złe jest wygnane! Wraca *Baldur*. I *Haudur* i *Baldur* na polach *Odina*, mieszczą dzielne bogi.
55. Rostrzygniony los *Hänera*. Budują bratnie dzieci, w wietrznym świecie! Wiecież co więcej? i co ?
56. Patrzcie! oto dom połyskuje, jak ogień słoneczny i bardziej złocisto. Imię jego *Gimli* (niebo). W nim po wszystkie czasy zamieszkają ludy i użyją dobrego.
57. Zasiada mocny, przed wszystkim pierwszy, wszystkiemu rozkazujący, na wysokim sądzie. On wyrokuje, on decyduje, co ustanowi, to nie przemienie.
58. Przybywa smok, lecąc i krążąc z przepaści przestępstw; dźwigając na skrzydłach zwłoki *Nydhoggura* (przestępstwo tnący) którego kraj przeminął.

59. Patrzcie! oto stoi dom opodal od słońca, tam pod *Nastrond*, z drzwiami na północ. Krople trucizn z okien spadają, z kopców zbudowany, jest mieszkaniem węży.

60. Patrzcie! przez bystrą tam przebywają rzekę winowajcy, krzywoprzysięzcy, mordercy i inni miłością uwodzący: tam gryzie *Nydhoggur* (przestępstwo tnący, gryzący,) ciała umarłych, szarpie, i płata! Wicież co więcej? i co?

ŚWIAT

W miejscu, gdzie później stworzono Ziemię, zanim zabłyśły słońce i gwiazdy i zabrzmiała Pieśń, ziała otchłań. Nazywała się Ginnungagap. Wypełniały ją olbrzymie masy lodu. Na południe od niej leży Muspellheim — kraina ognia. Włada nią Surt — olbrzym ognia. Gorące tchnienie Muspellheimu topiło lodowce. Wypływające z pustki ku północy rzeki, tocząc swe jadowite, zatrute wody, w miarę jak oddalały się od źródeł krzepły, zamieniając się w lodową pustynię. Tak powstał Niflhel — kraina ciemności, mgieł i zamieci. Eliwag — rzeka Niflhel płynęła zatrutym nurtem dalej ku północy. Fale jej rozbijały się o lodowce i zamieniały w lodową pianę. Gorący oddech Surta nie pozwalał jej całkowicie zamarznąć i tak z czasem utworzyła się z niej postać. Był to Ymir — praojciec olbrzymów. Spał długo. W czasie snu rósł i puchł stale, aż przybrał olbrzymie rozmiary i przerażający wygląd. Gdy tak spał, jego lewa pacha urodziła kobietę i mężczyznę, a prawa noga z lewą spłodziła chłopca — Ergelmira. Z jego dzieci i ich potomstwa powstał liczny ród olbrzymów lodu — Thursów.

W ten sam sposób jak Ymir, narodziła się krowa Audumla. Jej mleko służyło za pożywienie pierwszemu z Thursów. Sama karmiła się solą, którą zlizywała z lodu. Gdy tak lizała, po pierwszym dniu z lodu wyłoniły się nogi. Na drugi dzień widoczny już był muskularny tors. Aż wreszcie na trzeci, ukazała się głowa. Tak narodził się Buri — najstarszy z Asów. Jego syn Bur poślubił Bestię, córkę olbrzyma Baldorna i miał z nią trzech synów: Odina, Wilego i We.

Synowie Bura, widząc jak Ymir rośnie i jak rozplenia się ród olbrzymów, a świat powoli pogrąża się w chaosie i w lodowej nocy, postanowili go zabić. Tak też uczynili. Krew, która wypły-

nęła z ciała Ymira, rozlała się tak szeroko, że wszyscy Thursowie potonęli. Ocalał jedynie Bergelmir, który zdążył schronić się na łodzi wraz ze swoimi dziećmi. Dzięki temu olbrzymi mogli się odrodzić. Mniej już w nich było złości i trucizny, którą przepojony był Ymir, ale odtąd znienawidzili Asów i wszystkie ich dzieła. Tak też dokonano na świecie pierwszego zabójstwa, które miało wytyczyć drogę bogów i ludzi.

Odin, Wili i We cisnęli ciało Ymira w sam środek Ginnungagap i tak powstała Ziemia. Z kości utworzyli góry, z krwi wodę, która szeroko oblała okrągłą Ziemię. Z włosów zrobili trawę, a z czaszki niebo. Mózg Ymira rzucili do góry i tak na niebie pojawiły się chmury. Ale niebo było nadal szare i bezbarwne. Zakradli się wtedy do kuźni Surta i z wykradzonych iskier zrobili księżyc i gwiazdy. Wtedy też pchnęli wóz nocy i dnia, aby można było liczyć czas. Z brwi olbrzyma zbudowali w środku Ziemi Midgard — siedzibę ludzi. Olbrzymom zaś oddali w posiadanie wybrzeże morza — Jötunheim.

Na koniec z drobnych kosteczek, jakie jeszcze im pozostały, stworzyli Asowie kartów. Czterech z nich ustawili w czterech rogach świata. Austriego na wschodzie, Westriego na zachodzie, Sudriego na południu i Nördriego na północy. W taki sposób nadali światu kierunki. Reszcie kartów pozwolili wybrać sobie władztwo zgodnie z własnymi upodobaniami. Pierwszym był Modsognir, drugim Durin. Powędrowali oni w głąb mrocznych korytarzy ciągnących się pod górami. Od tej pory ten podziemny świat stał się ich domem. Tam też u korzeni ziemi Modsognir i Durin ulepili z gliny mnóstwo innych kartów.

W jakiś czas potem narodził się Dwalin. Wywiódł on część swego rodu z podziemi na jasny świat i osiadł w pobliżu morza.

Początkowo bogowie nie posiadali stałej siedziby. Często przebywali w Midgardzie, lubiąc patrzeć jak zieleni się i kwitnie wieczną wiosną. Pewnego razu ujrzeni leżących na ziemi, bez czucia Aska (Jesion) i Emblę (Olchę). Odin dał im dech i życie.

Drugi — zdolność poruszania się i rozum. Trzeci zaś zmysły. Tak to na Ziemi pojawili się pierwsi ludzie. Przekazano im we władanie Midgard, a ci z czasem zapełnili go swoim potomstwem i przyjęli uważać Asów za bogów.

Kiedy ród ludzki rozmnożył się dostatecznie licznie, Asowie postanowili zbudować siedzibę dla siebie. W tym celu wzniesli w Midumheimie — środkowym świecie Asgard — gród Asów. Ze środka Asgardu wyrasta ogromny jesion, podtrzymując rozłożystymi konarami niebo. Zwie się Yggdrasill. Trzema korzeniami dociera do najodleglejszych ze światów, jednym czerpie życiodajne soki w Asgardzie. Bije spod niego strumień nieskazitelnie czystej wody zwany w Pieśni „źródłem Urd”. Przy nim mieszkały Norny, podlewające stale Drzewo Świata. Kto pije wodę ze źródła, poznaje całą przeszłość.

Drugi korzeń sięga czeluści krainy umarłych — Niflhelu. Tam bezustannie podgryza go i zatruwa jadem wąż Nidhógg. Gdyby nie Norny, jesion już dawno by usechł, a wraz z nim świat.

Trzeci bierze swój początek w Jötunheimie — krainie olbrzymów. Tu przy cudownym źródle żyje Mimir — mędrzec. Mądrość jego bierze się stąd, że co dzień, napełniwszy wodą róg Giallar, upija łyk. Jej wartość jest nieoceniona. Odin za pozwolenie skosztowania tej wody oddał swoje jedno oko. Stąd też jednookim jest zwany.

Na najwyższych gałęziach Yggdrasilla ma swoje gniazdo orzeł, który wie o wszystkich wydarzeniach, mających miejsce na świecie. Wiewiórka Ratatosk biega nieustannie od najwyższych gałęzi do najgłębszych korzeni, przynosząc wieści między orłem a Nidhöggiem. Cztery jelenie, Dainn, Dwałin, Dunair oraz Dyrathoor stale obgryzają delikatne gałązki jesionu. A oprócz nich wiele węży i innego robactwa zatruwa drzewo swoim jadem. Yggdrasill dawno już by usechł, gdyby nie życiodajna woda źródła Urd. Pod jego pniem codziennie zbierają się bogowie, by radzić nad losami świata i sprawować sądy.

*Piękny jest Asgard, wieczną wiosną żyjący, pyszny od wspa-
niałych dworów bogów. W środku grodu mieści się siedziba
najwspanialsza, złotem z zewnątrz i wewnątrz wykładana.
Zwie się Gldsheim. Tu zbierają się bogowie na rady i wesołe
biesiady. Zbudowano też drugą równie okazałą hallę* — Vin-
golf. Tam przebywają boginie.*

*Równina, na której leży Asgard zwie się Idawall. Na niej,
w szczęśliwych czasach pierwszych dni świata, gdy słowa
wieszczby nie zaćmiły radości i droga nie została wyznaczona,
Asowie postawili pierwsze ołtarze i wzniesli pierwszą świąty-
nię, by nauczyć ludzi, jak czcić bogów. Tutaj też zbudowali
pierwszą kuźnię i kuli złoto. Robili w niej narzędzia, naczynia
i inne cudowne przedmioty, tak że cały Asgard płonął blaskiem
bogactwa i chwały. Na równinie urządzali gry i uczyły wesołe.
Wszystko co mieli było ze złota. Wesele trwało dotąd, aż nie
zjawiły się z Jötunheimu trzy dziewice i nie przyniosły bogom
w darze Losu.*

*W centralnym punkcie Asgardu stoi Hlidskjalf— tron Odi-
na, na którym bóg zasiada, by widzieć wszystko, co dzieje się
w Asgardzie, na Ziemi, aby wszystko rozumieć.*

*W Asgardzie bije cudowne źródło zwane Urdabrun. Przy nim
mieszkają trzy Norny: Urd, Skuld, Werdandi.*

*Odin mieszka w dworze Gldsheim. W miejscu zwanym
Walhalla zbiera wybranych, poległych bohaterów. Mężni stale
ćwiczą się tam we władaniu bronią, by w dniu ragnarök wes-
przeć bogów w ich walce ze złem. Piękne są ściany Walhalli, całe
srebrem wykładane. Przedziwną sztuką zbudowano ją u zarania
dni. Pięćset czterdzieści drzwi prowadzi do jej wnętrza. Przez
każde ośmiuset wojowników naraz wejść może. Z daleka już
cieszy wojów widok Walhalli. Ściany zbudowano z włóczni*

* Halla — charakterystyczna budowla germańska na planie podłużnym (np. łodzi), wsparta na dwóch lub trzech rzędach słupów, przeważnie z paleniskiem wzdłuż podłużnej osi. Służyła jako pomieszczenie reprezentacyjne.

srebrem kutych; sufit z tarcz, a na ławach leżą zbroje. Przed zachodnią bramą wilk wisi, wieczną walkę z orłem prowadząc. Co dzień wyruszają bohaterowie, by ćwiczyć się w walce z wilkiem, lecz żaden z nich ran nie odnosi i nietknięci wieczorem wracają na biesiadę. Sam Odin siada do stołu z poległymi, a stawiane przed sobą jedzenie rozdaje między wilki Gere i Freke. Sam pije tylko wino, które mu służy za pokarm. Dwa kruki siedzą mu na ramionach, Huginn (rozum) i Munnin (pamięć), szepecząc mu do ucha wieści ze świata. Nad Walhallą stoi koza Hejdrunn. Z jej wymienia nieprzerwaną strugą płynie miód, którym raczą się bohaterowie. Woje uczują, pijąc miód i piwo i jedząc mięso cudownego dzika Saehrimnira, którego kucharz Andhrimnir w kotle Eldhrimnirze gotuje. Dzik codziennie sprawiany, na wieczór ożywa. Poległym usługują przy stole dziewice zwane Walkiriami. Roznoszą one piwo i jadło, dbając o wygodę bohaterów. Odin posyła je na pola bitew, by wybierały tych, co lec mają. Poległych w boju bohaterów prowadzą z pobojowiska do Walhalli przez furtę Walgrind, którą tylko one potrafią otworzyć. Połowa tych, co zginęli przypada Odinowi, połowa zaś Freyji.

W Thrudheimie, w dworze zwanym Bilskermer żyje Thor, po Odinie najmocniejszy. Ullr wybrał sobie na mieszkanie cieniste doliny Ydalir. Frey w Alfheimie mieszka. W Thrymheimie, w górach stoi dwór, gdzie żyje Skadi, żona Njörda. Dziewięć nocy spędza małżonek w jej domostwie, a ona w zamian trzy w jego siedzibie Nöatun zwanej, która mieści się nad brzegiem morza. Breidablik zwie się posiadłość, gdzie stoi dwór Baldra. Żadna podłość nie ma tu dostępu. W Himinbjörg jest dom Heimdalla, strażnika bogów. Siedziba Freyi zwie się Folkwang. Tam połowa poległych bohaterów przebywa. Syn Baldra Forseti, sędzia między bogami dwór Glitnir zajmuje. Świecna jest to siedziba. Złote ma podpory, a dach srebrem kryty.

Dziki jest kraj Widi, w którym Widar, syn Odina mieszka. Wśród gęstych krzewów i wysokich traw stoi jego dom. Opuści go, by w dniu ostatniej bitwy pomścić ojca.

Trzydzieści pięć jest rzek, które świat opływają. Wszystkie są głębokie i zasobne w życiodajne wody. Biorą one początek ze studni Hwergelmir, która znajduje się w najgłębszym podziemiu. Krople kapiące z rogów jelenia Eikthyrnia, stojącego w Walhalli, napełniają studnię tak, że nigdy nie wysycha.

Gjöll i Leipt zwa się dwie, co wśród ludzi płyną. Obie w Niflhelu kończą swój bieg. Trzy rzeki wyznaczają granicę Jötunheimu — krainy olbrzymów: Kornt, Örmt i Kerlauga. Przez nie co dzień musi przechodzić Thor, gdy idzie walczyć z Thursami.

Asgard łączy z ziemią most Bilrost (Tęcza). Po nim wjeżdżają do siedziby bogów polegli w walce bohaterowie. Na jego straży stoi jasny bóg Heimdall.

Najstraszniejszą i najgłębszą krainą jest Niflhel, gdzie włada upiorna bogini Hel. Ona to strzeże spokoju tych, co umarli i nie zostali wybrani. Eljudnir zowie się jej dwór. Wielki jest i ponury, broniony potężnymi kratami i kamiennymi murami. Wewnątrz stoi zastawiony stół Hungr (głód), a na nim leży nóż Sultr (łaknienie). Po obejściu krzątają się sługa i służąca Gangle (leniuch) i Ganglöt (opóźnienie). Hel, półtrup-półkobieta, przyodziana w suknię Młość leży na łożu Kor (letarg) zasłoniętym zastoną. Kto raz zawita do jej królestwa, ten już nie znajdzie drogi powrotnej. Bogini wyprowadza zmarłych z grobów i jest ich przewodniczką na drodze śmierci. Chroni ich przed okropieństwami tej drogi i czyhającymi na umarłych niebezpieczeństwami.

Niektórzy wymykają się bogini i, żyjąc nadal w grobie, nawiedzają świat pod postacią upiórów. Tych pali się lub zabija ponownie. Żeglarzy, którzy utonęli w morzu, bierze pod swoją opiekę Āgir. W głębinach, w siedzibie Āgira pędzą wesoly żywot w otoczeniu jego dziewięciu córek i małżonki Ran.

*Najwięksi bohaterowie, królowie i höwdingowie**, wybrani szczególnym losem po śmierci, zamieszkują we wnętrzu Góry. Tam wśród nieustających uczt i zabaw czekają na znak, by w chwili niebezpieczeństwa stanąć w obronie swoich ziomków. Nad tymi Hel nie ma władzy.

Na wschodzie, tam gdzie góry schodzą do morza, leży Jötunheim, królestwo Thursów — Olbrzymów Szronu. Trzy bystre rzeki o lodowatych wodach oddzielają go od Midgardu. Górzysty to kraj i nieprzystępny. Panują tu wieczne mrozy i zamiecie, a gęsty mrok i mgły bronią słońcu dostępu do tej krainy. Groza od niej bije i czuć tchnienie śmierci. Człowiek omija to miejsce z daleka. Tylko nieliczni, najśmielsi bohaterowie zapuszczają się w głąb władztwa Thursów. Również bogowie starają się unikać Jötunheimu. Jeden Thor nic sobie nie robi z niebezpieczeństw i nawiedza kraj olbrzymów, by tępić panujące tam złoto. Na wschodzie, na granicy z Midgardem rośnie nieprzebyta puszcza, zwana Järnwider (Żelazny Las). Mieszka tu olbrzymka, od której pochodzi plemię wilków. Najstarszy jej syn, wilk Mänsгарmr (Księżycóżerca) jest postrachem przygranicznych części Midgardu. Żywi się ludźmi i często połyka księżyc, niebo krwią skraplając. Żyją tu też olbrzymki — czarownice złe, straszne wiedźmy rzucające uroki na ludzi i bydło. Na dalekiej północy mieszka potężny olbrzym Hraeswelg. Przylatuje on nad siedziby ludzkie pod postacią orła i przynosi ze sobą wielki wiatr, niszcząc domostwa i zatapiając okręty na morzu.

W środku Jötunheimu, tam gdzie trzymają najsroźsze mrozy i czary mają największą moc, ukryty przed Asami zastoną magii znajduje się Utgard. Mieszka tu wielki czarownik, olbrzym Utgardaloki zwany też Skrymirem. Robi się tu największe czary i największa jest moc olbrzymów. Raz tylko Thor trafił do tego kraju, lecz gdy olbrzymi poznali jego siłę i potęgę, omamiwszy

* Höwding — przywódca drużyny w średniowiecznej Skandynawii.

go czarami, jeszcze głębiej w magicznej sile Utgard ukryli. Magia pryśnie, gdy nadejdzie dzień ragnarök, gdy opadną wszelkie okowy te rzeczywiste i te niewidzialne.

W Thrymheimie, w górach mieścił się dwór Thiazego, Olbrzymia Burzy. Był on najpotężniejszym z Thursów, zanim Thor go nie zabił.

BOGOWIE

Najwyżsi bogowie zwali się Asami. Pierwszy z nich to Odin. Jest synem Bura i olbrzymki Bestii, bogiem mądrości, poezji, czarów i wojny. Niepohamowany w swej żądzy poznania prawdy. Nie cofał się przed największym poświęceniem, czy oszustwem. Aby napić się jeden łyk wody ze studni wiedzy oddał w zastaw swoje jedno oko — stąd Jednookim jest zwany. Gdy chciał zgłębić istotę magii — poznać tajemnicę run, wisiął przez dziewięć dni i nocy na Yggdrasillu, złożony sam sobie w ofierze. Bez wahania dokonał oszustwa, by zdobyć Miód Poezji. Dzięki temu mądrość jego jest niezmiernie wielka. Zwa go Walfadr (Ojciec Poległych), gdyż wszystkich tych, co w bitwie padną, przyjmuje jak synów w swojej siedzibie. W jego ręku spoczywa los wojownika. On rozdaje zwycięstwo, nie zawsze według mniemań ludzkich sprawiedliwie, gdyż często w jego bitwach górą stają tchórzliwi i słabsi. Lecz w skutek tego stała rośnie w Walhalli hufiec najmężniejszych z mężnych, by w dniu ragnarök stanąć u boku bogów w walce. Do bitwy wyrusza Odin uzbrojony jedynie w oszczep, dosiadając ośmionogiego konia Sleipnira.

Wśród wszystkich mężnych tego świata najbardziej upodobał sobie Odin królów i jarłów*. Ci cieszą się jego szczególną troską.

Odin dał ludziom poezję i dar układania pieśni, pozwolił też posługiwać się runami. Rzucił jednak między nich zarzewie wojny. Nauczył ludzi, jak zabijać i ciągnąć z tego korzyści. Jest to przebiegły, mądry i okrutny bóg. Ludzie boją się wymieniać jego prawdziwe imię, dlatego też ma wiele zwołań.

Małżonką Odina była Frigg. Łagodna i opiekuńcza, często z przykrością patrzyła na postęпки męża. Dany jest jej dar

* Jarl — wódz wojenny, zazwyczaj arystokratycznego pochodzenia.



Fragment zdobienia hełmu z wyobrażeniem Odina z miejscowości Vendel w hrabstwie Uppsala w rejonie Uppland w Szwecji, znanej z niezwykle bogatego cmentarzyska, od której bierze nazwę okres w dziejach Skandynawi poprzedzający czasy Wikinǒw.

widzenia przyszłǒci i przeszłǒci. Tego, co wie, nie zdradza jednak nikomu.

Ze zwiǒzku Odina z Frigg narodził siǛ Baldr, bǒg jasnoŒci. NajpiǛkniejszy i najłagodniejszy ze wszystkich bogǒw, zdawał siǛ promieñeć własnym Œwiatłem. MǛdroŒciǛ dorǒwnywał Odi-

nowi, a sprawiedliwością i trzeźwością sądu przewyższał wszystkich. Nawet olbrzymi uznawali jego świetność i darzyli go szacunkiem. Dopóki żył, zarówno wszystko, co żyje, jak i martwe skały głośliło chwałę Baldra. Zginął na skutek intrygi Lokiego, z ręki swego brata Höda.

Drugi syn Odina i Frigg, Höd, chociaż ślepy, był najsilniejszy z Asów. Dzięki swej mimowolnej zbrodni wszedł do strof Pieśni. Zginął zabity przez przyrodniego brata Waliego, aby los mógł się dopełnić.

Najstarszym synem Odina jest Thor. Zrodził się on ze związku boga z Jörd — Ziemią. Po niej odziedziczył siłę i wytrzymałość. Władą burzą i piorunami. Łatwo wpada w gniew i stąd zwany jest Gwałtownym. Dzielny i prawy, nie dorównuje jednak mądrością ojcu. Stoi na straży porządku świata, bez chwili



Brązowy posążek Thora (Islandia).

wytchnienia walcząc z olbrzymami, którzy mu zagrażają. Na wozie zaprzężonym w dwa kozły, albo pieszo, wyprawia się do Jötunheimu, uzbrojony w nieodłączny młot Mjöllnir, żelazne rękawice i pas siły. Sieje tam śmierć i zniszczenie. Opiekuje się siłaczami i drużynnikami. Wizerunek jego młota noszono jako talizman — taki strach wśród złych mocy budziło jego wspomnienie.

Tyr jest najodważniejszym i najroztropniejszym z Asów. Bóg wojny, rozdaje zwycięstwa, nie ferując pochopnych wyroków. Czczą go wszyscy mężowie bez względu na stan. Zwą go Jednorożkim, gdyż oddał dłoń w zastaw za wolność wilka Fenrira. Odsunął tym samym od świata dzień zguby.

Bragi, syn Odina i Gunnlöd, jest z bogów najwymowniejszy. Bóg poezji i skaldów cieszy się wśród Asów szczególnymi łaskami, jego małżonka, Idunn, przechowuje złote jabłka, którymi żywią się bogowie. Dzięki nim starość nie ma dostępu do Asgardu.

Heimdall jest tym bogiem, który nie dopuszcza zła w granice Asgardu. Zrodziło go w cudowny sposób dziewięć dziewic — fal, córek Olbrzyma Morza — Ągira i bogini toni morskiej Ran — Angeyja, Atla, Mirgjafa, Eistla, Gjalp, Imd, Iarnsaxa i Ulfrun. Siedzibę swą obrał u stóp mostu Bilrost (Tęcza). Tu dzień czy noc, niestrudzenie strzeże drogi łączącej Midgard z Asgardem. Sypia mniej niż ptak. Ma doskonały wzrok i słuch, tak że widzi wszystko na sto mil daleko i słyszy jak trawa i wełna na owcach rośnie. Zwą go też Złotousty, gdyż zęby ma ze szczerzego złota. Posiada miecz Hoffud, od ciosu którego każdy przeciwnik ginie, i róg Gjałlarhorn, w który dmie w chwilach niebezpieczeństwa, jego głos oznajmi nadejście ragnarök. Heimdall posiada wspaniałego rumaka zwanego Gultoora. Ma na nim wyruszyć do boju w dzień Ostatniej Bitwy.

Wśród Asów, najmocniejszy po Thorze jest syn Odina, Widar, ponury bóg zwycięstwa. Nosi buty pozwalające mu na swobodne chodzenie w powietrzu.

Wali jest tym, który pomścił zabójstwo Baldra. Najmłodszy z Asów zemsty dokonał, gdy miał tylko dwa dni. Jego ojcem jest Odin, a matką Rind. Wyróżnia się śmiałością w boju i zęczością w strzelaniu z łuku. Myśliwymi opiekuje się Ullr, syn bogini Syw i pasierb Thora. Znakomity łucznik, łóżwiarz i narciarz. Imienia jego wzywa się przy pojedynkach.

Forseti jest sędzią wśród bogów. Narodził się ze związku Baldra i Nanny. On godzi bogów i ludzi, rozstrzygając rozumnie najtrudniejsze spory.

Njörd, bóg wód przybrzeżnych, nie był Asem. W jednym z górnych światów, w Wanaheimie mieszkał inny ród bogów — Wanowie. Rządzili oni powietrzem i siłami przyrody. Pieśń nazywa ich „pełnymi wiedzy”. Stworzyli oni Njörda i oddali Asom jako rękojmię zawartego pokoju. Bogowie przyjęli go do swojego grona i dali siedzibę nad brzegiem morza.



Figurka Freya (Rällinge, Szwecja).

Rządzi on wiatrem, burzą i ogniem. Wzywa siego dla zapewnienia szczęścia w żegludze i łowiectwie. Ze swoją żoną Skadi dochował się dwójki prześlicznych bliźniaków Freyi i Freya. Freyja jest boginią płodności i urodzaju oraz miłości. Bierze pod swoją opiekę kobiety brzemiennie i kochanków. Sama kochać się lubi i Pieśń przypisuje jej licznych partnerów. Zwą ją nawet rozpustną. Po świecie jeździ wozem zaprzęgniętym w dwa koty. Frey jest bogiem płodności i urodzaju. Rządzi deszczem, pogodą i wywiera swój wpływ na wszystko, co się na ziemi rodzi. Kochliwy jest przy tym bardzo i w żądzy niepohamowany. Oddał nawet swój miecz zwycięstwa Skirnirowi, gdy ten dopomógł mu w zdobyciu łask Gerdy. Frey nie uznaje wierzchowca i zamiast niego dosiada odyńca, który w magiczny sposób wzmacnia jego potencję.

Loki nie jest ani Asem, ani Wanem. Syn Thursy Farbautiego i olbrzymki Laufeyji, usynowiony przez Asów początkowo wielce im dopomógł, by w końcu zdradzić. Poniósł za to straszliwą karę. Obdarzony niezwykłą inteligencją i sprytem, wielokrotnie dopomógł bogom w wyjściu z opresji, jednak natura olbrzymów brała w nim często górę i stawał się wtedy podstępny i przewrotny. Miał cudowny dar zmieniania postaci i płci. Przemieniony w klacz, urodził ośmionogiego ogiera Sleipnira, którego podarował Odiniowi.

Przez długi czas bogowie wybaczały mu jego występki, ale gdy doprowadził do śmierci Baldra, pojmali go i spętanego porzucili w nadmorskiej grocie, gdzie jadowity wąż sączy mu na twarz nieustannie krople jadu. Pozostać tak ma aż do dnia ragnarök, dnia Ostatniej Bitwy, gdy opadną wszelkie więzy. Przy nim siedzi jego żona Sygin, by nieść mężowi ulgę w cierpieniu. Loki jest ojcem trzech potworów: wilka Fenrira, węży Midgardsorma i bogini zmarłych Hel. Spłodził je w Jötunheimie z olbrzymką Angrbodą. Potomstwo to ma przynieść w przyszłości zagładę bogom i światu.

OLBRZYMI

Najstarszymi istotami na ziemi są olbrzymi, czyli *Thursowie*. Rasa ich pochodzi od *Bergelmira*, jedyne, który ocalał, gdy krew *Ymira* zalała świat. Są to istoty okrutne i nieużyte. Ogromnego wzrostu i często odrażającej postaci (niektórzy posiadali po kilka głów), zamieszkują ponury i groźny kraj zwany *Jötunheimem*. Żyją w wielkich siedzibach wykutych w lodowcach lub litej skale, czy też stawianych z nieociosanych głazów. Parają się często czarami, rządząc mrozem, wiatrami, wodą i ogniem.

Znają metale i potrafią je obrabiać, ale nigdy nie osiągnęli w tym kunszcie doskonałości. Ich ulubionym tworzywem jest kamień, który potrafią kształtować i wykorzystywać w przemyślny sposób, znając najlepiej jego naturę. Niezwykle rzadko udaje im się zrobić coś pięknego. Zazwyczaj twory ich rąk cechuje szczególnie prymitywizm i niedbałe wykończenie.

W przeważającej większości olbrzymi byli tępi i ograniczeni. *Niesamowita siła*, którą posiadali, nie chodziła w parze z przebiegłością. Wielokrotnie udawało się zarówno ludziom, jak i bogom, gdy wpadli w ich ręce, wydostać się z opresji sprytem i inteligencją. Mimo wrodzonej głupoty byli niebezpieczni i okrutni, a także dzicy i nieokrzesani, tak jak dziki był kraj, w którym żyli. Zdarzali się jednak wśród nich mędrcy, pełni tej mądrości, jaka płynie z korzeni gór, mowy rzek i traw, szumu wiatru. Najmądrzejszy zwał się *Mimir*. Mieszkał on u korzeni *Drzewa Świata*, przy *Źródle Wiedzy*, jemu to oddał *Odin* jedno oko za łyk wody z krynicy. Bogowie tak cenili sobie jego rady, że gdy został zabity, głowę jego zachowano od rozkładu i przywrócono jej zdolność myślenia i mówienia.

Olbrzymi lubili mocne piwo i obfite żarcie. Nie potrafili zachować przy tym umiaru. Często pijany Thurs zabawiał się io mało wyszukany sposób, rzucając głazy na spokojne osiedla ludzkie, wzburzając morze, gdy płynęły po nim łodzie, bądź nękając wędrowców zamieciami i mrozami.

Zrodzeni w ciemności olbrzymi nienawidzili wszystkiego i wszystkich, którzy kochali światło i ciepło promieni słonecznych. Przedmiotem ich szczególnej nienawiści stali się dawcy światła i radości, słońce i księżyc. Toteż wszelkimi sposobami starali się je unicestwić, dążąc do pograżenia świata w chaosie i ciemności. Gdyby nie opieka bogów i ich czujność, rychło zapanowałaby wieczna zima i noc.

Moc swoją czerpali z ziemi, jak trujące grzyby czerpią soki z lasu, w którym wyrosły. Straszne jady Niflhellu, którymi przepojone było ciało Ymira, sprawiły, że wszystko, co wrogie i obce człowiekowi, było bliskie sercu olbrzymów. Ciemności, niedostępne skały, przeraźliwe zimno, nieokiełznany ogień, czy niestałe i niezgłębione odmęty mórz stanowiły ich ulubiony żywioł. Wyjątkiem był Ágir, Olbrzym Morza. Pogodzony z bobami często urządzał dla nich uczty, goszcząc Asów w swych podmorskich pałacach. Nielitościwy dla żeglarzy, przyjmował ich, gdy utonęli, w swoim dworze, gdzie wiedli wesoły żywot na ucztach i zabawach, ciesząc wzrok widokiem suto zastawionego stolu i pięknych cór pana odmętów.

Z rodu olbrzymów wywodziły się również Norny — boginie losu. Przybyły z Jötunheimu, gdzie świat był jeszcze młody i zamieszkały w Asgardzie, w miejscu, gdzie biło źródło zwane „źródłem Urd”. Trzy siostry przędły nić losu dla ludzi i bogów. Były surowe i bezwzględne. Przyniosły światu przeznaczenie i świadomość nieuchronności końca.

Z Normami spokrewnione były Wólwy — wieszczki. Co jakiś czas w rodzie olbrzymia Widolfa rodziły się niewiasty posiadają-

ce dar widzenia przyszłości. Zazwyczaj ślepe na rzeczy im współczesne, widziały daleko i wyraźnie w odległej, jak i bliskiej przyszłości. Wiedzy swojej strzegły zazdrośnie, rzadko objawiając przyszłość ludziom, jak i bogom. Tylko podstępem lub zaklęciem można było uzyskać od nich odpowiedź. Nawet Odin musiał odwołać się do siły runów, by poznać przeznaczenie świata. Tak jak Norny zabrały światu radość, tak Wólwy dały mu nadzieję.

KARŁY

Karły stworzyli bogowie z drobnych kości Ymira. Pierwszym był Modsognir, drugim Durin. Wywędrowali oni w głąb lochów ciągnących się pod górami. Tam też założyli pierwsze kuźnie i z gliny ulepili na podobieństwo ludzi innych karłów. Bogowie dali im na ten czas moc stworzenia. Tych Pieśń nazywa Praojcami. W jakiś czas potem w rodzie Lofarfa narodził się Dwalin. Wywiódł on część plemienia na jasny świat i osiadł w pobliżu morza.

Karły były bardzo zręczne, mądre i pracowite. Szczególnie upodobały sobie kowalstwo, górnictwo i jubilerstwo. Nikt, tak ink one, nie potrafił obrabiać żelaza, złota czy srebra. Często przy pracy posługiwały się magią, przez co przedmioty wychodzące z ich warsztatów nabierały niespotykanych właściwości i szczególnego piękna. Ceniły bogactwo, kochając się przy tym w błyskotkach i drogich kamieniach.

Zazwyczaj nie szkodziły ludziom. Świat zewnętrzny był im obojętny. Potrafiły być jednak mściwe i podstępne, szczególnie gdy opanowała je żądza bogactwa. Aby zdobyć pożądany skarb posunąć się mogły nawet do morderstwa. Dały światu miłość do pięknych przedmiotów i zręczność rzemieślnika.

Karły nauczyły ludzi, jak dobywać rudy, topić je i przerabiać na błyszczący metal, hartować stal i rzucać zaklęcia na ostrza. Bogowie często korzystali z ich usług, ale poza tym nie przejawiali specjalnego zainteresowania ich sprawami. Pieśń nic nie wspomina o tym, żeby karły miały odegrać jakąś rolę w dniu Ostatniej Bitwy. Nie wiadomo też, czy odrodzą się, gdy świat narodzi się powtórnie.

PRZEZNACZENIE

Na początku świat wydawał się spokojny i szczęśliwy. W Midgardzie młody jeszcze i nieskażony ród ludzki cieszył się słońcem i życiem. Rozrastał się szybko, gdyż śmierć, ani choroby nie miały doń dostępu.

Rozkwitał, ciesząc swym widokiem boskich twórców. Olbrzymi nie tak jeszcze liczni, kryli się w głębi gór pełni lęku przed bogami. Asgard otwarty i nie zagrożony błyszczał nieopisanym blaskiem i świetnością. W te szczęśliwe dni Odin często zasiadał na Hlidskjalfie, Tronie Świata, by z radością w sercu napawać się swym dziełem. Mimo, że nad Jötunheimem widział stałe rosnącą, czarną chmurę nienawiści, że daleko na południu biła łuna z kuźni Surta, a w czeluściach Nifihelu gromadziły się jady i trucizny, myśli jego pozostawały spokojne. Sądził bowiem, że złu narzucono dostatecznie mocne pęta i nic nie może zmienić ustalonego porządku rzeczy.

Trwało tak dopóty, dopóki na drodze z Jötunheimu nie pojawiły się trzy stare niewiasty, Norny. Wkroczyły do Asgardu bez przeszkód nie powstrzymane wielką magią Asów, gdyż niosły ze sobą Los. Osiały przy źródle Urdabrun bijącym spod korzenia Drzewa Świata — Yggdrasilla. Tu zaczęły prząść nić przeznaczenia, bezlitośnie spełniając wyroki losu. Tak skończyła się beztraska świata. Midgard poczuł na sobie tchnienie śmierci, a bogowie poznali smak przemijającego czasu.

W tym momencie Odin zrozumiał — przeczuł, że niebezpieczeństwo jest blisko. Pojął, że nie tylko moc bogów liczy się na świecie, że istnieją inne, starsze siły, których sztukę opanowania musiał posiąść. Ale gdzie szukać wiedzy? jak dojść przedwiecznej tajemnicy? Czekająca Odina długa, straszna droga ku mądrości.



Fragment steli Kirk Andreas z wyspy Man (jedna z Wysp Brytyjskich na Morzu Irlandzkim) z wyobrażeniem ragnaröku (wilk pożerający Odina).

Daleko, w krainie Thursów, gdzie bierze swój początek korzeń Drzewa Świata, biło cudowne źródło. Kto napił się świętej wody, ten, jeśli posiadał własny rozum, poznawał tajemnicę istnienia i przemijania, bowiem w niej mądrość ludzka była zachowana. Strzegł krynicy Mimir — mędrzec, który codziennie wypijał haust wody. Nie było większego mędrca we wszystkich dziewięciu światach.

Stanął przed nim Odin, prosząc o łyk wody ze źródła. Cena, jaką Mimir wyznaczył, była doprawdy wielka. Bóg za łyk napoju mądrości musiał oddać jedno oko. Tak też się stało. Odtąd, aż do chwili, gdy czas się dopełnił, pozostał jednookim. Mimir dotrzymał warunków traktatu i stał się nawet doradcą Asów. Wielokrotnie jego mądrość ustrzegła bogów przed potęgą zła narastającego w Jötunheimie i przez wieki pozwala odsuwać dzień Ragnarök. Gdy zginął, Odin ocalił jego głowę i sprawił, że zachowała zdolność mowy i myślenia, by mogła nadal służyć mu radą.

Łyk wody ze studni Mimira pozwolił Odinowi zrozumieć całą złożoność człowieczego losu. Pojął prawdę o przemijaniu i odradzaniu się. Odin wiedział już, jak słaby i bezbronny jest jeden człowiek wobec mocy otaczającego go świata, ale wiedział również, jak potężny jest w całym swoim plemieniu, w swej nieokiełznanej woli trwania. Dając mu życie i zmysły, bóg nie przypuszczał, że człowiek stanie mu się równy, gdyż posiadał zdolność tworzenia i przekształcania świata. Praojciec pojął, że los związał bogów i ludzi nierozzerwalnymi więzami. Zrozumiał, że znalazł w swej walce sojusznika, który pozwoli mu pokonać zło. Gdy połączone zostaną boska moc z tym najbardziej ludzkim z ludzkich uczuć — miłością, świat będzie ocalony.

Źródło Mimira nie dało odpowiedzi na wszystkie dręczące boga pytania. Zwrócił się teraz ku Jötunheimowi. Tam wśród Olbrzymów Szronu tkwiła pradawna mądrość ziemi. Tam robiono największe czary i zrodziła się magia, jakiś czas przebywał

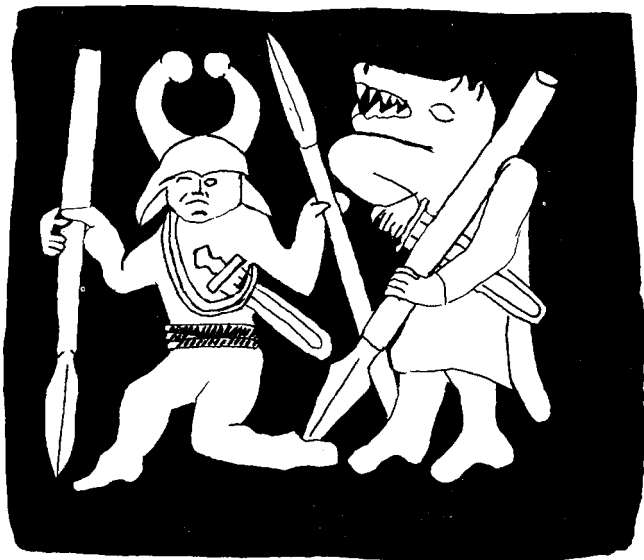
Odin w kraju Thursów, ucząc się wiedzy tajemnej i straszliwych zaklęć. W przebraniu kobiecym uczestniczył w różnych, bezecnych nieraz misteriach, poznał czary uprawiane przez kobiety i mężczyzn. Przemienił się nawet w kobietę, chcąc poznać niezgłębioną naturę tej płci. Wreszcie wydarł olbrzymom wszystkie tajniki ich złowrogiej mocy.

U korzeni gór, w długich, mrocznych korytarzach jaskiń uczył się Odin trudnej sztuki kartów — magii metali i ognia.

Wreszcie postanowił poznać tajemnice zmarłych. Przez dziewięć dni i nocy wisił na gałęzi Yggdrasilla, przebity oszczepem, złożony w ofierze sam sobie. Tu z podziemi spłynęły do niego runy. Pojął ich wielką tajemnicę i moc jaką dają. Stał się ich panem i przez to jak nikt dotąd i potem potężny. W runach bowiem zawierała się moc, życie i śmierć. Przyjąwszy runy, usłyszał Odin również pieśni. Pieśni Run. Osiemnaście jest pieśni i tylko Odin zna je w całości. Pierwsza zwie się Pieśnią Pomocy. Śpiewa się ją przy troskach, kłótniach i wszelkich chorobach. Drugą jest Pieśń Uzdrowienia. Pieśń Opętania tępi wrogom ostrza mieczy i udaremnia podstępny. Z kajdan i więzów oswobadza Pieśń Uwolnienia. Inne wstrzymują pociski wroga, usmierzają zawiść i przeciwne wiatry. Chronią przed czarownicami i w boju. Pieśń Wskrzeszenia przywraca do życia zmarłych. Na trwające w dziewictwie piękne dziewczyny skuteczna jest Pieśń Omamienia. Ostatnia, osiemnasta Pieśń jest najpotężniejsza, ale imię jej zna tylko Odin.*

Poznał tedy Odin tajemnice świata. Posiadł moc i mądrość największą, ale nadal przyszłość stanowiła nie rozwiązana zagadkę. Nomy nie chciały mu jej wyjawić, a ragnarök jawił się jak nieprzenikniona czarna chmura. Teraz losy świata zależały od tego, czy Odin pozna prawdę.

* Runy — typ pisma ludów germańskich (skandynawskich i kontynentalnych). Najstarsze napisy z III w. występują w Danii, Norwegii, pód. Szwecji i na Gotlandii. Pierwotnie posiadały znaczenie magiczne.



Płytką brązową z Björnhouda na wyspie szwedzkiej Olandia. Postać z lewej strony przedstawia prawdopodobnie Odina w rytualnym tańcu. Obok wojownik odziany w wilczą lub niedźwiedzią skórę — Berserkör(?).

Daleko w Jötunheimie, w rodzie Widolfa, mieszkała przyszłość widząca olbrzymka Wólwa. Do niej udał się Odin. Długo nie chciała odstąpić tajemnicy przed bogiem. Dopiero gdy użył potężnych run zaczęła śpiewać. Dziwna to była pieśń i dla niewtajemniczonych niezrozumiała. Śpiewała Pieśń Dziejów o tym, jak w otchłani rodził się Ymir, jak z jego ciała powstał Thursowie, jak bogowie wydzwignęli ziemię i nadawali imiona. Świat kształtował się w boskim ręku. Powstawał Midgard i Asgard. Stworzono karky i obudzili się pierwsi ludzie. Norny zna-

lazły swoją siedzibę. Chciwość weszła do Midgardu i zapłonął trzykrotnie stos w siedzibie bogów. Pierwsza walka się rozegrała i sporządzono napój pojednania. Wieszcza śpiewała dalej o znakach zbliżającej się zagłady. Skrwawiony Baldr leży na stosie pogrzebowym. Brat go zabije, lecz ktoś inny ponosi winę. Rodzi się mściciel, syn Odina. Dwu dni mieć nie będzie, gdy zemsty dokona. Zdrajca leży w pętach, męką okrutną zbrodnię okupując. Drży ziemia. Trzy srogie zimy bez słońca nastaną. Trzy lata wojen, gwałtów i grabieży przyjdą. Będą bracia zabijając się, związki krwi kalać. Lata szaleństwa, krwi i bezwstydu. Nadejdzie wiek topora, wiek miecza. Świat w przepaść runie.

Odin słuchał pieśni i zdało mu się, że sływa nań dar Wólwy. Ujrzał trzęsącą się w posadach Ziemię. W Jötunheimie kruszą się góry. Pieje czerwony kogut Fjalar. Budzą się olbrzymi. Gollikambi pieje Asom. Inny zwołuje upiory Hel. Głośno wyje Garm, pies piekieł. Spadają wszelkie więzy. Heimdall dmie w róg Gjallarhorn, widząc Thursów pod bramami Asgardu. Drży Drzewo Świata. Potwory uwolnione wyruszają do bitwy. Wilk pożre słońce i księżyc. Z nieba spadają gwiazdy. Trzęsie się ziemia. Morze występuje z brzegów. Wije się Midgardsorm w dzikiej wściekłości. Nadchodzą olbrzymi ze wschodu. Wiedzie ich Hrym z tarczą rozpaczy w rękę. Nadpływa Naglfar, statek umarłych. Pęka niebo. Przez szczelinę przybywa Surt z synami. (~)gienjest przed nimi i za nimi. Wali się most Bilrost. Odin ostatni raz rozmawia z głową Mimira. Pędzą Walkirie przez równinę Wigrid. Tam bój się toczy. Odin walczy z wilkiem i w boju pada. Pomści ojca potężny Widar. Thor z Midgardsormem się mierzy. Zabija potwora, lecz sam od jadu ginie. Frey walczy z Surtem i pada pokonany. Ginie piękny bóg, gdyż nie ma miecza, który za wdzięki niewieście oddał. Garm rzuca się na Tyra. Obaj giną w tej walce. Surt pada na ziemię i wszystko w ogniu ginie.

Tu urwała się Pieśń. Odin sięgnął dalej w głąb przyszłości. Ujrzał rozwiązanie. Wiedział już, że walka nie będzie daremna.

WOJNA WANÓW

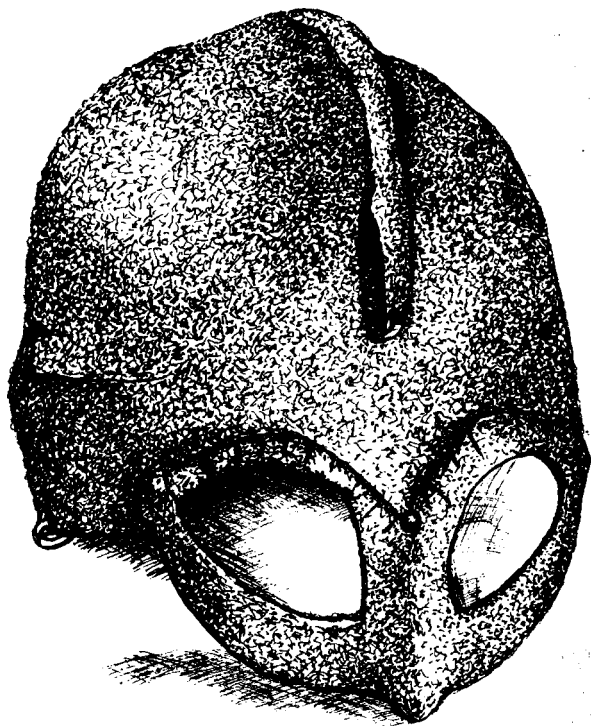
Zwała się Gullweig, czyli Złocista. Gdy zjawiała się w Asgardzie, bogowie oniemieli zachwyceni jej urodą. Nikt nie wiedział, skąd przybyła i co niosła ze sobą. Była piękna, przepiękna i patrzący na nią widzieli, że płonie złotym blaskiem, już samym swym wyglądem wzbudzała uwielbienie i pożądanie. Jej głos i pieśni, które śpiewała, miały barwę i ton najszlachetniejszego z kruszców. Rzucała wokół siebie niezaprzeczalny czar, budząc w sercach miłość do rzeczy pięknych i kosztownych. Dni wesela zapanowały teraz wśród Asów.

Po jakimś czasie Gullweig zapragnęła odwiedzić Midgard. Bogowie chętnie wyrazili zgodę, chcąc, aby człowiek również poznał radość, jaką czerpie się z piękna. Żle od tej pory zaczęło się dziać w świecie ludzi. Gullweig odwiedzała domy, zwała się teraz Heid i gdziekolwiek przybyła, wzbudzała w sercach miłość do złota i nieopanowaną żądzę jego posiadania. Nauczyła ludzi kochać bogactwo i cenić je ponad wszystko. Midgard wyglądał teraz jak wielkie pole bitwy. Mordowano się dla zdobycia złotych pierścieni i naszyjników. Gromadzono skarby, a żądza złota pieściła się jak zaraza. Heid kroczyła wśród rzezi, śmiejąc się radośnie i ciesząc wzrok dokonany złem. Uczyla niewiasty, jak rzucać uroki i jak za pomocą różdżki czynić złe czary. Pokazała im, jak osiągnąć ze złota radość i rozkosz. Świat zdawał się trwać w obłądzeniu.

Aby ratować ludzkość, bogowie pojмали Gullweig i zawlekli do Asgardu. Tu miała być sądzona. Asowie zebrali się na wiecu. Uradzono, że aby położyć kres złu, należy wiedźmę zgładzić. Rzucono ją więc na oszczepy, poświęcając tym samym Odinowi, lecz wstała, nie odnosząc szkody. Rozpalono tedy wielki ogień i w płomienie ciśnięto Gullweig, by w nich spłonęła, a z nią jej

czary; trzykrotnie to czyniono i za każdym razem powstawała ze stosu jeszcze piękniejsza i bardziej błyszcząca, tak jak złoto, które im więcej topione, tym bardziej lśni. Pojął Odin, że Gullweig jest nieśmiertelna, bowiem kierowała nią siła przeznaczenia, potężniejsza niż magia Asów.

Gullweig zniknęła. Powstała z płomieni i śmiejąc się złowroźnie, rozplynęła się w blasku słońca. Ziemia była uratowana.



Hełm z Gjermundbu (Norwegia).

na, choć piętno Heid pozostaje na niej nadal. Kim była nikt nie wiedział. Niespodziewanie pod bramami Asgardu stanęła świetna armia. Byli to Wanowie — boskie plemię żyjące w górnych światach, w Wanaheimie. Do tej pory o ich istnieniu nie mieli Asowie pojęcia. Wspaniałe to było wojsko. Wydawało się tak potężne, jakby samo niebo użyczyło mu swej mocy. Duma od niego biła i pewność zwycięstwa. Herold Wanów zażądał od Asów zapłacenia grzywny za próbę zabójstwa ich wysłanniczki i naruszenie świętego prawa gościnności, przestrzeganego w każdym ze światów. W Asgardzie zwołano wielki wiec. Radzili bogowie, czy płacić główszczyznę, czy też stanąć do boju. Odin nie uznał praw Wanów do zadośćuczynienia, gdyż Gullweig pierwsza złamała prawo, nie objawiając swej misji i kalamając dom gospodarzy złymi czarami. Przeto słusznie uczynili Asowie, skazując ją na śmierć. Stanął Odin przed armią Wanów i sam dał wrogom odpowiedź: cisnął w nieprzyjaciela swój oszczep zwycięstwa Gauknir, przynoszący śmierć wrogom. Na nic zdały się potężne runy ryte na ostrzu, stara i święta bowiem była moc Wanów, a gniew ich wielki. Asgard został zdobyty.*

Wanowie pozwali Asów na sąd, a słysząc ich racje i widząc ich prawość, przystali na ugodę. Uradzili, że brat Odina Hanir pozostanie w Wanaheimie, a w zamian Asowie przyjmą jako rękojmię Njörda. Tak pokój został zawarty. Na jego znak pluli w jedno naczynie. Aby pamięć tego nie zaginęła i nie zaprzepaszczone została magiczna siła płynu pojednania, bogowie stworzyli z niego człowieka o imieniu Kwasir. Był on tak mądry, że nie było pytania, na które by nie odpowiedział, ani pieśni, której by nie potrafił zaśpiewać.

Pokój został zawarty, a plemiona bogów pogodzone. Odin patrzył teraz w przyszłość rażniej. Znalazł potężnego sojusznika, którego wiedza i moc pomoże mu zwalczyć zło.

* Główszczyzna — w średniowiecznej Europie forma zadośćuczynienia materialnego za zabójstwo płacona rodzime zabitego.

KWASIR

Kwasir, gdy go bogowie stworzyli, wyruszył zaraz do Midgardu, by głosić wśród ludzi prawdę o bogach i świecie. Nauczał, jak winno się czcić Asów, w jaki sposób pomagać im w ich walce z olbrzymami. Nie było pytania, na które nie potrafiłby łub wzdragał się odpowiedzieć. Był przy tym łagodnego usposobienia, szczerego serca i pełen ufności. Stworzony bowiem został z boskiej substancji i nie ciążyła nad nim klątwa pierwszego z olbrzymów i przez to zło nie miało do niego dostępu. W swej dobroci nie podejrzewał podstępu, gdy przyjął zaproszenie dwóch karłów, Fialarra i Galarra. Karły, zwabiwszy Kwasira do swojej podziemnej siedziby, zamordowały go, a z jego krwi uwarzyły w specjalnym kotle Odhrörir, magiczny napój — Miód Poezji, zwany też Krwią Kwasira. Ktokolwiek napił się Miodu cieszył się darem skaldów. Przełaty go następnie do dwu naczyń Sen i Bodn i przechowywały w ścisłej tajemnicy. Aby ukryć swój nieczny czyn, Fialarr i Galarr rozpuścili po świecie pogłoskę, że Kwasir był tak pełen mądrości, że w końcu na nią umarł.

Pierwszy mord popełniony bezkarnie popchnął karły do kolejnej zbrodni. Chcąc wypróbować swoją przebiegłość, zaprosiły w gościnę olbrzyma Gillinga i jego żonę. Gościli go jakiś czas, aż pewnego razu zaproponowali mu połów ryb. Gdy byli już daleko od brzegu, skierowali rozmyślnie łódź na skały, gdzie się wywróciła. Gilling nie umiał pływać i utonął, karły zaś odwróciły łódź i bezpiecznie wróciły do domu. Tu zawiadomiły żonę Gillinga, że mąż jej wypadł z łodzi i utonął. Straszna była rozpacz olbrzymki po stracie męża. Płakała i chciała, za radą Fialarra, iść nad morze zobaczyć miejsce katastrofy. Tam też zginęła przywalona głazem, który zepchnęły na nią karły. Jed-

nak mord ten widział syn Gillinga — Suttung. Rzucił się na karty i zaniósł je w głąb morza, gdzie z wody sterczał niewysoki wierzchołek skały. Tam je pozostawił, a sam wrócił na brzeg i czekał na przypływ. Siedział na kamieniu i sycił oczy widokiem Fialarra i Galarra, coraz bardziej pogrążających się w morzu. Pozostawał przy tym głuchy na ich błagania. Dopiero gdy karty obiecały wydać mu jako główszczyznę Miód Poezji zgodził się je uwolnić. Ukrył potem drogocenny napój w swoim dworze na Huitbiery, a na straży postawił córkę Gunntöd.

Odin dowiedział się, jak zginął Kwasir i że jego krew przerobiono na cudowny napój. Wiedział także, że ma go w swym posiadaniu Suttung. Za wielką była moc trunku, by mógł pozostać w ręku olbrzymów. Należało go za wszelką cenę zdobyć.

W pobliżu siedziby Settunga mieszkał jego brat Baugi. Miał on rozległe pastwiska i tysiące sztuk bydła. Tak duże były te ziemie, że nie nadążano z koszeniem trawy, co doprowadzało olbrzymia do wściekłości.

Odin udał się tam w przebraniu. Na łące spotkał dziewięciu ludzi ostrzących właśnie sierpy. Bóg wyostrzył im narzędzia własną, magiczną osełką. Cięły później tak dobrze, że każdy chciał ją mieć na własność. Odin cisnął tedy osełkę między nich, a ci pozabijali się o nią wzajemnie.

Udał się teraz Odin do Baugiego, a przedstawił się jako Bólwerk i przyjął pracę, zobowiązując się, że sam jeden zastąpi dziewięciu mężczyzn. Jako zapłatę zażądał od olbrzymia pomocy w zdobyciu Miodu Poezji. Baugi przystał na tę cenę.

Gdy lato minęło, a wszystkie prace zostały wykonane, Odin zgłosił się po zapłatę. Wyruszyli razem do dworu Suttunga i tu Baugi począł prosić brata za swoim parobkiem. Jednak olbrzym nie chciał nawet słyszeć o tym, by jakiś obcy miał skosztować świętego trunku. Odeszli tedy z niczym. Teraz Odin począł namawiać Baugiego, by ten pomógł mu zdobyć Miód podstępem. Po krótkich namowach olbrzym przystał na to. Poczęli teraz

świdrem Rate wiercić twardą skałę góry Huitberg, na której stał diuór Suttunga. Tu w głębokim lochu kutym w litej skale piękna Gunnlöd pilnowała Miodu Poezji.

Przez otwór wywiercony świdrem dostał się Odin do tajnej komnaty zamieniony w węża. Tam natychmiast przybrał postać młodego olbrzyma. Gunnlöd była już znużona samotnością, u len młodzian tak pięknie mówiło jej urodzie i miłości.....

Trzy noce spędził Odin z Gunnlöd, nie opuszczając łóża, ślubował miłość i złożył przysięgę na pierścień, że pojmie ją za żonę, a ona obdarzyła go swą miłością. Gdy nastał czwarty dzień, otrzymał pozwolenie trzykrotnego skosztowania cudownego napoju. Odin użył całej swej mocy i za pierwszym łykiem opróżnił kocioł Odhrörir tak, że nie pozostało w nim ani kropelki. Gunnlöd z podziwem patrzyła na siłę gościa w picciu. Drugi haust i naczynie Bodn było już puste. Wnet i Son został opróżniony. Połknąwszy Miód, Odin przemienił się w orła i uleciał z dworu Suttunga, pozostawiając Gunnlöd we łzach. Dziewczyna zrozumiała, że młodzieniec nie zamierza dotrzymać obietnicy i łamie śluby.

Suttung, ujrzawszy córkę w rozpacz i puste naczynia, przemienił się zaraz w olbrzymiego orła i ruszył w pogoni. Ciężko było uciekać opitemu Odnowi. Aby sobie ulżyć, oddał więc część Miodu w postaci moczu.

Teraz Odin uciekł łatwo olbrzymowi i jak burza wpadł do Asgardu. Tam wyrzucił z siebie Miód do z dawna w tym celu przygotowanych naczyń. Suttung musiał zawrócić, gdyż w Asgardzie czekała go pewna śmierć. Bóg oddał potem czysty Miód bogom i ludziom obdarzonym prawdziwym duchem poezji.

Następnego dnia przyszli krewni Gunnlödy pod bramę Asgardu skarżyć się na Bölwerka za złamanie przez niego ślubu. Żądali jego wydania. Odin okłamał Thursów i odeszli z niczym. W jakiś czas później Gunnlöd powiła syna. Był to Bragi, bóg poezji i największy ze skaldów. Odina długo nękały wyrzuty

sumienia, że tak niegodnie postąpił z piękną i dobrą Gunnlöd. Ułożył wreszcie o tym pieśń i jako Najwyższy śpiewał ją ludziom i bogom. Świat zaznał teraz radości prawdziwej poezji i poznał jej odwieczną mądrość, ale jednocześnie dokonało się pierwsze wiarołomstwo i odtąd żadna przysięga nie była już pewna.

DZIEŁA RIGA

Widok, jaki zobaczył Odin z wyżyn Hlidskjalfu — Tronu Świata, nie napawał radością. Plemię ludzkie, liczne już i bitne, trwało nadal w chaosie. Nie rozumiejąc boskiego porządku rzeczy, ludzie mordowali się skrycie dla marnych błyskotek i wdzięków niewieścich, nie wiedząc co to chwała wojenna i zaszczytna śmierć w walce, dająca wybranym nieśmiertelność. Skaldowie, hojnie obdarzeni przez bogów, marnowali swój dar śpiewając po targach i gospodach, nierozumiani i wyszydzani. Człowiek przypominał szlachetną roślinę, która zasadzona i pozostawiona samej sobie dziczeje i nie wydaje owoców. Odin rozumiał, że taki stan rzeczy musi ulec zmianie, jeśli ma ziścić się boski zamiar, a dzieło stworzenia nie ma ulec zagładzie w dniu ragnarök. Wysłał tedy Heimdalla, aby ten w swojej mądrości dał człowiekowi urodzenie i wyznaczył naturalny porządek. Heimdall, pojmując zamierzenia Ojca Świata, spiesźnie wyruszył do Midgardu. I aby pieśń zyskała moc sprawczą przybrał na czas swej misji imię Rig.

Szedł Rig brzegiem jeziora, aż pod koniec dnia zobaczył obejście i chatę o szeroko otwartych drzwiach. Nędzna to była siedziba, ściany z łoży plecione obrzucone gliną, pochyły dach z sitowia. Wewnątrz ogień palił się na palenisku, a dym snuł się po całej izbie. W środku, w półmroku siedzieli dwoje wynędzniałych ludzi. Zwali się Ai i Edda. Rig pokłonił im się zgodnie z obyczajem, a oni przyjęli go gościnnie. Edda podała gościowi podłomyk razowy z grubo mielonej mąki mieszanej z korą, nie omaszczone jagły, a w stągwi wrzątek do picia. Po wieczerzy wstali i poszli spać. Rig położył się po środku legowiska, a gospodarze po jego obu stronach.

Trzy dni i noce spędził Rig u Aia i Eddy, by w końcu wyruszyć w dalszą drogę. Dziewięć miesięcy później Edda powiła chłopca. Nazwali go Thrael (Niewolnik). Brzydki był i niezgrabny, a gdy osiągnął wiek męski cieszył się wielką siłą. Splatał wiklinę, wiązał snopy na polu, rąbał drwa — harował całymi dniami za miskę stawy i kąt do spania. Potem wziął sobie żonę o imieniu Thir. Pracowali razem, nie znając, co to obuwie i lekka odzież. Płodzili dzieci, gnoili pola, paśli kozy, kopali torf i byli szczęśliwi. Od nich pochodzi ród niewolników.

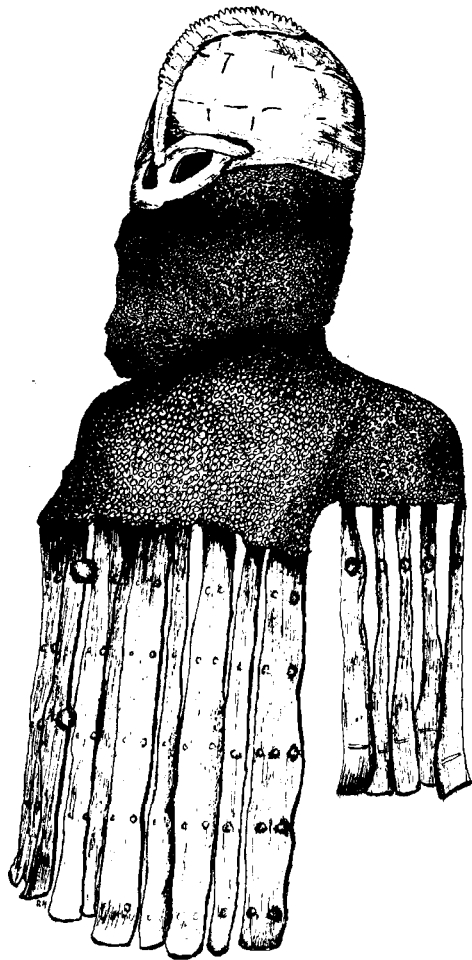
Rig przemierzał Midgard, aż pod koniec pewnego dnia zobaczył dom wzniesiony z masywnych bierwion. Drzwi były otwarte. Wszedł więc do środka i zobaczył gospodarzy, Afiego i Ammę. On siedział na ławie i strugał narzędzia, starannie odziany, z przyszyżoną brodą i włosami. Ona w czepcu na głowie, w szacie spiętej na ramionach ozdobnymi zapinkami, przedła czystą wełnę. Rig pokłonił im się grzecznie, a oni przyjęli go gościnnie. Usiedli zaraz do wieczerzy. Gospodyni postawiła na stole gotowaną młodą wołowinę i ciemny chleb, a w dzbanach pięknie toczonych z gliny piwo. Po posiłku wszyscy udali się na spoczynek. Rig leżał na środku łoża, a gospodarze położyli się po jego obu stronach.

Trzy dni bawił u Afiego i Ammy, aż wyruszył w dalszą drogę. Minęło dziewięć miesięcy i Amma urodziła syna. Nazwali go Karl (Chłop). Rudowłosy i rumiany żwawy był od niemowlęcia. Gdy dorósł robił narzędzia, ujarzmił byki, stawiał budynki, trzebił lasy i orał pola. Doglądał zwierząt i ludzi. Wreszcie ożenił się z gospodarską córką Snör. Wniosła mu okazałe wiano. Płodzili dzieci, zajmowali się gospodarstwem i byli szczęśliwi. Mieli dwunastu synów i dziesięć córek. Od nich pochodzi ród chłopów (boender).

Rig szedł dalej. Gdy dzień się kończył zobaczył okazały dwór. Budynek otoczony masywnym częstokołem. Wewnątrz szeroki podwórzec, wymieciony do czysta, otoczony przez zabudowania gospodarcze. Na centralnym miejscu stała zbudowana z dobrze obrobionych kłód dębowych piękna halla. Dach strzechą kryty z ozdobnymi zwieńczeniami. Ściany proste i mocne. Drzwi nabijane żelaznymi ćwiekami, z ozdobnym obramowaniem, zastał Rig otwarte. Wewnątrz, na ławie siedzieli gospodarze, Fadir i Modir, a służba im usługiwała. On czyścił broń. Gospodyni w czepcu wysokim, odziana w strojny kaftan zdobiony futrem i bogatymi broszami, dozorowała sługi. Rig pokłonił im się grzecznie, a oni przyjęli go godnie. Modir własnoręcznie nakryła do wieczerzy biały obrus z czystego lnu. Kazała służbie podać biały chleb, mięso w srebrnych, kutych misach i wino w szklanych dzbanach. Pili i gwarzyli do późna w noc. Później poszli na spoczynek. Rig położył się po środku łoża, a gospodarze po jego obu stronach. Bawił u nich przez trzy dni i noce. Potem odszedł. Po dziewięciu miesiącach Modir urodziła syna. Nazwali go jarl (Wojownik). Jasnowłosa, zręczny był i śmiały od urodzenia. Gdy dorósł, ćwiczył się we władaniu bronią, giął łuki i splatał cięciwy. Krzepki był i do topora i do oszczepu. Nosił miecz i żelazny hełm. Polował, władał gospodarstwem i włościąmi. Rozstrzygał spory.

Gdy Jarl wyrósł z lat chłopięcych, Rig powrócił i dał mu rady. Darował mu w dziedzictwo ziemię i ludzi i pokazał, jak je utrzymać i mieczem powiększać. Nauczył go też rycia run i pokazał, jaką dają moc. Potem Rig odszedł.

Jarl wiedział już teraz, co mu przystoi czynić. Zebrał drużynę. Przepływał morza, zdobywając grody i miasta. Gromadził dobra wszelakie. Sam zawojował osiemnaście ziem i zgromadził ogromne bogactwa. Zastał poła bitew ciałami wojowników i Odin



Hełm i zbroja z miejscowości Valsgärde w rejonie Uppland w Szwecji.

mógł już wystać Walkirie, by sprowadziły poległych do Walhalli. Spełniały się słowa wyroczni.

Uczył się teraz Jarl, jak rządzić ludźmi, i jak ich sobie zjednywać. Opornych karał, a wiernych nagradzał. Hojnie rozdawał bogactwa, bacząc jednak przy tym, aby zbyt nie uszczuplić rodowej fortuny. Płacił za wierność złotem, a za wiarołomstwo nieuchronną pomstą. Najdzielniejszym wojom rozdawał pierścienie, łańcuchy i piękne rumaki. Wybranym ofiarowywałoczesne miejsce przy swoim stole. Umiejętnie sycił ich żądze bogactw i zaszczytów, rozbudzając jednocześnie w sercach pragnienie chwały rycerskiej i zapał do walki. Gdy osiągnął to wszystko wziął sobie Jarl za żonę córkę hersera, Ernę i miał z nią wielu synów. Przekazał im dziedzictwo, a ludzie ich poważali i byli im ulegli.*

Najmłodszy z synów Jarla nazywał się Kon i był najznamienitszym w rodzie. Zdobył sławę i poważanie wśród ludzi. Znał runy. Śpiewał pieśni ratujące, broniące, usmierzające i pieśni długowieczności. Posiadł moc.

W młodości Kon marnotrawił otrzymane od bogów dary na czerce zabawy i figle. Omamiał zwierzęta i rzucał nieprzystojne czary. Odin, widząc, jak marnuje się tyle szlachetnej mocy, posłał do niego swoje kruki.

Pewnego razu, gdy Kon przebywał w lesie, ogarnęła go nagła senność. Gdy zasnął, wydało mu się, że nie jest już sobą, lecz starcem Ganglerem. I zdało mu się, że przyłeciał doń wielki kruk i kazał podążyć za sobą. Udał się tedy Gangler w długą podróż. Na koniec ujrzał w oddali wielkie dworzyszczce błyszczące w słońcu, jak samo złoto. Dach miało kryty tarczami, a niezliczona ilość drzwi prowadziła do jego wnętrza. W środku tłumy zbrojnych biesiadowały, racząc się wykwintnym jadłem i pijąc do woli wszelakie trunki, a coraz to nowi dołączali do uczy.

* Herser — człek poważany, sławny ze swych czynów wojennych.

Usługiwały im piękne dziewczyny, wesoło z nimi igrając. Na głównym miejscu ujrzał Gangler jednookiego męża, który prosił go siadać, a przedstawił się przy tym jako Har. Har począł Ganglerowi śpiewać Pieśni Dziejów. I wraz ze słowami Pieśni, zdało się Ganglerowi, że widzi, jak powstaje Ziemia, jak rodzi się człowiek i świat dojrzewa. Zobaczył olbrzymów kujących pośród mroków Jötunheimu zło i Asów z nim walczących. Usłyszał też o ragnaröku, lecz nie mógł go zobaczyć, bo ta wizja zastrzeżona jest tylko dla Ojca Świata. Pojął, jakie jest przeznaczenie świata. Na koniec usłyszał pieśń głoszącą dzieła Riga i wówczas zrozumiał, jakie zadanie wyznaczyli bogowie jego rodowi. Poznał drogę, którą musi kroczyć. Pojął, że śmierć w walce nie jest straszna, gdyż tylko ona daje wyzwolenie i nadzieję, a sława wojenna — nieśmiertelność.

Gdy Kon ocknął się ze snu wraz odeszła go poprzednia młodzieńcza płochość. Wiódł później żywot znojny i chlubny, a ludzie wymawiali jego imię z czcią. Za jego i jego potomków przyczyną zapełniała się odinowa Walhalla, a gdy nadszedł czas i padł w boju, wkroczył do niej i zasiadł w gronie najmężniejszych z mężnych. Potomkowie Kona byli władcami wśród ludzi a chwałę ich czynów pieśni będą głosić do czasu, aż świat się odmieni.

SLEIPNIR

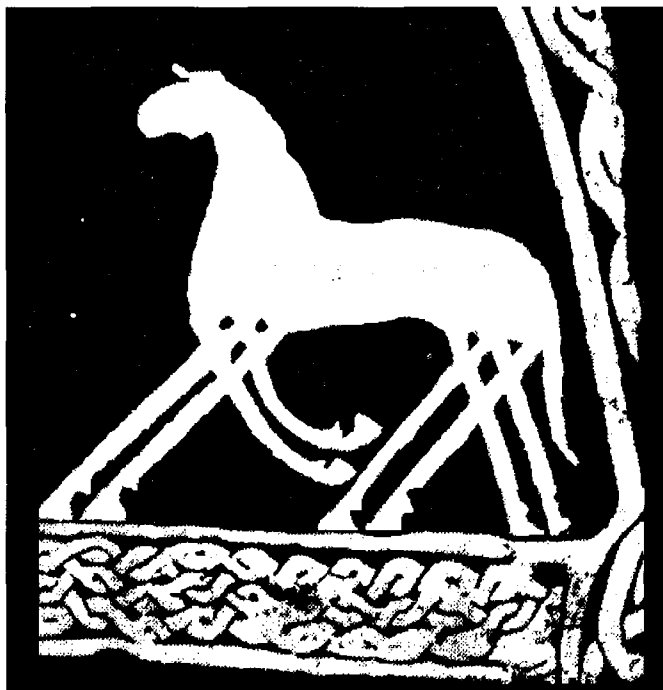
Odin, przygotowawszy świat do Ostatniej Wielkiej Bitwy postanowił teraz zabezpieczyć Asgard. Okazało się bowiem, że ani moc Asów, ani potężne wały nie chroniły go dostatecznie. Gullweig wszak dostała się do siedziby bogów mimo potężnych czarów, a i Wanowie łatwo zdobyli boski gród. Należało wznieść takie mury, których by nikt, nawet zbrojny w wielkie czary, nie mógł przełamać. Ale gdzie szukać tak sprawnego budowniczego?

Bogowie zebrali się na naradę i długo radzili, nie znajdując rozwiązania. Pewnego razu zjawił się pod bramą Asgardu odziany na czarno mąż, rosnący i silny. zaproponował, że wybuduje Asom takie mury, jakich żaden z Thursów pokonać nie będzie zdolny i uczyni z Asgardu niezdobytą twierdzę. Jako zapłatę zażądał bogini Freyi za żonę, a na dokładkę słońca i księżyca. Bogowie zwołali radę i długo rozważali propozycję, nie mogąc podjąć decyzji. Cena wydawała się wszystkim aż nadto wysoka. W tym czasie zjawił się u bogów młody olbrzym, syn Farbautiego i Laufeyji. Zwał się Loki. Sprytny i chytry poradził Asom, by przyjęli ofertę nieznajomego pod jednym wszakże warunkiem. Otóż musiałyby on ukończyć pracę w ciągu zimy, mając do pomocy jedynie swojego ogiera zwanego Swadelfari. Obcy przystał na to i zawarł umowę. Zaraz też przystąpił do dzieła. Bogowie początkowo byli pewni swego, gdyż nie przypuszczali, aby ktokolwiek był w stanie wywiązać się z tak trudnego zadania w tak krótkim czasie.

jakież było przerażenie bogów, gdy pod koniec zimy roboty były prawie ukończone. Wokół Asgardu piętrzyły się już potężne bloki czarnej skały, obrobione wprawną ręką. Obcy dwoił się i troił, a mury stałe rosły, opasując teraz potężnym pierścieniem

siedzibę bogów. Wreszcie w ostatni dzień zimy, już tylko brama pozostała nie ukończona. Wszystko zdawało się przemawiać za tym, że nieznajomy wykona pracę w terminie. Straszny lęk opanował bogów. Świat bez słońca i księżyca, a Asgard bez Freyji — to nie mogło się zdarzyć.

Coraz większe było przerażenie Asów, a nikt nie widział wyjścia z sytuacji. Nagle, w chwili gdy budowniczy zwoził ostatnią partię budulca, pojawiła się w pobliżu piękna klacz. Ogier nieznajomego, Swadelfari, słysząc jej rzenie, porwał uprząż



Sleipnir — fragment kamienia z Alskog na szwedzkiej wyspie Gotlandia.

i pomknął za nią do pobliskiego lasu. Obcy rzucił się w pogoń, lecz daremnie całą noc szukał, konia nie znalazł. Tak minął termin i nastał pierwszy dzień wiosny. Freyja była uratowana. Rankiem, u granic Asgardu, zjawił się budowniczy. W gniewie zarzucał bogom oszustwo i oskarżał ich, że to oni specjalnie wypuścili klacz, uniemożliwiając mu skończenie pracy w ustalonym czasie. W miarę, jak złość zaczęła brać w nim górę nad rozsądkiem, czar mijał i obcy zaczął tracić dotychczasową postać, przybierając swój właściwy wygląd Thursy — Olbrzyma Szronu. Wówczas Thor zabił go. W taki oto sposób bogowie posiadli niezdobytą twierdzę, zamkniętą dla wszelkiego zła, a świat cieszył się nadat ciepłem słońca i blaskiem księżycowych nocy. Kto jednak dopomógł bogom, zsyłając klacz, tego nawet sam Odin nie wiedział. Minął jakiś czas, a u bram Asgardu zjawił się Loki, prowadząc ósmionogiego rumaka. Zwał się on Sleipnir. Miał tę cudowną zdolność, że mógł poruszać się tak w powietrzu, jak i po ziemi, a prędszy był od wiatru. Loki dał go w darze Odnowi i odtąd nad światem często rozbrzmiewał stukot jego kopyt, gdy bóg wyruszał na bitwę. Loki przyznał się przy tym, że to on właśnie zamienił się w klacz, a Sleipnir jest synem jego i Swadelfarięgo, ogiera budowniczego.

Za okazaną bogom pomoc, widząc zdolności i moc Lokiego, Odin zawarł z nim braterstwo krwi i przyjął do grona Asów. Wielokrotnie później Loki dzięki swej przebiegłości ratował bogów z różnych opresji, lecz w końcu stał się przyczyną nieszczęścia, które pogrążyło Asów w żałobie i przybliżyło dzień Ragnarök. Mimo bowiem pozorów dobroci często brała w nim górę natura Thursów.

MJÖLLNIR

*L*oki zamieszkał teraz w Asgardzie. Wesoło się z nim żyło bogom, gdyż skory był do zabawy i żartów. Posuwał się jednak w psotach czasami za daleko.....

Pewnego razu po uczcie, na której Asowie wychwalali piękno bogini Syw, złotowłosej małżonki Thora, zakradł się w nocy do jej komnaty i ukradł jej włosy. Rano cały Asgard trząsał się z oburzenia, a Loki śmiał się skrycie, udając niewinność. Thor wpadł we wściekłość, jak zawsze gwałtowny, ryczał strasznym głosem, szukając winowajcy. Rychło sprawa się wydała. Loki, dostawszy się w ręce Thora, szybko przyznał się do winy i przyrzekł dostarczyć Syw włosy jeszcze piękniejsze.

Głęboko, u korzeni gór mieszkał karzeł Iwaldi. Wraz z synami robił w swojej magicznej kuźni cudowne przedmioty, którym równych długo by można było szukać po świecie. U niego to właśnie zamówił Loki nowe włosy dla Syw. Karły wykonały je z najcieńszej złotej nici i dały im taką czarodziejską właściwość, że raz przyłożone do ciała dalej rosły same. Dla przejednania rozeźlonych bogów Loki wyjednał, by synowie Iwaldiego zrobili również dla bogini Freyji okręt Skidbladnir. Mógł on pomieścić wszystkich bogów, a jednocześnie można go było złożyć i schować do torby. Raz ustawiony na kursie, zawsze docierał do celu. Dla Odina karły wykonały magiczny oszczep zwany Gungnir, który rzucony, zawsze trafiał w cel, zadając niechybną śmierć. Asowie przejednani wspaniałymi darami, wybaczyli Lokiemu psotę. Chodził on teraz i przechwalał się, że nikt na świecie nie jest zdolny sporządzić kosztowniejszych i cudowniejszych przedmiotów od tych, jakie on dał bogom. Słyszac te przechwałki, karzeł Broke poszedł z nim o zakład, że jego brat Syndr zrobi przedmioty jeszcze doskonalsze. Bogów powołano na świadków,

a ceną miała być głowa przegrywającego. Gdy zakład stanął, Loki wystraszył się nieco, gdyż Syndr słynął z niespotykanej wprost zręczności w obróbce metali i wyrobie klejnotów. On to wykonał sławne w świecie lampy w swym podziemnym pałacu, płonące wiecznym blaskiem złota i kryształu górskiego.

Broke udał się zaraz do siedziby brata, a ten przystąpił natychmiast do pracy. Wrzucił kawał złota do pieca, wymówił odpowiednie zaklęcie i pościł Brokemu, by ten bezustannie dął w miechy, a sam odszedł. W pewnym momencie do warsztatu wleciał giez i uciął Broke w rękę, lecz ten nie przerwał pracy.

Potem wrócił Syndr i wyjął z pieca dzika. Miał on tę właściwość, że można było na nim jeździć tak samo dobrze po ziemi, jak i po wodzie, a jego sierść dawała światło nawet w największych ciemnościach.

I znów rzucił Syndr kawał złota w piec i polecił tak jak poprzednio dmuchać miechami w ogień, sam zaś odszedł. Ponownie pojawił się giez i tym razem uciął Broke w szyję. Mimo to karzeł nie przerwał pracy. Wrócił Syndr i wyjął teraz z pieca naramiennik Draupnir. Miał on tę zaletę, że co dziewiątą noc rodził dziewięć takich jak on sam.

Tym razem Syndr wrzucił w piec kawał żelaza i, pozostawwszy brata przy miechach, odszedł. Nadleciał giez i uciął Broke w powiekę tak mocno, że krew popłynęła. Wzdrygnął się karzeł i, by odgonić muchę, porzucił na moment miechy. Zaraz jednak powrócił do przerwanej pracy, tym gorliwiej, że lękał się, iż krótka zwłoka mogła zaszkodzić wyrobowi. Wrócił Syndr i wyjął z pieca młot Mjöllnir. Miał on tę właściwość, że raz rzucony zawsze osiągał cel druzgocąc go, by zaraz samemu wrócić do ręki właściciela. Mógł też na życzenie kurczyć się tak, że można go było schować do kieszeni.

Broke wziął teraz wszystkie dzieła brata i udał się do Asgardu, aby bogowie rozstrzygnęli zakład. Odinowi wręczył Draupnira, Freyowi dzika, a Thorowi Mjöllnira. Zebrali się bogowie na

naradę i uradzili, że młot Thora bierze przed wszystkimi pierwszeństwo. Tym samym przyznali wygraną Brokemu.

Karzeł zaczął się teraz domagać głowy Lokiego. Ten zaproponował, że zapłaci główszczyznę. Broke nie chciał przystać na to, podejrzewając słusznie, że to Loki zamieniony w gza próbował przeszkodzić mu w pracy. Loki począł wtedy uciekać, aż w końcu Thor go przytrzymał, pomny na krzywdę swej żony.

Na to już Loki nie mógł nic poradzić. Zgodził się, żeby Broke wziął jego głowę, lecz zakwestionował prawo do szyi. Zdumiał się karzeł przewrotnością przeciwnika i poprzestał w końcu na zaszcyciu mu ust. Odtąd przez długi czas Loki chodził niemy, nie mogąc odpowiadać na docinki Asów. W końcu ulitowano się nad nim i uwolniono go od hańby.

Tak to Loki został ukarany za swoją pychę, a bogowie zdobyli potężną broń w walce z olbrzymami. Wkrótce Mjöllnir zdobył tak złowrogą sławę wśród złych mocy świata, że samo jego wspomnienie odstraszało. Dlatego też ludzie zaczęli nosić wizerunek młota jako talizman przeciwko złym siłom.

THJAZII GŁÓWSZCZYŻNA SKADI

Pewnego razu Odin, Loki i Hönir wędrowali po świecie. Gdy głód zaczął im doskwierać, ujrzeni w głębokiej dolinie stado wołów. Zabili jednego z nich i Loki zabrał się do pieczenia mięsa, jakież było ich zdziwienie, gdy po upływie dość długiego czasu mięso pozostawało nadal krwiste i czerwone, nie ulegając działaniu żaru ogniska. Zrozumieli, że działa tu jakiś czar, ale nie potrafili dowiedzieć się, kto go rzucił.

W pewnej chwili na gałęzi usiadł ogromny czarny orzeł. Zaśmiał się, widząc głodnych bogów i powiedział, że bez jego pomocy pieczeń nigdy nie będzie gotowa. Obiecał im przy tym pomóc, jeśli dadzą mu udział w wieczerzy. Asowie przystali na to. Orzeł zamachał olbrzymimi skrzydłami i wzniecił tak potężny i gorący płomień, że mięso wnet było gotowe do jedzenia. Wówczas orzeł zleciał na dół i zaczął się posilać. Jadł bardzo żarłocznie, tak że w krótkim czasie z całego wołu pozostały tylko resztki mięsa na kregosłupie i łopatkach.

Bogowie zawrzeni gniewem, widząc taką pazerność, wszak nie chcieli iść spać głodni. Loki porwał kawał kija i uderzył orła, chcąc go odpędzić. Ptak poderwał się do lotu, pociągając za sobą Lokiego, gdyż kij przywarł i do ręki boga i do piór. Uniósł go tedy ptak w góry i począł wlec po ostrych występach skalnych, krzakach kosodrzewiny i cierniach, śmiejąc się i szydząc z nieszczęśnika. Loki błagał o litość, lecz okrutny przeciwnik nie dbał o żadne zaklęcia. W końcu obiecał go uwolnić, pod warunkiem, że wywabi z Asgardu Idunn. Tu przybrał swoją prawdziwą postać olbrzyma. Loki przeraził się jeszcze bardziej, gdyż poznał w nim Thjaziego — Olbrzyma Burzy, najpotężniejszego z Thursów. W strachu przyrzekł spełnić żądanie i został uwolniony.

Po powrocie do Asgardu opowiedział bogom jakąś sprytną historyjkę, tłumacząc swoje oswobodzenie. Minął jakiś czas i Loki zaczął rozpowiadać, że w pobliżu Asgardu rosną jabłka bliźniaczo podobne do tych, jakie Idunn codziennie rano rozdaje bogom. Wreszcie namówił boginię, by wzięta swój cudowny koszyk i udała się z nim do miejsca, w którym miały rzekomo rosnąć takie same jabłka. Gdy tyłko skryli się w lesie, nadleciał Thjazi i porwał Idunn, zanosząc ją do swojej siedziby w Thrimheimie.

Po stracie Idunn, bogowie zaraz osiwili i poczuli smak starości. Zebrali się tedy na naradę i Odin szybko odkrył, że Loki maczał palce w zniknięciu bogini młodości. Schwytali go, gdyż jak zwykle próbował umknąć i zmusili, by wyznał, kto porwał Idunn. Zasepił się Odin, gdy usłyszał, że to Thjazi jest sprawcą porwania. Postanowił wysłać Lokiego na ratunek, znając jego przebiegłość i chytryść. Loki, choć przerażony rozkazem Ojca Bogów, nie mógł się nie zgodzić, tym bardziej, że Thor mienił się gwarantem powodzenia misji.

Loki pod postacią sokoła poleciał do Thrimhi i tam czekał, aż Thjazi pójdzie łowić ryby i pozostawi dom bez opieki. Gdy tak się wreszcie stało, wpadł do komnaty, w której więziona była Idunn i, przemieniwszy ją w jaskółkę, uleciał z nią w stronę Asgardu. Gdy Thjazi wrócił do domu i dowiedział się o ucieczce więźnia, przybrał postać ogromnego orła i ruszył w pogoń. Asowie już z daleka ujrzeli lecącego co sił w skrzydłach sokoła, a za nim doganiającego go orła. Loki resztkami sił przeleciał nad murem i w tym samym momencie buchnęły płomienie z dawna przygotowanego przez Asów ogniska. Thjazi opalił sobie skrzydła i padł na ziemię. Tu dopadł go Thor i jednym uderzeniem młota pozbawił życia. Bogowie odzyskali Idunn, a wraz z nią młodość, i pozbyli się najzawziętszego po synach Muspelu — Olbrzymach Ognia — swojego wroga.

W niedługi czas potem stanęła pod bramą Asgardu piękna olbrzymka. Zwała się Skadi i była córką olbrzymia Thjaziego. Przybyła w pełnej zbroi szukać pomsty za śmierć ojca. Bogowie, widząc odwagę, urodę i młodość Skadi, zaproponowali dać jej zadośćuczynienie. Dziewczyna przystała na to i zażądała jednego z Asów za męża. Podała też drugi warunek. Bogowie musieli ją rozśmieszyć, gdyż do tej pory nie śmiała się jeszcze nigdy. Asowie zgodzili się spełnić żądania, z tym jednym zastrzeżeniem, że wybierze sobie męża, nie widząc całej postaci, a tylko stopy. Tak stanęła ugoda. Bogowie stanęli za zasłoną, a dziewczyna przypatrywała się ich nogom. Sądząc, że właśnie Baldr powinien mieć najpiękniejsze stopy, wskazała jednego z nich. Jej wybrańcem okazał się jednak Njörd. Urządzono weselisko. Na uczcie Loki przystrojony w kozią brodę tak dokazywał, że Skadi śmiała się w głos. Tak i drugi warunek umowy został spełniony.

Z małżeństwa Njörda i Skadi urodziło się dwoje prześlicznych dzieci, Frey i Freyja, ulubieńcy bogów i ludzi.

GEIRRÖDR

Zdarzyło się pewnego razu, że *Loki* wpadł w ręce olbrzyma *Geirrödra*. Dowiedział się bowiem, że w *Jötunheimie* żyje podstępny *Thurs* zastawiający pułapki na wędrowców, którzy nieopatrznie zabłądzili w granice jego włości, a pochwyconych skazuje na okrutną śmierć. Wieść niosła, że dotąd nikt jeszcze nie zdołał ani sprytem, ani czarami uniknąć zasadzek *Geirrödra*.

Loki ufny w swą przebiegłość postanowił to sprawdzić. Przemieniony w sokoła poleciał do zamku olbrzyma i, siedząc na murze, przypatrywał się *Thursom* kręcącym się po obejściu. Rychło zoczył go *Geirrödr* i kazał schwytać. *Loki* śmiał się, patrząc, jak sługa pnie się do niego po murze i dla większej uciechy pozwolił mu zbliżyć się na wyciągnięcie ręki. Gdy jednak chciał poderwać się do lotu, uczuł, że nogi przywarły mu do ściany. Tak został schwytyany i dostarczony przed oblicze *Thursa*. *Geirrödr* przyjrzał się ptakowi i zaraz poznał, że to nie jest prawdziwy sokół tylko osoba pod postacią orła. Zażądał więc, by jeniec okazał swą prawdziwą postać. Gdy jednak *Loki* pozostał niemy i głuchy na wezwania olbrzyma, ten zamknął go w klatce i nie dawał nic do jedzenia ani picia. Po trzech miesiącach *Loki* bliski już śmierci załamał się wreszcie.

Geirrödr, widząc z kim ma do czynienia, zgodził się puścić go wolno pod warunkiem, że zwabi do kraju *Thursów* *Thora*. *Loki* zgodził się na wszystko. Po powrocie do *Asgardu*, powiedział *Thorowi*, że w *Jötunheimie* żyje olbrzym, który nie zna straszego imienia syna *Odina* i nic sobie nie robi z jego sławy. *Thor* zapalał wielkim gniewem i rychło wyruszyli do siedziby *Geirrödra*. Po drodze spotkali matkę *Widara*, olbrzymkę *Grid*. Ta ostrzegła *Thora*, by, będąc u *Geirrödra*, miał się na baczności,

a nadto użyczyła mu żelaznych rękawic, pasa siły i magicznej laski. Odtąd nigdy się z nimi nie rozstawał.

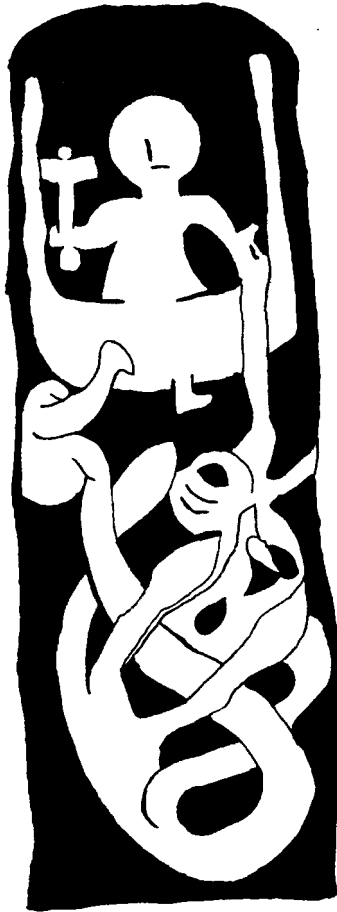
Gdy przekraczali graniczną rzekę Win spostrzegli, że woda zaczyna gwałtownie przybierać. Zaraz też dojrzał Thor, że to córki Geirrödra stoją u źródła i nagarniają wodę, by utopić wędrowców. Cisnął tedy wielki głaz, który zablokował odpływ wody i powstało jezioro, w którym olbrzymki małe nie utonęły. Odtąd nie spotkali po drodze żadnych przeszkód.

Gdy bogowie przybyli do dworu Geirrödra, zaprowadzono ich do koziej zagrody i tę dano za mieszkanie. Nie było w niej żadnych sprzętów poza jednym zydlem. Thor zdżony, chciał na nim spocząć, lecz gdy tylko usiadł, stołek zaczął się gwałtownie podnosić, grożąc bogowi zmiażdżeniem o powałę. Thor zaparł się o sufit swoją laską — darem Grid, powstrzymując napór stołka. Wtedy rozległ się trzask i głośny krzyk. Spod stołka wypęłżyły podstępne córki Geirrödra, Gialp i Greip, obie z połamanymi kośćmi. Thor wpadł w złość i pobiegł szukać gospodarza. Znalazł go w kuźni. Na widok rozniewanego Asa, Geirrödr cisnął weń rozpalonym kawałkiem żelaza. Thor schwycił go przez rękawicę i odrzucił tak silnie, że przebił na wylot słup podtrzymujący sklepienie i skrytego za nim Geirrödra. Dokonawszy tego, razem z Lokim wrócił do domu, wielce z siebie zadowolony. Geirrödr pozostał sam, okaleczony i z kalekimi córkami. Więcej nie niepokoił już wędrowców i rychło słuch o nim zaginął.

KOCIOŁ HYMIRA

Zdarzyło się pewnego razu, iż bogowie, powróciwszy z łowów, zapragnęli, znudzeni własnym towarzystwem, by znalazł się ktoś, kto by ich na ucztę prosił. Nie wiedząc jednak kto byłby godzien dostąpić tego zaszczytu, rozpalili wielki ogień i wróżby czynili. Ägir, Olbrzym Morza, wydał się Asom najodpowiedniejszy, znane były bowiem wspaniałości jego podmorskiej siedziby, a nade wszystko uroda jego dziewięciu córek niosących ukojenie zmarłym żeglarzom.

Siedział raz Ägir wesół i radosny przed swoim dworem, ciesząc oko widokiem igrających na fałach dzieci, gdy nagle ujrzął zbliżającego się doń rosnącego i groźnie wyglądającego męża. Po młocie i żelaznym pasie rozpoznał w nim Thora, najgroźniejszego z Asów. Złakł się nieco na ten widok, wiedział bowiem, że takie odwiedziny nie wróżyły nigdy Thursom niczego dobrego. Przy tym zupełnie nie mógł sobie przypomnieć, czym miałyby się narazić na gniew i zemstę Asów. Lecz już pierwsze słowa Thora uspokoiły go, choć jednocześnie wprawiły w wielkie zakłopotanie. Syn Odina w typowy dla siebie bezpośredni sposób zażądał, by Ägir przygotował Asom obfitą ucztę. Szczęśliwy, że uratował głowę, olbrzym nie kwapił się jednak, aby spełnić żądanie. Znany apetyt bogów i ich niepohamowanie w jedzeniu i picu mogły przyprowadzić o drżenie serca nawet najgościnniejszego gospodarza, a Ägir słynął ze skąpstwa. Używał tedy różnych wykrętów, aby pozbyć się nieproszonego gościa i uwolnić się od myśli o Asach siejących spustoszenie w jego zapasach. Gdy jednak zapewnienia, że brak mu obfitego i smacznego jadła dla tak dostojnych gości, dobrej służby, że bieda u niego panuje i sam z rodziną głodem przymiera nic nie dały, a Thor począł ciskacz oczu błyskawice, olbrzym złakł się i spróbował ostatniej



Fragment steli z Altmy z prowincji Uppland w Szwecji przedstawiający złowienie przez Thora węża Midgardu.

wymówki. Oznajmił, że i owszem, bardzo chętnie ugościłby Asów w swoim skromnym domu, lecz nie posiada tak dużego kotła, by uwarzyć bogom wystarczającą ilość piwa. Jeśli jednak Thor go przyniesie, to czemu nie? Ágir chętnie przygotowuje Asom taką ucztę, jaka na pewno ich zadowoli. Thor zgodził się dostarczyć kocioł.

Długo bogowie rozglądali się za tak dużym naczyniem, lecz nigdzie nie mogli niczego podobnego znaleźć. Dopiero Tyr poradził Thorowi, by poszukał kotła w domostwie Hymira, mądrego olbrzyma, który mieszkał na samym krańcu świata. Rychło wyruszyli obydwaj, a że czekała ich długa droga, Thor wziął swój cudowny wóz ciągniony przez dwa kozły. Po jakimś czasie dotarli do siedziby Hymira. Wzdrygnął się z obrzydzenia Thor, gdy ujrzął olbrzymkę o dziewięciuset głowach, która im wyszła na spotkanie. Bez lęku jednak wkroczyli do wnętrza. Tu przywitała ich nałożnica Hymira i poradziła, by ukryli się zanim olbrzym wróci, gdyż z uwagi na swoje skąpstwo niechętny jest gościom, a i do gniewu skory. Thor jednak nie myślał się chować. Siadł tylko w bezpiecznej odległości od wejścia tak, aby belka wspierająca powałę sali zasłaniała go przed wzrokiem wchodzących. Pod wieczór wrócił Hymir. Przeróżający był, gdy wszedł do izby. Cały lodem dzwoniący, który mu długimi soplami z brody i włosów zwisał. Powitano go tu, jak przystało, i zaraz doniesiono o wizycie gości. Hymir rozejrzał się po sali, a pod jego straszonym wzrokiem rozpadł się słup, za którym przycupnęli przybysze. Runęła również część ściany wraz z półką, na której stały kotły do warzenia piwa. Wszystkie popękały, tylko jeden, widać lepiej od innych kuty, ostał się cały.

Widząc najmężniejszego i najsilniejszego z Asów w swoim domu, Hymir nie odważył się postąpić z nimi tak, jak z innymi podróźnymi, którzy mieli to nieszczęście i znaleźli się choćby w pobliżu jego siedziby. Znając zapalczywość Thora, a jedno-

czesnie lękając się go, zaprosił go na wieczerzę. Ciekaw był przy tym, co sprowadziło pogromcę olbrzymów do jego królestwa.

Zabito zaraz trzy woły, upieczono i podano na stół. Thor, jako że był wygłodniały po długiej drodze, zjadł dwa, tak że pozostali biesiadnicy musieli zadowolić się jednym. Żartoczność Thora bardzo rozeźliła Hymira. Bojąc się o stan swoich stad, rzekł, że przy następnej wieczerzy zadowolić się muszą tym, co sami złowią w morzu. Naigrawał się przy tym z Thora, pytając, czy ten odważy się wypłynąć z nim na połów i da sobie radę z wędką?

Z samego rana wyruszyli w morze. Gdy odплыnęli już znacznie od lądu, Hymir zarzucił wędkę i po chwili wyciągnął dwa wieloryby. Ujął teraz syn Odina w swoje ręce wiosła i wyprowadził łódź aż na środek morza, tam, gdzie największa głębia. Nadział na hak łeb czarnego wołu jako przynętę i w wodę zarzucił. Po chwili, czując opór, począł ciągnąć. Ryknęły odmęty, Ziemia zatrzęsała się w posadach. Na powierzchni ukazał się budzący zgrozę łeb Midgardsorma — Węża Świata. Hymir skulił się na dnie łodzi, widząc potwora, natomiast Thor sięgnął po młot, chcąc gada zabić. Nagle lina pękła i wąż powrócił bez szwanku w morskie odmęty.

Wesół wracał do brzegu Thor zadowolony, że dał nauczkę olbrzymowi, a Hymir cały czas milczał, bojąc się wyjrzeć spod ławy, gdyż nie ma na świecie niczego bardziej przerażającego, jak widok Midgardsorma.

Po drodze Thor począł wyluszczać cel swojej wizyty i usilnie nalegał, by olbrzym darował mu swój największy kocioł piwny. Hymir pozornie uległ prośbom, lecz gdy tylko przybyli do brzegu i poczuł pod nogami twardy grunt, odzyskał pewność siebie. Szydząc z nieudanego połowu Thora, powątpiewał w jego siłę i zażądał, by As, jeśli chce otrzymać kocioł, a starczy mu sił, zaciągnął łódź do szopy, a ładunek zaniósł do domu. Thor wpadł we wściekłość, ale hamując popędliwą naturę, chwycił czółno za

stewę i, zarzuciwszy je na ramię, zaniósł wraz z całym oporządzeniem i ładunkiem do dworu.

I tym razem olbrzym nie chciał przyznać, że Thor posiada wielką siłę. Zol mu się przy tym było rozstać z tak cennym naczyniem. Wymyślił więc kolejną próbę. Zażądał mianowicie, by bóg rozbił jego kryształowy puchar. Cisnął As naczyniem w kamienną ścianę dworzyszczą i przebił ją na wylot, lecz puchar pozostał nienaruszony. Trzykrotnie ponawiał próbę z tym samym rezultatem. Wtem posunęła się ku niemu potajemnie nałożnica Hymira i szepnęła mu, by rzucił kielich w głowę olbrzyma, jego czaszka twardsza była od najtwardszej skały. Rozprysł się puchar na tysiące drobnych kawałeczków, co wzbudziło srogi żal w sercu Thursy. Wskazał teraz Hymir wielki kocioł, który przy piecu stał i pozwolił go gościom wziąć. Dwakroć próbował Tyr ruszyć go z miejsca, lecz sił mu zabrakło. Schylił się tedy Thor i szarpnął tak potężnie, że aż nogi przebiły



Kocioł żelazny (Norwegia).

podłogę. Zarzuciwszy kocioł na głowę na kształt ogromnego hełmu, wyszedł dziarsko z izby, a potężne łańcuchy, na których kocioł zawieszano nad ogniem, dzwoniły mu koło pięt.

Wyruszyli tedy brzegiem morza, kierując się prosto ku siedzibie Ägira. Nagle góry się zatrzęsły i grad skalnych odłamków zaczął padać wokół nich, szkody jednak żadnej nie czyniąc. Thor obejrzał się za siebie i ujrzał tłum Thursów biegnących w pościg za nimi, a na ich czele Hymira. Olbrzym, nie mogąc przeboleć straty i upokorzenia, zwołał swoich współziomków i wyruszył, by wziąć pomstę na Asach. Sroga go jednak za to spotkała kara. Thor, widząc pędzącą nań zgraję, cisnął swój morderczy młot tak potężnie, że pozabijał za jednym zamachem wszystkich Thursów. Teraz bez przeszkód zaniesli kocioł Ägirowi, a ten przyjął ich łaskawiej niż poprzednio, wdzięczny za tak hojny dar. I uzgodnili, że od tej pory każdej zimy bogowie będą ucztować we dworze Ägira, a piwa im nie zabraknie.

SKRYMIR

Pewnego razu Thor wyruszył na kolejną wędrowkę po świecie, wozem zaprzęgniętym w dwa kozły. Towarzyszył mu Loki. Gdy zapadła noc ujrzeni z dala skromną chałę. Mieszkał w niej gospodarz z synem Thjalfim i córką Roskwą. Biedacy to byli i niewiele mieli do zaofiarowania bogom, gdy ci zapukali do drzwi, prosząc o gościnę. Przyjęli ich jednak serdecznie, ale wieczszą nie mogli ugościć, gdyż sami nie mieli niczego do jedzenia. Thor, widząc biedę panującą w chacie, wyprzągnął kozły, zabił je i kazał gospodarzowi przyrządzić z nich kolację. Nakazał przy tym, by żadna kość nie została uszkodzona.

Gdy wszyscy nasytili głód, zawinął kości w skórę i poszedł spać. Nazajutrz rano kozły ożyły, ale jeden z nich kulał na tylną nogę. Okazało się bowiem, że Thjalfi, chcąc dostać się do szpiku, złamał kość wbrew zakazowi. Thor wpadł we wściekłość, a patrzącym wydawało się, że wszystkie burze Midgardu zbiegły się w to miejsce, chcąc zetrzeć z powierzchni ziemi dom gospodarza i jego rodzinę. Wzruszony jednak lamentami i płaczem dzieci poniechał zemsty, lecz jako zadośćuczynienie wziął w dalszą drogę Thjalfięgo, który miał nieść jego rzeczy, gdyż kozły wraz z zaprzęgiem musiał bóg pozostawić w zagrodzie do czasu, aż kość kozła się zrośnie. Od tej chwili już w trójkę mieli wędrować razem.

Kierowali się teraz ku wschodowi. Przebrnąwszy głębiny morskie, weszli na koniec w lasy, które stanowiły granicę Jötunheimu. Gdy nastąpiła noc, zaczęli rozglądać się za miejscem na nocleg. W pewnej chwili Thor dostrzegł wielki dom, którego brama była szeroka na całą ścianę. Szukali gospodarza, ale go nie znaleźli. Weszli więc do środka i ułożyli się na spoczynek. Loki z Thjalfim zajęli większą izbę, a Thor spał w mniejszej, bocznej.

W środku nocy zbudził ich potworny rumor, ale żaden z nich nie odważył się wyjść na zewnątrz i sprawdzić co to za hałasy. Z nastaniem świtu wybiegli zaraz na zewnątrz i nie opodal dojrzeli śpiącego olbrzyma. Był on tak wielkich rozmiarów, że nawet Thor się stropił i wbrew swym zwyczajom nie cisnął weń od razu młotem, lecz spytał o imię. Thurs odpowiedział, że zowie się Skrymir i cieszy się ze spotkania, gdyż poznaje słynnego Thora, najwaleczniejszego z Asów, którego zawsze chciał poznać. Później poprosił Thora o zwrot rękawicy, którą zgubił poprzedniej nocy. Jakież było zdumienie boga, gdy okazało się, że budynek, w którym nocował, był właśnie rękawiczką Skrymira. Zjedli potem wspólnie śniadanie, a olbrzym zaofiarował się, że poniesie bagaż. Po drodze opowiadał im, że w pobliżu znajduje się miejsce zwane Utgard, którym włada potężny Utgardaloki. Mieszkają w nim olbrzymi najmocniejsi w Jötunheimie i jeśli Thor chce poznać miarę własnej siły, powinien udać się tam i zmierzyć z domownikami Utgardalokiego. Thor coraz bardziej zdziwiony i zaciekawiony przyjął propozycję. Udali się tedy do Utgardu, mając Skrymira za przewodnika.

Gdy nastał wieczór, Skrymir udał się zaraz na spoczynek, pozostawiając Asom swoją torbę z prowiantem. Thor przez pół nocy mocował się z rzemieniami sakwy, ale węzły nie chciały puścić. W końcu głodny i zły zaczął podejrzewać, że olbrzym rzucił czar na torbę, chcąc z nich zakpić. Porwał za Mjöllmira i uderzył nim w głowę Thursy. Twardą musiał mieć zaiste Skrymir czaszkę. Po ciosie Thora ocknął się na chwilę, mówiąc, że chyba wiatr się zerwał, bo jakiś listek spadł z drzewa, sen mu zakłócając. Bóg mruknął coś w odpowiedzi i poszedł spać jeszcze bardziej zły. Po jakimś czasie chrapanie Skrymira stało się tak głośne, że Thor porwał za młot i z całych sił uderzył w głowę przewodnika. I tym razem olbrzym nie poniósł szwanku. Ziewnął przebudzony, mówiąc, że to pewnie żółędź spadł na niego i przerwał mu sen. Gdy chrapanie Skrymira stało się nie do

zniesienia, Thor postanowił położyć kres tym hałasom. Włożył teraz w uderzenie całą siłę swych mocarnych ramion. Tym razem Skrymir obudził się na dobre. Pocierając głowę, poderwał się z postania, mówiąc, że pewnie świt już blisko, gdyż ptaki budzą się ze snu i któryś zrzucił mu kawałek gałęzi na twarz. Thor nie mógł wyjść z podziwu, widząc taką moc w olbrzymie, ale nie dał niczego po sobie poznać. Głodni wyruszyli rychło w dalszą drogę, gdyż przewodnik twierdził, że już niedaleko do siedziby Utgardalokiego, a zapewne czekają już na nich zastawione stoły. Prosił ich tylko, by nie przelekli się widoku mieszkańców Utgardu, gdyż żyjący tam Thursowie są jeszcze większego wzrostu i potężniejszej postawy, niż on sam. Bogów oburzyło takie posądzenie o tchórzostwo, ale nie odpowiedzieli nic, bo głód coraz bardziej im doskwierał.

W jakiś czas potem ujrzeni w oddali gród, którego wierzchołki domów sięgały tak wysoko, że aby je zobaczyć trzeba było zadziierać głowę, aż do granicy skręcenia sobie karku. Zdumienie ogarnęło wędrowców, gdy patrzyli na ten potężny gród, który zdawał im się w tej chwili wspanialszy i mocniejszy nawet niż Asgard. Zauroczeni tym widokiem nie spostrzegli, że Skrymir nagłe zniknął, pozostawiając ich samych sobie. Zaczęli się teraz zastanawiać, jak wejść do grodu. Niepostrzeżone przejście przez ogromny wał, ulubiona droga Lokiego, wydawało się niepodobieństwem. Musieli więc zrezygnować z dyskretnego sposobu dostania do środka. Pozostawała tylko jawna droga przez bramę, a to nie było im w smak. Nic jednak nie mogli na to poradzić. Zaczęli więc wędrowkę wzdłuż umocnień grodu. W pewnej chwili Thor znalazł przerwę w obwałowaniu. Była to zapewne brama, ale tak ogromna, że przechodziła najśmielsze wyobrażenia Asów. Zamykała ją krata sporządzona z pretów żelaznych grubości człowieka. Bogowie łatwo przemknęli się między nimi. Idąc za odgłosami wesołej biesiady, dotarli wkrótce do olbrzymiej halli. Wewnątrz płonął ogień, a na ławach pod ścianami siedzieli

olbrzymi, pijąc i jedząc. Dla zgłodniałych wędrowców widok był miły sercu, choć kompania nie pociągała ich wcale. Na honorowym miejscu siedział olbrzym o rozmiarach tak potężnych, że nawet Thor stropił się nieco. Bóg domyślił się zaraz, że musi to być wspomniany przez Skrymira Utgardaloki. Ten nie od razu spostrzegł ich obecność. Dopiero, gdy pokłonili mu się, prosząc o gościnę, zwrócił łaskawie na nich uwagę i prosił do stołu. Rzekł przy tym, że tym malutkim człowieczkiem z młotem u pasa jest zapewne Thor, najmocniejszy ponoć z Asów. Na Lokiego i Thjalfigo nie zwrócił w ogóle uwagi. Thor ugodzony do żywego pogardliwym tonem olbrzymia odrzekł, że o mężu świadczy nie jego wygląd, a czyny. Na te buńczuczne słowa cała sala wybuchnęła gromkim śmiechem. Utgardaloki zaproponował więc, by Asowie pokazali co potrafią i stanęli z jego ludźmi do zawodów. Wędrowcy przystali na to i zaraz przygotowano miejsce. Jako pierwsze miały się odbyć wyścigi w jedzeniu. Tu do zawodów stanął Loki, ufny w swe siły, tym bardziej, że głód skręcał mu wnętrzności. Jego przeciwnik zwał się Logi. Przyniesiono koryto napełnione po brzegi mięsiwem. Przeciwnicy zasiedli naprzeciw siebie. Na dany znak rozpoczęły się zawody. Obaj jedli tak szybko, że wnet spotkali się pośrodku naczynia. Zwycięstwo przyznano jednak Logiemu, gdyż Loki zjadł samo mięso, a Logi pochłonął wszystko, łącznie z kośćmi i korytem.

Teraz do zawodów stanął Thjalfi. Jego przeciwnikiem był Hugi i mieli się ścigać. Mimo iż Thjalfi biegał najszybciej wśród ludzi i bogów, Hugi natychmiast zdobył nad nim przewagę. Po trzech okrążeniach zostawił sługę Thora w pół drogi za sobą.

Utgardaloki śmiał się głośno ze słabości Asów i zaproponował Thorowi zawody w picciu. Przyniesiono ogromny róg, którego końca nie było widać. Władca zapewniał, że ci z jego ludzi, którzy są dobrzy w picciu, opróżnią go jednym haustem, w najgorszym razie trzema. Thor pociągnął jeden potężny łyk, ale w rogu napitku nie ubyło. Za drugim razem było podobnie.

Wreszcie zebrał się w sobie i pociągnął potężnie. Ale powierzchnia płynu odstała niewiele od brzegu. Władca Thursów zaśmiał się ponownie. zaproponował, by Thor, widząc słabszy, niż o nim mówią, spróbował podnieść z ziemi kota, którego bez trudu dźwigają dzieci z jego pałacu. Tu wyskoczył kot barwy stalowej i wielkich rozmiarów. Thor wściekły i upokorzony porwał się na niego, by go podnieść. Jednak kot wygiął się w łuk tak, że bogowi udało się oderwać od ziemi tylko jedną łapę. Na to władca śmiał się jeszcze głośniej i rzekł, że go to wcale nie dziwi, gdyż kot jest wielki, a Thor mały. Bóg rozgniewany szyderstwami Thursy zażądał, by dano mu kogoś, z kim mógłby się zmierzyć w zapasach. Utgardałoki odrzekł, że nikt z jego ludu mocować się z Thorem nie może, gdyż nie chcą mu zrobić krzywdy i naruszyć tym samym święte prawo gościnności. Przywołał tedy swoją starą mamkę Elle, mówiąc, że już niejednego silniejszego od Thora zwyciężyła. Thor schwycił się ze starą w pól, lecz zaraz poczuł, że im mocniej naciska, tym silniej ona uścisk oddaje. Wreszcie sprostać jej nie mógł i upadł na jedno kolano. Tu władca przerwał zapasy i Asowie zagniewani i przygnębieni udali się na spoczynek.

Nazajutrz rano po sutym śniadaniu bogowie zaczęli się zbierać do odejścia. Sam Utgardałoki odprowadził ich za bramy, życząc dobrej drogi. Przy pożegnaniu zapytał, co sądzą o wzorajszych zawodach i sile jego ludzi. Tu Thor musiał przyznać, że jeszcze tak potężnych olbrzymów nie widział, ani o takich nie słyszał. Na to Thurs roześmiał się i wyjaśnił, że to on właśnie pod postacią Skrymira zwabił Asów do swego grodu. Powiedział też Thorowi, że już pierwszy cios młotem pozbawiłby go życia, gdyby pod osłoną czaru nie schronił się za pobliską skałkę. W miejscu, gdzie młot uderzył, powstały trzy doliny, przy czym ostatnia niezwykle wprost głębokości. Dalej wyjaśnił, że Loki nie mógł pokonać swego przeciwnika, gdyż był to ogień, któremu czarem nadano postać olbrzyma. Żartoczność i siły Lokiego

wprawiły wszystkich w zdumienie. Thjalfi ścigał się z Hugi-Mysłą, a to, że ustąpił mu tylko o połowę dystansu było już i tak nieprawdopodobne. Thor z kolei nie był w stanie opróżnić rogu, ponieważ jego drugi koniec zanurzony był w morzu. Gość jednak płynu, jaką bóg wlał w siebie była tak wielka, że Utgardaloki nie chciał wierzyć własnym oczom. Podnosząc kota, Thor nie przypuszczał nawet omamiony czarami, że podnosi Midgardsormę, Węża Midgardu. W chwili, gdy łapa kota oderwała się od ziemi, w rzeczywistości wąż tylko ogonem i głową dotykał ziemi. Niemniej zdumiewający był pojedynek Thora z Elle. Była to bowiem starość, a ta kruszy nawet góry, lecz zdołała tylko rzucić go na jedno kolano. Na koniec rzekł, że gdyby wiedział, jak wielka jest moc Asów, nigdy by ich do siebie nie wpuścił i najlepiej będzie, jeśli się już więcej nie spotkają.

Thor, słysząc to wszystko i widząc, jak z nich zakpiono, porwał za młot. W tej chwili jednak Thurs zniknął, a wraz z nim rozplynął się w świetle poranka Utgard. Na jego miejscu rozpościerała się teraz zielona równina. Bogowie wrócili do Asgardu umocnieni wprawdzie w swej dumie, lecz Thor długo nie mógł zapomnieć doznanego upokorzenia i nie lubił, gdy przy nim wspomniano o tej przygodzie.

OPOWIEŚĆ O GRIMNIRZE

*D*wóch synów miał król Hraudung, Agnara i Geirröda. Pewnego razu, późną jesienią, gdy Agnar miał dziesięć lat, a jego brat osiem, wyruszyli obaj łodzią na połów ryb. Oddalili się już trochę od brzegu, kiedy nagle powiał gwałtowny wiatr i poniósł łódź. Wkrótce łódź zniknął chłopcom z oczu. Tak ich zastała noc. W ciemnościach, skuleni na dnie, oczekiwali śmierci. Los jednak zrządził inaczej. Nie dane było braciom zginąć w morskiej kipieli. Nad ranem ich łódź rozbiła się na skałach nieznanego wybrzeża. Rankiem, gdy pierwsze promienie słońca padły na ziemię, powędrowali w głąb łądu, szukając siedzib ludzkich. Po jakimś czasie natrafili na samotnie stojącą chatę. Mieszkańcy, jednooki starzec i staruszka, przyjęli ich serdecznie i zatrzymali u siebie przez całą zimę. Gospodyni zajęła się Agnarem, gospodarz zaś wziął pod opiekę Geirröda. Uczyli ich prawdy o świecie i bogach i dali im wiele cennych rad.

Wraz z nadejściem wiosny, gdy umilkły zimowe sztormy, starzec wyszykował im nową łódź i życzył szczęścia. Zanim się jednak pożegnali, długo jeszcze w noc rozmawiał z Geirrödem. Nauczył go wtedy, jak należy zdobywać i utrzymywać władzę. Dał również wiele rad, w jaki sposób mądry władca powinien postępować, by zjednać sobie poddanych i stać się powszechnie kochany i poważany.

Chłopcy wsiedli do łodzi, a że wiał pomyślny wiatr, wkrótce zobaczyli ojczysty brzeg. Gdy dobili do przystani, Geirröd pierwszy wyskoczył na ląd i odepchnął łódź wraz z bratem, wołając przy tym, by ją morze pochłonęło. Sam zaś powędrował do dworu swego ojca. Agnara tymczasem poniosły fale i słuch po nim zaginął.

Geirröd, gdy tylko zjawił się we dworze, natychmiast został rozpoznany i serdecznie witany. Hraudung właśnie zmarł, więc długo nie trwało, jak obrano go królem. Mimo młodego wieku, już od początku rządów dał się poznać jako dzielny i sprawiedliwy władca, a imię jego okryło się sławą. Mądre zaiste były nauki jednookiego starca, a Geirröd okazał się pojętym uczniem.

Pewnego razu spoglądał Odin wraz z Frigg z wyżyn Hlidskjalfu na Ziemię i cieszył się, widząc powodzenie swego wychowanka. Sztychł przy tym z Agnara, który w Niflhelu wiódł nędzny żywot. Posmutniała Frigg, patrząc na los pupila, nie mogła jednak zmienić wyroków losu. Postanowiła więc zemścić się na Geirrödzie, pomimo że to właśnie Odin podsunął mu sposób na zdobycie powodzenia w życiu. W tym celu opowiedziała mężowi, jak to jego ulubieniec, mimo majątku i władzy jest skąpy, tak że nawet łamie święte prawa, męcząc gości, jeśli zbyt wielu zjawia się w jego siedzibie. Odin, nie mogąc w to uwierzyć, postanowił przekonać się naocznie. Przed nim jednak zjawiła się na dworze Geirröda służka Frigg, Fulla. Ostrzegła ona władcę przed nieznanym czarownikiem, który włóczy się po kraju, rzucając uroki. Rzekła przy tym, że król pozna go z łatwością po tym, iż żaden pies nie zechce go ugryźć, a ucieknie z wyciem.

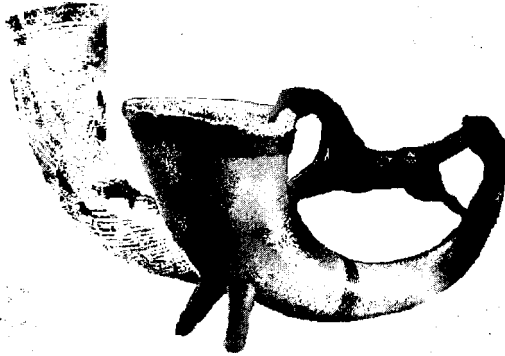
Ostrzeżenie Frigg było oczywistym podstępem. Geirröd jednak dał się jednak podejść. Gdy we dworze zjawił się nieznanomy, a wszystkie psy uciekły na jego widok, król kazał go pojmać i zaczął badać, kim jest i po co przybywa. Obcy jednak rzekł tytko, iż nazywa się Grimnir i nic więcej o sobie powiedzieć nie chciał. Aby zmusić go do wyjawienia kim naprawdę jest, skazał go król na męki. Słudzy przykuli Grimmira do ściany halli, a po obu jego stronach rozpalono wielkie ogniska. Tak siedział przez osiem dni i nocy, cierpiąc niewypowiedziane katusze. Dziewią-

tej nocy zakradł się do niego mały syn Geirröda i dał mu pić, aby choć w ten sposób zmniejszyć cierpienie więźnia. Zrzędzeniem losu zwał się on Agnar, tak jak jego stryj, i miał tyle samo łąt co tamten wtedy, gdy zginął na morzu. W tym samym czasie płomienie zaczęły już ogarniać odzież skazańca. Nagle ogień przygasł i zdumiony Agnar usłyszał, że obcy począł śpiewać dziwną pieśń. Początkowo Grimnir zaklął ogniska i buchające do tej pory wysokim płomieniem głównie tylko się teraz żarzyły. Dalej słowami pieśni złożył Agnarowi hołd i obiecał nagrodę za tak chwalebny czyn. Za łyk napoju, miał on zostać wielkim królem i prowadzić bohaterów do zwycięskich bitew. Śpiewał później Grimnir Pieśń Dziejów, o bogach i krainach, którymi władają, o Walhalli, gdzie bohaterowie oczekują na dzień Ostatniej Bitwy, o stoiku i księżycu i dziele stworzenia. Zastuchany Agnar poznał teraz prawdę świata i mądrość bożą. Grimnir śpiewał dalej. Głos jego spotężniał teraz tak, że mury halli zdały się drzeć w posadach. Opadły okowy. Więzień wstał, a postać jego rosła z każdą chwilą, pałając niezwykłym blaskiem. Sala wypełniła się teraz ludźmi, którzy zbiegli się, słysząc słowa Pieśni. Pojęli, że stoi przed nimi sam Odin, Władca Świata. Bóg o tysiącu imionach.

Geirröd, widząc kogo kazał więzić, rzucił się, by boga przebagać i wyciągnąć z ognia. Po drodze jednak potknął się i upadł na miecz, który wysunął mu się z pochwy. Tak to spełniła się przepowiednia.

OPOWIEŚĆ O HARBARDZIE

Zdarzyło się raz, że Thor, wypiwszy już wiek piwa przechwalać się począł czynami, jakich dokonał w Jötunheimie. Opowiadał, czy ktoś chciał słuchać czy nie, jakie to pogromy uczynił wśród Thursów i jakim łękiem napawa ich jego imię. Rzekł przy tym, że gdyby nie on, Thor, to dzień Ostatniej Bitwy dawno by już nadszedł, więc on, Thor, powinien zasiadać na Tronie Świata — Hlidsjalfie, a nie Odin. Cóż bowiem znaczy cała mądrość Ojca Bogów i ta garstka wojów, którą zebrał w Walhalli przy jego, Thora, sile i odwadze. Wszak wiadomo, że gdy dojdzie do Ostatniej Bitwy, to nawet z marnym „wilczkiem” nie będzie mógł sobie poradzić. A on, Thor, nie lękał się niczego. Wszak wyprawiał się już na Węża Midgardu i gdyby nie Hymir, z łatwością by ubił bestię. Właśnie on, Thor, jest najbogatszy i najpiękniejszy i jemu ludzie przede wszystkim winni są składać ofiary, gdyż on, Thor,... Tu zasnął, a bogowie śmieli się z pyszałka, uczując dalej wesoło.



Skandynawskie rogi do picia.

Wyprawił się pewnego razu Thor do Jötunheimu, a gdy wracał zmęczony wielce, wypadło mu przepawić się przez fiord. Ucieszył się, gdy ujrzał na przeciwległym brzegu przewoźnika z łodzią. Począł tedy przyzywać go, obiecując, że gdy tylko znajdą się po drugiej stronie, wyprawi mu taką ucztę, jakiej ten nigdy nie widział. Przewoźnik, a był nim jednooki starzec, skromnie odziany w szary, wełniany płaszcz, nie kwapił się jednak, by spełnić żądanie wędrowca. Począł nawet naigrawać się z niego, mówiąc, że to właśnie on powinien by coś przegryźć, gdyż widać po nim, że długo nie dojadł i marnej jest postury. Słyszając to Thor, wpadł w zwykłą sobie furię i począł ryczeć, co uczyni z tak nędznym pomiotem, gdy tylko dostanie go w swoje ręce. Starzec nie przejął się zbytnio groźbami wędrowca i odparł, że właściciel łodzi, wielki pan Hildolf, u którego pracuje, zakazał mu przewozić rozbójników i koniokradów, a na takiego właśnie mu przybysz wygląda. Wszak nawet nie podał swego imienia i widać ma niecne powody, by je ukrywać. Thor, trzęsąc się z bezsilnej złości, powiedział kim jest, mieniąc się wodzem i najmocniejszym wśród bogów. Spytał przy tym o imię przewoźnika. Ten nazwał się Harbardem, lecz mimo tej wymiany uprzejmości, nadal nie przejawiał ochoty na przewiezienie wędrowca. Widać było, że ani groźne imię, ani jego sława nie robiły na Harbardzie większego wrażenia. To już było Thorowi trudno ścierpieć. Miotał się w furii, rzucając obelgi i groźby. Przewoźnik jednak najwyraźniej nic sobie z tego nie robił. A więcej nawet, szydził w najlepsze z rozwścieczonego Thora. Śmiał się z czynów, których ten miał niby dokonać, stawiając nad nie własne dokonania. A gdy zaczął żartować z miłosnych przygód wędrowca, ten mało nie pękł ze złości. Harbard nie szczędził mu kąśliwych słów, gdy wspomniał o słynnej walce, którą stoczył Thor z groźnymi czarownicami-olbrzymkami na wyspie Hlsey. Półwilki-półkobiety napadły na syna Odina i jego sługę Thjalfa uzbrojone w kute z żelaza maczugi. Thor własnoręcznie

wszystkie je pokonał i uwolnił kraj od panującej tam grozy. Harbard widział jednak w tym jedynie niegodną męża potyczkę z niewiastami. Stwierdził przy tym, że owszem, może być, że Thor ma wielką siłę, ale w równej mierze jest tchórzliwy, gdyż lęka się prawdziwych wojów, a tylko kobieta jest dlań godnym przeciwnikiem. Tego już Thor zdzierżyć nie mógł. Wskoczył, wymachując młotem, w zimne wody zatoki, a tak był rozpalony złością, że para podniosła się i mgła zaległa nad całą okolicą. Gdy dotarł na drugi brzeg, nikogo już tam nie znalazł. Z daleka tylko dobiegał go szyderczy śmiech.

Wrócił Thor do Asgardu zły i z nastroszoną brodą. Zasiadł do uczty, lecz tym razem nie chełpił się już, a tylko milczkiem pociągał piwo i wodził dokoła złym wzrokiem. Spytał się Odin syna, czemu jest taki ponury. Thor tylko coś odmruknął niewyraźnie. Wtedy Ojciec Bogów, głosem Harbarda, opowiedział wszystkim, jak to spotkał pewnego wędrowca nad zatoką i, chcąc ukrócić jego pychę i ukarać pyszałka, pod postacią przewoźnika stoczył z nim pojedynek na słowa. Thor początkowo poczerwieniał, słysząc radosny śmiech bogów, lecz gdy zrozumiał, że ojciec uczył go w ten sposób rozumu, sam zaczął się śmiać z tej przygody.

THRYM

W Jötunheimie żył pewien olbrzym, który zwał się Thrym. Miał wspaniałą dwór i liczne sługi, a złota i klejnotów sam nie był w stanie zliczyć. Wielkie stada bydła pasły się w pobliżu jego siedziby, a piwa nijadła nigdy nie brakło na jego stole. Brak mu było tylko partnerki, z którą mógłby dzielić swe bogactwo i która grzałaby go swym ciałem w długie zimowe noce. Wiele czasu rozglądał się po świecie Thrym za odpowiednią partią, lecz żadna z poznanych panien nie wydawała mu się godna tego związku. Dodać przy tym natęży, że Thrym, jak bardzo był zamożny, tak wielka była jego miłość własna i wysokie mniemanie o sobie. W końcu, po długich rozmyślaniach pycha podpowiedziała mu, że tylko jedna jedyna jest godna zostać jego żoną. Miała nią być Freyja — bogini miłości. Mimo że zapatrzony w siebie, olbrzym nie myślał, by zgodziła się dobrowolnie zostać jego małżonką. Wymyślił tedy chytry podstęp.

Zbudził się pewnego razu Thor w nienajlepszym humorze. Śniło mu się bowiem, że ktoś ukradł mu w nocy Mjöllnira. Jakież było jego przerażenie, gdy okazało się, że rzeczywiście młot zniknął. Z rozwianym włosem i zjeżoną brodą biegął po całym Asgardzie, rycząc, jak ranny tur. Trząsał się cały gród bogów w posiadach, a ludziom wydawało się, że to niebo wali się im na głowę. W każdą najmniejszą szparkę zajrzał, wszystkich pytał, lecz młota nie znalazł. Najskuteczniejszy w walce z olbrzymami oręż zniknął, jakby się pod nim ziemia zapadła.

Długo się Thor zastanawiał, kto mógł ukraść młot. Zrazu podejrzewał, że to Loki ukrył go dla krotoczwili. Nieraz już bowiem płatał podobne psikusy. Zdybał go przeto, a przekonawszy się, że to nie on był winowajcą, poprosił o pomoc. Loki przyrzekł odnaleźć Mjöllnira, jeśli Freyja zgodzi się pożyczyć

mu swoją cudowną szatę utkaną z piór sokolich. Bogini zgodziła się i Loki ubrany w magiczny płaszcz wzbił się w powietrze, odlatując na wschód. Początkowo nie wiedział, gdzie ma szukać młota, lecz wkrótce przypomniał sobie, jak to pewien olbrzym chwalił się, że znalazł sposób, by Asowie, gdy tylko zechce, oddali mu wszystko, czego zażąda. Zaraz też skierował się do Jötunheimu. Przybywszy tam, schował cudowną szatę i udał się wprost do domu Thryma. Zastał gospodarza, siedzącego na przyzbie i zakładającego złote obroże swoim psom myśliwskim. Pozdrowił Thryma grzecznym słowem, a ten przyjął go, jak oczekiwanego gościa. Długo rozmowa nie trwała, gdy olbrzym przyznał się, że on to właśnie ukradł młot Thora i skrył go tak starannie, że nikt go nie znajdzie. Asowie młota nie odzyskają, jeśli nie zgodzą się na warunki, jakie Thrym postawi.

Loki przebrał się ponownie w pierzastą szatę i co rychłej po-dążył do Asgardu. Przybywszy na miejsce, zamknął się z Thorem w komorze i w tajemnicy opowiedział mu, czego dowiedział się w Jötunheimie. Zafrasował się Thor, gdy usłyszał, że Mjöllnir jest w rękach Thryma. Wiedział bowiem, że trudno go będzie z nich wydostać. Lecz Loki był dobrej myśli. Thrym bowiem nie zażądał, według niego, zbyt wygórowanej ceny. Prosił mianowicie tylko o rękę Freyji, a jako prezent ślubny obiecał wręczyć jej młot. Loki sądził, że bogaty i postawny olbrzym nie wyda się pięknej pani zbyt wstętny. Wszak gustowała w przelotnych miłostkach, a na rychłe rozwiązanie tego związku Thor, mając młot w garści, wymyśli już jakiś sposób.

Zaraz też ruszyli do Freyji i nie pytając o zgodę, kazali jej przywdziać strój weselny i udać się na zrzekowiny do siedziby Thryma. Lecz bogini, niespodziewanie dla nich obu wpadła we wściekłość, kazała iść precz z takimi pomysłami. Krzyczała przy tym tak strasznie, że cały Asgard trząsał się w posadach. Wystraszeni i strapieni, czmychnęli czym prędzej, nie wiedząc, co dalej począć.

Zebrali się tedy Asowie na thingu i poczęli radzić, w jaki sposób Mjöllnir mają odzyskać, a gdy Freyja nie ugięta się pod presją ogółu i ponownie kategorycznie odmówiła jakichkolwiek kontaktów z olbrzymem, długo nie mogli znaleźć sposobu. Wreszcie Heimdal podsunął myśl, że zamiast bogini może pojechać w przebraniu sam Thor. Dadzą mu szaty niewieście, lnianą chustą zasłoni twarz, a na szyi zawiesi słynny naszyjnik Freyji i na pewno Thrym nie pozna się na oszustwie. Do nocy posłubnej pewnie nie dojdzie, gdy Thor poczuje w dłoni Mjöllnira.

Wszystkim pomysł wydał się bardzo dobry. Tylko Thor uważał, że narazi się na hańbę, gdy przebierze się w kobiece łąszki, niegodne prawdziwego mężczyzny. Loki przekonał go jednak szybko, odwołując się do jego powinności i przedstawiając mu obraz Asgardu złupionego przez olbrzymów, gdy pozostawiony dłużej będzie bez ochrony Mjöllnira. Słyszając to, Thor zgodził się. Odziali go tedy, jak przystało pannie młodej udającej się do domu oblubieńca. Freyja przyodziła Thora w swoją najlepszą szatę z cieniutkiego lnu i zawiesiła na szyi sławny klejnot Birsyngów, który w darze od kartów otrzymała. Na głowę włożyli mu spiczasty czepiec, jaki do tej pory wkładają kobiety w dniu zamążpójścia. Poczestnie wyglądał Thor w tym przebraniu i gniewały go ukradkowe uśmieszki na twarzach Asów. Tym większą jednak złością pałał do Thryma. Loki ofiarował się towarzyszyć mu i służyć za druhnę. Tak też wyruszyli. Thor dosiadł swego wozu zaprzęzonego w kozły, a Loki sztuką sobie tylko znaną pozmieniał je tak, że wyglądały, jak najwspanialsze ogierzy. Ziemia drżała i skry leciały spod kół, gdy pędzili do dworu Thryma.

* Thing — w Skandynawi forma sejmiku lokalnego, na którym podejmowano decyzje w sprawach dotyczących ogółu, rozstrzygano spory i ustanawiano prawa. W 1000 r. n.e. thing islandzki podjął uchwałę o przyjęciu chrześcijaństwa jako religii panującej.

Olbrzym z dawna już oczekiwał gości, pewny powodzenia targu i, widząc zbliżający się pojazd weselny, zarządził przygotowania do uczyty. Zaraz też zastawiono stoły najlepszym jadem i przykryto kobiercami ławy, tak że, gdy goście przybyli, wszystko już było gotowe. Zdziwił się wprawdzie Thrym, widząc, że panna młoda lica ma zasłonięte, ale mu Loki przebrany za służkę zaraz wyjaśnił, że tak od wieków nakazuje zwyczaj Asów.

Siedli tedy do stołu, Thrym posadził sobie po lewicy oblubienicę, a obok usiadła jej służka. Thor, mimo że palił go płomień gniewu, rzucił się zaraz najadło, znana wszak była jego żarłoczność i sam pożarł całego wołu, osiem łososi, wszystkie łakocie przeznaczone dla niewiast, a całość popił trzema antałkami miodu. Thrym, widząc ten niespotykany u kobiet apetyt, zdziwił się mocno i rzekł, że pierwszy raz widzi, by niewiasta tyle zjeść i wypić potrafiła. Tu zaraz wtrącił się Loki, mówiąc, że Freyja przez osiem dni nic jeść nie mogła, tak z utęsknieniem czekała chwili, by ujrzeć oblubienicę. Słyszając to olbrzym poczuł się wielce kontent i chciał pocałować narzeczoną. Lecz gdy spojrzął jej w oczy, świecące znad welonu, cofnął się, jakby węża zobaczył i krzyknął, że oczy Freyji są tak przerażające, jakby się w nich ogień palił. Chytry Loki i na to zaraz znalazł odpowiedź. Wyjaśnił Thrymowi, że Freyja osiem nocy nie spała, czekając, by znaleźć się w łóżu olbrzyma. Thrym, który również nie mógł się tej chwili doczekać, kazał zaraz przynieść Mjöllnira, by nim w imię Wary — bogini ślubów małżeńskich, pannę młodą zaślubić.

Zaśmiał się straszliwie Thor, gdy poczuł oręż w rękę. Od rzucił szaty i stanął w prawdziwej postaci przed struchlałym olbrzymem. Wnet go też życia pozbawił, a z nim razem wszystkich domowników. Wrócił potem do Asgardu opromieniony chwałą. Nie lubił tylko, gdy wspomiano, jak zabawnie wyglądał w kobiecym przebraniu.

OPOWIEŚĆ O ALWISIE

*P*ewnego razu bogowie zamówili u karłów oręż. Miała to być broń magiczna, lekka jak puch łabędzi, a przy tym ostra i niełamiwa. Pracy podjął się karzeł zwany Alwisem. W swoim rodzie uchodził za najmądrzejszego i najrzęczniejszego rzemieślnika i zwano go Wszechwiedzącym. Jako zapłaty zażądał ręki pięknej córki Thora, zwanej ze względu na swą urodę — Świetlaną. Bogowie, niewiele myśląc, bez zgody ojca przystali na taką cenę i targu dobito.

Siedział pewnego razu Thor przed hallą i popijał piwo, gdy wtem stanęła przed nim dziwna postać w spiczastym kapturze na głowie. Twarz blada, nos długi, krótkie nogi i zmierzwiona broda. Był to właśnie Alwis, który przyszedł po swoją zapłatę. Trzeba przyznać, że nie był on zbyt urodziwy, nawet jak na karła. Toteż Thor, gdy usłyszał z czym przychodzi, nie wpadł, jak to miał w zwyczaju, w złość, tytko wybuchnął szyderczym śmiechem i rzekł, że ani postura, ani urodzenie nie pozwala karłowi ubiegać się o tak zaszczytną partię i on nigdy się nie zgodzi, by doszło do takiego mezaliansu. Na to Alwis odparł, że nikt nie może łamać uroczystych przysiąg i odmawiać zapłaty, gdy praca została dobrze wykonana. Stwierdził przy tym, że wprawdzie marnej jest postury i niskiego rodu, ale nie ma pod słońcem nikogo, kto wiedziałby od niego więcej o sprawach, które dotyczą wszystkiego, co żyje w każdym ze światów. Thor wyjąwił teraz, że jest ojcem Świetlaną i dzięki temu ma prawo zerwać wszelkie umowy poczynione bez niego, a dotyczące córki.

Alwis, widząc z kim ma do czynienia, pokłonił się pokornie i prosił o ojcowską zgodę. Bóg pozornie przychylił się do prośby karła. Postawił jednak warunek, że Alwis musi dowieść swej wiedzy i odpowiedzieć na pytania, jakie mu postawi.

Siedli tedy obaj na ławie i Thor począł pytać Alwisa o imię „ziemi” w każdym ze światów i „nieba”, o „księżyc” i „słońce”, o „chmury” i „wiatr”. Mądrym zaiste okazał się karzeł. Bez zająknięcia prawił o nazwach, jakie nadali rzeczom świata bogowie, alfy i ludzie. Czas płynął, a on mówił dalej o morzu Iogniu, co go „wilkiem” zwa w Jötunheimie. Nazywał „piwo” i „noc”, „las” i „zboże” — „jęczmień”, który ludzie, pokolenie za pokoleniem sieją, by gdy wzrosnie, jadło i święty napój zeń otrzymać.

Thor słysząc, że karzeł na wszystkie, najtrudniejsze nawet pytania dał dobrą odpowiedź przyznał, że słusznie nazywają go Wszechwiedzącym. Roześmiał się przy tym, wielce kontent z siebie, gdyż podstęp się udał — właśnie nastał świt, pierwszy promień słońca padł na karła i obrócił go w kamień. Alwis dumny ze swej wiedzy i rad, że może się nią przed Asem pochwalić, zapomniał o całym świecie i tym, że zgubne jest dla niego światło dnia. Tak to pycha i zarozumiałstwo zostało ukarane, a Thor, nie łamiąc przyrzeczenia, uchronił córkę przed żalosnym losem żony karła.

FREYJA I HYNDLA

Ottar zwał się pewien mąż i był synem Innsteina, który wstawił się na zachodnim szlaku, gdzie w wyprawach przeciw Frankom zdobył złoto i sławę. W końcu jednak, gdy chłopiec był jeszcze niemowlęciem, na jednej z nich Innsteina spotkała śmierć. Tak to Ottar od najmłodszych lat wychowywał się bez ojca. Czasy były wówczas niepewne. Wiele rodów opuściło kraj, płynąc do Irlandii bądź na Islandię. Ci, co pozostali, ginęli w bratobójczych walkach. Na miejscu, gdzie niegdyś stały siedziby dumnych rodów, czerniły się teraz zgliszcza. Matka Ottara, bojąc się o życie syna, przeniosła się wraz z całym dobytkiem w spokojniejsze strony do swojego brata. Zwał się on Angantyr i był sławnym hōwdingiem. Po śmierci matki Ottara, zapragnął on zawładnąć skarbem, jaki pozostał chłopcu po ojcu. W tym celu chował go w nieświadomości jego pochodzenia.

Ottar rósł szybko, aż w końcu z chłopca wyrósł na pięknego mężczyznę, jego uroda była tak wielka, że wszystkie panny z sąsiedztwa chciały go mieć za męża, czy choćby za kochanka. Młodzian nie był nieczułego serca i rad skłaniał się ku namowom co powabniej szych pań i panien, tak że w krótkim czasie zdobył w tej materii niezwykle wprost doświadczenie. Do pełnego szczęścia brakowało mu tylko majątku, z którego mógłby czerpać do woli, pławiąc się w uciechach tego świata.

W tym czasie zmarła stara piastunka Ottara. Jakież było jego zdumienie, gdy z ust konającej dowiedział się o swoim pochodzeniu i bogactwach, które Angantyr sobie przywłaszczył. Droga do skarbu była jednak daleka. Wiadomo bowiem było, że wuj dobrowolnie nie odda chłopcu należnego mu spadku. Ottar postanowił więc przedstawić swoją sprawę na thingu. Tak się też stało.

Rok w rok zbierali się wolni mężowie przy Białej Skale, by radzić i rozsądzać spory. Ottar, ubogi i pozbawiony popleczników, nie miał większych szans na wygranie sprawy z tak znanym i potężnym mężem, jakim był jego wuj. Szczęście jednak mu dopisało. Znaleźli się bowiem ludzie niechętni Angantrowi, którzy pamiętali jego matkę i jego jako chłopca, z którym przybyła w te strony. Brak jednak było dowodów, że stojący przed thingiem Ottar, a tamto dziecko, to jedna i ta sama osoba. Rada w radę uradzono, że jeśli za rok, na następnym thingu Ottar przedstawi dzieje swego rodu i wywiedzie genealogię, a tym samym udowodni swoje prawa, to Angantyr odda mu ojcowiznę.

Ruszył tedy Ottar w długą drogę, by rozpytywać ludzi i szukać śladów swoich przodków. Wędrował tak, wędrował, ale czy to wdzięki napotykanym niewiast przesłaniały mu świat, czy też znaleźć nie potrafił, dość na tym, że wyznaczony termin zbliżał się ku końcowi, a on niczego nie wskórał.

Szedł więc przed siebie, pogrążony w niewesołych myślach, aż spotkał starca, siedzącego samotnie na skraju drogi. Po krótkiej rozmowie, sam nie wiedząc dlaczego, zwierzył mu się ze swoich problemów i opowiedział o swoim całym życiu. Starzec poradził mu, by zwrócić się o pomoc do bogini Freyji. W tym celu miał zbudować ołtarz z polnych głązów i złożyć na nim ofiarę z pary wołów. Tak też się i stało. Gdy dym ofiarnego ognia uniośł się ku niebu, a krew spłynęła na kamienie, przed zdumionym Ottarem stanęła bogini we własnej osobie. Urzekła ją bowiem uroda młodzieńca, tak że postanowiła spełnić jego prośby i dopomóc mu w zdobyciu skarbu. Przed tym musiał jednak przez miesiąc pozostać w mocy bogini. Nie miała to być jednak niewola dla młodzieńca zbyt uciążliwa. Wszak Freyja była piękniejszą wśród bogiń, zaś sam Ottar krew miał gorącą...

Cały miesiąc trwały te wesołe igraszki, aż w końcu pozostało tylko trzy dni do wyznaczonego terminu. Wtedy Freyja postanowiła spełnić daną obietnicę.

Ruszyli oboje z Ottarem do Jötunheimu. Tu, na skraju Żelaznego Lasu miała swoją siedzibę Hyndla, mądra olbrzymka, przed którą ani przeszłość, ani przyszłość nie miały tajemnic. Do niej to właśnie postanowiła bogini przyprowadzić Ottara. Aby jednak nie padły na niego czary strasznej krainy Thursów, nadała mu postać odyńca, zwierzęcia, które było jej poświęcone. Potem dosiadła go jak rumaka i tak wyruszyli w drogę. Przerazająca to była wędrówka, pełna niebezpieczeństw i trudów. W końcu jednak stanęli u skalnych wrót domostwa Hyndli. Zastali wieszczkę pogrążoną we śnie, lecz Freyja zaczęła przemawiać do niej miłymi słowy, tak że olbrzymka przebudziwszy się, przyjęła, acz niechętnie, nieproszonych gości. Bogini zaczęła teraz prosić wszystkowiedzącą, by przełamała niechęci uchyliła przed Ottarem tajemnicę jego pochodzenia. W zamian obiecała wyjednać dla Hyndli łaskę bogów, a nawet samego Thora, nieprzejednanego wroga rodu olbrzymów. Wieszczka początkowo opierała się tym namowom, nie kryjąc, że wie, iż to Ottar przemieniony w młodzieńca przybył wraz z boginią, ani też o tym, co ich oboje łączy. W końcu jednak poczęła snuć dzieje ottarowego rodu. Ożyli dawni bohaterowie, których sława po dzień dzisiejszy nie przebrzmiała: Ulf i Swan Rudy, Alfzwan i Starym i Halfdan, Skjöldungowie i Skilfingowie, Ödtingowie i Ynglingowie, najwspanialszy z najwspanialszych rodów. Dźwięczały w słowach pieśni echa dawnych bitew, mężczyźni kroczyli ścieżką sławy. Dumne kobiety rodziły synów, by ci zapełniali Walhallę. Długi poczet imion wymawianych z czcią w całym Midgardzie. Zdumiał się Ottar, słysząc, jak wspaniałego jest urodzenia. Zdumiała się też Freyja, nie wstydząc się już swojego związku ze zwykłym śmiertelnikiem. Lecz pieśń brzmiała nadal. I usłyszeli, bogini i człowiek, to, co przed nimi słyszał tylko Odin u zarania świata. Hyndla śpiewała teraz o początku świata i jego kresie, o rodzie bogów i ich końcu. Baldr zginął i został pomszczony, potworne dzieci Lokiego szarpały się

w swych więzieniach. Tryska pod niebo ogień, ziemia pogrąża się w odmętach. Nic losu bogów zostaje przecięta. Przychodzi Inny, Nienazwany i słońce wita nowy świat.

Wieszczka umilkła, kończąc swą pieśń. Lecz Freyji było tego mało. Zażądała jeszcze, by olbrzymka podała Ottarowi napój pamięci, aby nie zapomniał tego, co usłyszał. Hyndła wpadła w straszną złość, słysząc te nowe żądania, i napoju dać nie chciała. Dopiero, gdy Freyja zagroziła, że spali ją w magicznym ogniu, uległa. Przygotowała jednak podstęp. Przyniosła Ottarowi cudowne piwo warzone na magicznych ziołach, lecz przed tym zatrula je czarami. Bogini przejrzała jednak zamysł olbrzymki i boską mocą unieszkodliwiła zły czar. Wezwała przy tym wszystkich bogów, by wspomagali Ottara w jego dalszych poczynaniach. Tak się i stało. Ottar wygrał spór z Angantyrem i rychło stał się człowiekiem poważanym. Porzucił czeze igraszki i jak na godnego potomka swoich przodków przystało, kroczył dalej drogą pełną chwały i bitewnych zmagani. Męstwo jego stało się przysłowiowe. W bitwach był tak zażarty, że ludzie nazwali go Ottarem Szalonym. A gdy w końcu padł w boju, zasiadł u boku innych bohaterów w Walhałli, a imię jego po wsze czasy przetrwało w Pieśni.

OPOWIEŚĆ O SKIRNIRZE

Zasiadł pewnego razu Frey na Hlidskjalfie, Tronie Świata, i patrzył, co dzieje się w świecie ludzi, karłów i olbrzymów. Widział liczne bitwy i poległych bohaterów unoszonych pieśnią przez Bilrost do Walhalli. Karły drążyły ciemne korytarze u koryzeni gór. W Jötunheimie olbrzymi knuli zemstę w swych lodowych zamkach, mniej jednak skorzy do walki po ostatnich wyprawach Thora. Tam właśnie, w domostwie Gymira ujrzał tak piękną dziewczynę, że wydała mu się uosobieniem radości życia. Powabna i zgrabna, szła przez podwórzec, płonąc blaskiem swej urody, jak pochodnia. Od tego płomienia zapaliło się serce Freya tak wielką miłością i pożądaniem, że nie mógł potem miejsca sobie znaleźć. Nie cieszyły go już uczyty, ani zalety pięknych pańien, których nigdy Freyowi nie brakło, ale on pożądał tylko tej jednej i nie widząc sposobu, by ją zdobyć, oklapł, popadł w wielki smutek i pomarkotniał.

Zmartwił się Njörd, widząc niepokieszonego syna. Martwiła się też matka, Skadi. Pytali o przyczynę, lecz Frey nie chciał zdradzić powodu swego smutku. W końcu uradzili oboje, by wysłać doń Skirnira, sługę i przyjaciela z lat dziecińczych. Udał się tedy Skirnir do Freya i wypytywać go począł. Początkowo Bóg nie chciał niczego wyjawić. Narzekał tylko, że słońce świeci, gdy jego serce pogrążone jest w ciemnościach żalu. W końcu wyznał jednak druhowi, że ani spać, ani jeść nie może od chwili, gdy ujrzał córkę olbrzyma Gymira, Gerd. Lecz nie widzi możliwości połączyć się z nią, gdyż dwór, w którym mieszka, otacza magiczny płomień zwany „vafrlögi”, który każdego, gdy go będzie chciał przekroczyć, spali na popiół, a poza tym ród Gymira znany jest ze swej nienawiści do Asów. Na to odrzekł Skirnir, że podejmie się zdobyć przychylność Gerd, jeśli Frey odda mu

swój magiczny miecz, który sam wrogów zwycięża, i na dodatek swego konia. Bóg pełen nadziei przystał na to bez zastanowienia, nie myśląc w tej chwili, że przecież ta cudowna broń może mu się przydać w przyszłości. Przypomni sobie o tym, gdy w dniu ragnaröku przyjdzie mu walczyć z Surtem.

*Skirnir przypasał miecz, dosiadł konia i po jakimś czasie stanął w Jötunheimie przed płonącą fosą dworu Gymira. Tu ujrzał olbrzyma siedzącego na wzgórzu wznoszącym się nad zabudowaniami. Udał się więc do niego, chcąc wywiedzieć się, w jaki sposób można przedostać się bez szwanku przez magiczny krąg ognia. Olbrzym, a był to właśnie Gimir, gdy usłyszał, że przybysz chce zobaczyć się z piękną Gerd, wpadł w zwykły swojemu plemieniu szal i począł grozić Skirnirowi śmiercią. Ten jednak nie uląkł się gniewu olbrzyma, lecz wyrwał miecz z pochwy i już gotował się do zadania śmiertelnego ciosu, gdy na to wbiegła Gerd i powstrzymała go. Słyszała bowiem kłótnię i ciekawa była, któż to osmiesił się wywołać gniew jej ojca. Teraz, widząc niebezpieczeństwo, jakie zawisło nad jego głową, jęła błagać przybysza, by darował Gymirowi życie. Ten uległ prośbom dziewczyny pod warunkiem jednak, że Gerd zgodzi się wysłuchać bez świadków z czym przybywa. I tak też się stało. Dziewczyna poprosiła Skirnira do halli i ugościła miodem, jak honorowego gościa. Gdy skosztowali gościnnego trunku, Skirnir pokłonił jej się od Freya i jako prezent ślubny ofiarował cudowne jabłko, te same, które dawały bogom wieczną młodość. Dumna dziewczka odparła jednak, że nigdy nie przyjmie takich darów, gdyż **nie** zamierza wchodzić w związki z którymkolwiek z Asów, choćby najpiękniejszym. Skirnir nie przejął się jednak kapryсами niewieścimi i ofiarował jej teraz cudowny naszyjnik tak zmyślnie przez karły zrobiony, że co dziewiątą noc osiem innych z niego powstawało. Mimo swej piękności i niespotykanych właściwości, nie zrobił wrażenia na Gerd. Odparła tylko, że w komorze Gymira złota jest dosyć i świecidełka jej nie bawią. Wi-*

dząc taki upór i brak szacunku, zerwał się Skirnir z ławy i, chwyciwszy miecz, począł grozić, że jeśli Gerd nie zgodzi się poślubić Freyia, to poczuje na sobie ostrze tej broni, a i jej ojca śmierć nie ominie.

Gerd jednak pewna, że postaniec za wszelką cenę zechce misję swoją wypełnić, kpiła sobie tylko z jego gróźb i szydziła. Wtedy Skirnir chwycił się ostatniego sposobu. Ukazał dziewczynie różczkę całą runami pokrytą i zagroził, że rzuci na nią najcięższe runy, jakie tylko w dziewięciu światach są znane. Mówił, że opadnie ją szaleństwo i kryć się będzie przemieniona, bardziej do potwora niż kobiety podobna, w najwyższych górach, gdzie żadne oko jej nie ujrzy. I opowiadał jej dalej o bólu i tęsknocie, która ją czeka, gdy powrócisz do domu ojca, wypędzona zostanie za drzwi, gdyż nikt nie będzie mógł znieść jej widoku. Ni snu, ni radości już więcej nie zazna. W dzień ludzie będą ją pędzić, a w nocy duchy zemsty. Szarpana pragnieniem, ani napoju, ani jadła nie dostanie i tak trwać będzie, gdyż klątwę bogów i gniew ich na siebie ściągnęła. To mówiąc, Skirnir począł przed nią ryc sprowadzające choroby runy. Gerd, widząc, że to nie przelewki, ulękła się i przyjęła postanie Skirnira. Na dowód swej przychylności podarowała Freyowi puchar cudownie rzezany w kryształ górskim. Obiecała przy tym, że za dziewięć dni spotka oblubienca w gaju zwanym Barri. Tam odbędą się ich zaślubiny. Tak też się i stało, a Frey obdarzał piękną Gerd swoimi względami z taką czułością, że ziemia rozkwitła i poczęła wydawać objęte plony.

DZIECI LOKIEGO

*L*oki choć psotny i nierzadko w żartach niepohamowany, cieszył się dużym szacunkiem wśród bogów. Jego spryt i zdolności przyniosły Asom wiele korzyści, a nieraz ratowały ich w przygodach, w których ani siła, ani rozum na nic się zdawały. Odin, przyjmując go do grona bogów, liczył na to, że porzuci on zwyczaj olbrzymów i stanie się podobny do Asów. Z radością też patrzył na miłość, łączącą Sygin i Lokiego, gdyż spodziewał się, że tylko miłość okiełznać zdoła wybryki tego boga. Widział wprawdzie nieczne postęпки i bezceństwa, jakie wyprawiał pod nieobecność małżonki, lecz kładł to na karb nadmiernych skłonności do męskich uciech. Wszak sam nie zawsze był wierny Frigg. Mimo to uważnie śledził poczynania Lokiego w Midgardzie i Jötunheimie, bacząc, by jakieś nieszczęście z nich nie wynikło.

Pewnego razu z wyżyn Hlidskjalfu zobaczył Odin, jak Loki uprawiał odrażające gusta. Zjadł na wpółzwęglone serce kobiety, która zginęła w pożarze i wspomagany czarami wiedźmy, zaszedł w ciążę. Z tego potomstwa pochodzą wszystkie dziwolągi na świecie.

Innym razem dostrzegł Lokiego, zabawiającego się z przerażającą, wielogłową olbrzymką Angrbodą. Odin przeląkł się, czując, że związkiem tym kieruje przeznaczenie. 'Nie jednak nie mógł już poradzić. Tym pilniej zwracał wzrok ku Żelaznemu Lasowi, gdzie mieściła się siedziba Angrbody.

Po pewnym czasie urodziło się tam troje potwornych dzieci. Jedno przyszło na świat już dorosłe. Miało ciało w połowie kobiety, w połowie rozkładającego się trupa. Nazwano ją Hel. Jako drugiego, powiła Angrbodą węża Midgardsorma. Zaraz po urodzeniu zaczął rosnąć i wnet przybrał przerażające rozmiary.

Trzecim był wilk Fenrir, jeszcze szczenię, ale już w chwili narodzin budził przerażenie samym swym wyglądem. Loki przyjął dzieci, jak każdy ojciec z miłością. Dumny był nawet z ich wielkości i mocy. Lękał się tylko, jak Asowie przyjmą wieść o ich narodzinach. Odin, gdy ujrzał co urodziła Lokiemu Angrboda, wpadł w przerażenie. Zrozumiał bowiem, że wypełniają się słowa jasnowiedzającej Wöłwy i przybliży się dzień ragnaröku. Lękał się tym bardziej, że potomstwo Lokiego mieszkało nadął wśród olbrzymów, a to nie mogło wróżyć światu niczego dobrego.

Zebrali się tedy bogowie na naradę i nakazali Lokiemu sprowadzić dzieci do Asgardu. Niechętnie poddał się wyrokowi zgromadzenia, gdyż czuł w tym jakiś podstęp. Wymógł tedy na Asach przyrzeczenie, że nie spotka ich śmierć.

Gdy bogowie ujrzeli budzące grozę potomstwo Lokiego, mieli ochotę je pozabijać. Jednak pomni na przysięgę, cisnęli Midgardsormą w otchłanie morza, a ten zaraz opasał swoim cielskiem ziemię i, chwytając paszczą ogon, zamknął krag. Hel wtrącili w najgłębsze światy, dając jej we władanie królestwo zmarłych. Sama nieszczęśliwa rozstacza opiekę nad tymi, którzy zmarli w łozu. Zakazano jej jednak powrotu na świat. Przybędzie, gdy czas się dopełni i nastanie ragnarök. Fenrira zatrzymali na razie bogowie w Asgardzie. Tu rósł i potężniał, aż stał się tak potworny, że tylko jeden Tyr nie lękał się dawać mu pożywienie.

Pomni na przepowiednię, że wilk stanie się zgubą bogów, postanowili Asowie zabezpieczyć się. Związani przysięgą, nie mogąc zabić wilka, uradzili spętać go takimi więzami, których by nie mógł zerwać, aż do czasu Ostatniej Wielkiej Bitwy. Lecz kto miał założyć mu więzy? Na to nawet Tyrowi brakło odwagi. Odin postanowił użyć podstępu. Wykuli tedy magiczny łańcuch zwany Larding i zrobili zakład z Fenrirem, twierdząc, że ten nie ma dość sił, by go zerwać. Wilk dufny w swą moc, pozwolił się okuć i z łatwością więzy porwał. Sporządzili teraz bogowie łańcuch Drom, wkładając weń wszystkie swoje czary. I tym razem

pęta okazały się za słabe. Zrozumieli teraz, że nie są zdolni zrobić łańcucha dostatecznie mocnego. Posłali więc Skirnira, sługę Freya do siedzib karłów, by ci sporządzili pęta, których żadna siła nie będzie w stanie rozerwać. Skirnir rychło wrócił niosąc, łańcuch Gleipnir. Karły zrobiły go z dźwięku kociego kroku, z brody kobiecej, korzenia skały, ścięgien niedźwiedzia, tchu rybiego i ptasiego wymiotu. Był on bardzo giętki i mocny. Teraz udali się bogowie wraz z Fenrirem na wyspę Lyngö na jeziorze Amsvartnir. Tu chcieli przeprowadzić ostatnią próbę. Wilk jednak, widząc na pozór słabe i delikatne okowy, nie chciał pozwolić się nimi skrepować, poczytując to za hańbę albo podstęp. Wreszcie uległ namowom, lecz jako gwarancję swego bezpieczeństwa zażądał, by któryś z bogów włożył mu w paszczę rękę, jako zastaw.

Fenrir został związany i tym razem pęta nie puściły. Im mocniej się natężał, aby zerwać więzy, tym silniej zaciskał się na nim Gleipnir. Wielka radość zapanowała wśród bogów, gdy wreszcie poskromili bestię, jeden Tyr jej nie podzielał, gdyż stracił rękę, zastaw wolności Fenrira. Teraz już bezpiecznie mogli bogowie wrzucić wilka w głęboką jamę. Gdy próbował kąsać, wsadzili mu w paszczę na sztorc miecz, czym mękę jego powiększyli. Toczy teraz Fenrir bezustannie pianę z pyska, zwaną przez Asów — Won.

Będzie tak trwać do czasu, gdy nadejdzie dzień ragnarök i opadną wszystkie więzy.

ZEMSTA LOKIEGO

*L*oki trawiony bólem po utracie dzieci zniknął z Asgardu. Czuł się oszukany, choć rozumiał postępowanie Asów. Z czasem złość zaczęła brać w nim górę nad rozżaleniem, a natura olbrzymów dawała o sobie znać.

Odin ze smutkiem patrzył na to, co się stało, przeczuwając, iż wyniknie stąd jakieś nieszczęście. Bacznie patrzył z Hlidskjalfu, chcąc odnaleźć Lokiego. Loki jednak ukrył się dobrze.

Tymczasem inne wydarzenia odwróciły uwagę Ojca Bogów. W Asgardzie zaległ się cień smutku. Baldr, promienny bóg zawsze pełen życia i radości, posmutniał i chodził milczący, stroniąc od towarzystwa i zabaw. Trapiły go bowiem złowróżbne sny, w których widział siebie skrwawionego na stosie pogrzebowym. Bogini Hel wyciągała po niego ręce, a z daleka dobiegał szyderczy śmiech.

Bogowie zebrali się na radę i radzili o znaczeniu snów Baldra. Do niczego jednak nie mogli dojść. Wreszcie Odin chwycił się ostatecznego, straszliwego sposobu, by rozwiązać tajemnicę. Udał się w drogę, o której później bardowie śpiewali pieśni, a on sam nie chciał mówić.

Dosiadł Odin Sleipnira i wyruszył w dół do Niflhelu. jako jedyny z żywych przebył drogę umarłych i poznał jej okropieństwa. U bram królestwa śmierci zabiegł mu drogę Garm, pies piekieł o piersi wiecznie skrwawionej. Odin rzucił nań runy, a ten uciekł z wyciem. Długo gonił boga jego chrapliwy, złowieszczy skowyt, gdy wstępował w najstraszliwszy ze światów.

jechał dalej, na wschód od dworu Hel, gdzie wiedział, że śpi wieszeczka. Stanął nad nią i śpiewał pieśni zmarłychwstania. Wstała Wólwa zniewolona czarem. Martwym głosem odpowiedziała na wezwanie, pytając o imię przybysza, co ją wbrew jej

woli przywrócić do życia. Odin podał się za Wegtama, wędrowca. Pytał ją teraz o znaki, o sny. Wieszcza przymuszona czarem odparła, że rychło Baldra zły los dosięgnie. W dworze Hel przygotowane są już ławy na jego przyjęcie, warzy się miód. Chciała odejść, lecz bóg jej nie pozwolił. Pytał dalej. Mówiła tedy, przymuszona czarem o tym, jak Höd zabije brata. Przyjdzie go pomścić Wali zrodzony z Rind. Syn Odina jedną noc mieć będzie, gdy brata pomści. Tu zamilkła, odeszła, a czary straciły swą moc...

Wrócił Odin do Asgardu i opowiedział bogom, co widział i słyszał. Wielki smutek zapanował wśród Asów. Zebrali się bogowie na naradę i radzili, w jaki sposób odwrócić wyroki losu. Freyja, która ma władzę nad wszystkim co żyje, wymogła przysięgę na wszystkich na świecie rzeczach, że żadnej szkody Baldrowi nie wyrządzą. Uzyskała je tym łatwiej, że wszystko kochało Baldra. Był bowiem tym, co na świecie dobre i jasne.

Radość zapanowała w Asgardzie. Zdawało się wszystkim, że oszukano przeznaczenie. Bogowie urządzili wielkie święto. Cisnęli dla zabawy w Baldra oszczepami, cięli mieczem i toporem, strzelali doń z łuku, a on pozostawał nietknięty i radosny. Czar działał, a wyrok losu zdawał się odwrócony... Nagle w czasie zabawy Baldr upadł zraniony śmiertelnie. To Höd wypuścił strzałę podaną i nakierowaną podstępna ręką.

Loki pogrążony w smutku nie mógł znieść radości panującej w Asgardzie. Powoli dojrzewała w nim myśl o zemście. Gdy usłyszał poślanie Freyji, pojął, że nadarza się okazja ugodzenia bogów w to, co jest im najdroższe. Wiedział bowiem, że we wschodniej części Asgardu wyrosła młoda, nikomu jeszcze nieznaną rośliną. Poszedł więc ku niej, nadał jej imię Mistolteinn (jemiola). Gdy wyrosła, sporządził z niej równą, długą strzałę. Wzmocnił czarami i podał Hödowi. Tak dokonał zemsty. Potem skrył się i na długo słuch po nim zaginął.

Bogowie ze względu na świętość Asgardu nie mogli dokonać zemsty i pozwolili odejść pogrążonemu w rozpacz Hödowi. Znane były wszak słowa przepowiedni i wiadomo było, że mściciel jeszcze się nie narodził.

Tymczasem czyniono przygotowania do uroczystości pogrzebowych. Zbudowano na brzegu morza statek Hringhorn. Na nim złożono zwłoki Baldra. Okręt ten był tak ogromny, że bogowie nie byli w stanie zepchnąć go na wodę. Zawołali tedy na pomoc olbrzymkę Hirrokin, która wnet przybyła, dosiadając upiornej bestii. Siedziała w siodle zrobionym z piszczeli obciążniętych ludzką skórą, a za wędzidło służył jej postronek pleciony z węży.

Skoro tylko pchnęła statek, ten zaraz znalazł się na wodzie, krzesząc po drodze skry z kamieni. Przygotowano na pokładzie stos, na którym złożono zwłoki Baldra. Obok niego spoczęła jego żona Nanna. Zabiła ją bowiem żałość po śmierci męża. Wraz z nim złożono również konia Baldra i wszystkie przedmioty, których lubił używać. Podłożono ogień pod stos.

Obok nogi Thora przebiegał właśnie karzeł. As potracił go niechcący i pchnął w płomień tak, że cały zgorzał. Zwał się on Litr i stąd imię jego wspomniane jest w Pieśni. Na rozstanie Odin pochylił się i szepnął do ucha synowi tajemne słowa. Bogowie płakali, a wraz z nimi cały świat pogrążył się w rozpacz. Fale, córki pana mórz uniosły statek, rozptywając się w łzach i podniosły go tak wysoko, że wierzchołkiem masztu dosięgną! nieba.

Tak oto zginął najlepszy i najukochańszy z bogów, a prorocstwo Wólwy wypełniło się.

OKUP

Baldr odszedł i cień smutku padł na siedziby bogów. Nic nie mogło ukoić żalu po stracie tego, którego Asowie kochali najbardziej. Czas zdawał się dopełniać, a ragnarök wydawał się bliższy niż kiedykolwiek. Świat zamarł pogrążony w rozpacz w oczekiwaniu na Dzień Zagłady...

Jedna Frigg nie porzuciła nadziei. Wiedziała, że jeśli znajdzie się ktoś, kto odważy się wstąpić do siedziby Hel i wyjednać jej łaskę, Baldr będzie mógł powrócić na Ziemię. Z misją ofiarował się Hermod, posłaniec bogów. Odin dał mu na drogę pancierz i hełm przerażenia, by chroniły go i odstraszały ciemne moce piekieł. Dziewięć dni i nocy jechał syn Odina drogą, którą wędrują tylko umarli, aż stanął nad rzeką Gjallar, przez którą przerzucony był most, błyszczący w wiecznym mroku własnym złotym blaskiem. Tu natknął się na Modgudr, strażniczkę Wrót Hel. Mimo jej przerażającej postaci, Hermod wstąpił na most, a ten ugiął się pod nim, gdyż tak ciężkie było brzemię smutku, jakie dźwigał posłaniec bogów. Bez lęku wkraczał do krainy śmierci chroniony magią Asów i powagą swojej misji. Modgudr poznała zaraz, kim jest, bowiem tam, gdzie żyją umarli nie ma tajemnic, i poprowadziła go do dworu Hel.

Tam ujrzał Hermod Baldra siedzącego na poczesnym miejscu przy stole bogini śmierci. Spędził jedną noc w jej siedzibie, ciesząc się widokiem utraconego brata. Następnego dnia jął prosić Hel, by zgodziła się oddać Baldra światu. Bogiń i przystała na to pod jednym wszakże warunkiem: wszystko co żywe i martwe na Ziemi miało jej złożyć w zamian okup z łez.

Wypełniwszy posłanie, powrócił Hermod do Asgardu i przekazał Odinowi w darze od Baldra pierścień Draupnir. Frigg zwróciła się teraz do każdego zwierzęcia, rośliny, skały i góry,

by złożyły za Baldra daninę łez. Szloch wielki rozległ się po świecie. Płakało wszystko co żyje i to co jest martwe. Wielka bowiem była miłość i przywiązanie, jaką cieszył się Baldr.

Nadzieja zagościła w sercach bogów. Wszystkim wydawało się, że wyrok losu został odwrócony. Wyruszyli tedy posłowie z Asgardu, by sprowadzić ponownie Baldra do świata żywych. Po drodze natknęli się jednak na olbrzymkę Thok. Siedziała ona w jaskini, śmiejąc się i szydząc z wylanych za Baldrem łez. Wysłannicy prosili ją, by użaliła się nad losem promiennego boga i spełniła warunek Hel. Thok odmówiła jednak. Stwierdziła przy tym, że jest jej obojętne, czy Baldr pozostanie w krainie śmierci, i że nic sobie nie robi z tego, że świat utraci na zawsze radość i szczęście.

Wysłannicy musieli wrócić tedy z niczym, a dla Asów skończyły się od tej pory dni wesela.

Cień ragnaröku przestonił słońce świecące nad Asgardem.

KŁÓTNIA LOKIEGO

*L*oki, zrazu przerażony swym czynem, ukrywał się pełen lęku, że prawda wyjdzie na jaw i bogowie dowiedzą się czyja to ręka sporządziła i podsunęła Hödowi pocisk śmierci. Później, gdy wydawało się, że pogrążeni w smutku Asowie, nieświadomi są zbrodni, jakiej się dopuścił i zapomnieli o nim, poczęła w nim rosnąć coraz większa zawziętość i złość. Nie mógł bowiem przeboleć, iż mimo straty, którą poniósł świat wraz ze śmiercią Baldra, nie zmieniło się jego oblicze. Nadeszła wiosna, przynosząc ze sobą nowe życie i nadzieję. Z Midgardu dobiegał głos nowo narodzonych dzieci i śmiechy ich rodziców. Pękały lody w Jötunheimie, rozthukane wiosenne wody obmywały ziemię z zimowego zła. Siviat budził się do życia, promieniając pełnym blaskiem. W Asgardzie znów rozbrzmiewała muzyka i pieśni. Bogowie otrząsnęli się z żałoby pomni na słowa nadziei, jakie rzekł synowi Odin.

Pewnego razu, jak to już dawniej było we zwyczaju, spotkali się bogowie na uczcie u Agira. We wspaniałej halli jego podmorskiego dworzyszczą ucztowali Asowie, racząc się piwem warzonym i miodem. Na poczesnym miejscu zasiadł Odin, mając po swojej lewicy Frigg. Obok siedziała Syw. Thora przy niej nie było, gdyż właśnie bawił na wschodzie, w Jötunheimie — krainie olbrzymów. Bragi i Iddun również przybyli, a towarzyszył im Tyr. Njórd wraz ze Skadi i Frey z Freyją zasiedli w drugim końcu sali wypełnionej po brzegi innymi gośćmi Ägira. Na koniec przybył Loki.

Ägir wydał ucztę, jakiej do tej pory jeszcze nie było. Stoły uginały się pod ciężarem wszelakich potraw znanych we wszystkich światach. Z magicznych, samonapełniających się złotych

dzbanów piwo i miód lał się szeroką strugą prosto do rogów. Blask bijący od złotych lamp wlewał w serca radość i pokój.

Do stołu usługiwało bogom dwóch służących Āgira — Fimafeng i Eldir. Asowie nie mogli się nachwalić zręczności, z jaką słudzy podawali najwykwintniejsze potrawy i nalewali trunki. W miarę, jak wychylano coraz liczniejsze puchary, Loki mroczniał. Nie mógł znieść widoku weselących się Asów, a skrywana długo nienawiść czarną falą zalewała jego serce. Wtem, słysząc choralne pochwały, jakimi obsypywano sługi Āgira, zerwał się z ławy i w nieopanowanym gniewie zamordował Fimafenga. Wielki krzyk rozległ się w halli. Asowie porwali za broń, lecz Lokiego chronił święty pokój zagwarantowany dla uczt i dawne braterstwo. Pochwycili tedy zabójcę i jak psa wypędzili z dworu, po czym znowu zasiedli do biesiady.

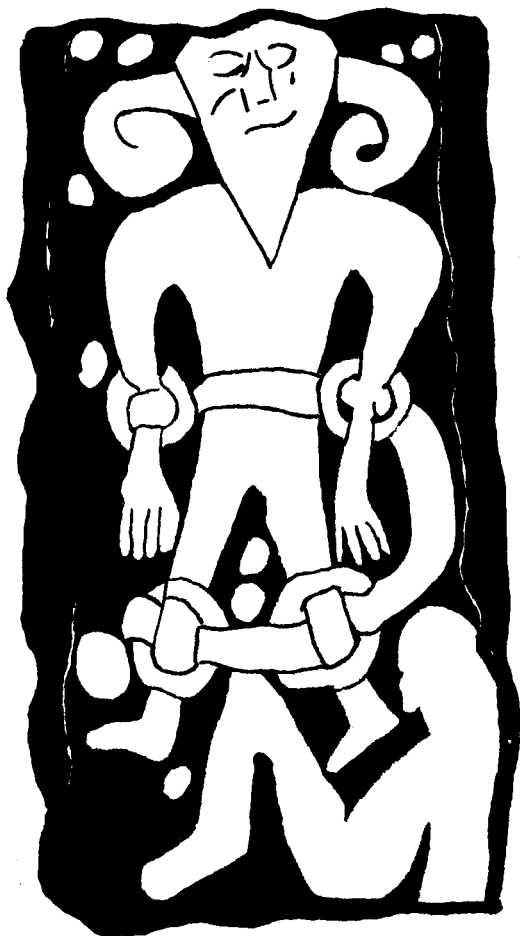
Błąkał się czas jakiś Loki po lesie, rozpamiętując upokorzenie, a że piwo nie zdążyło wywietrzeć mu jeszcze z głowy, postanowił wrócić i zemścić się na Asach. Chciał wzbudzić ich gniew i posiać wśród nich niezgodę, tak by już nigdy nie mogli zasiąść razem w pokoju przy piwie i pieśniach.

Przed drzwiami dworu Āgira natknął się Loki na Eldira — sławionego przez wszystkich ägirowego kucharza. Ten, ujrawszy nadchodzącego olbrzymia, zadrżał, lękając się, by nie spotkał go los Fimafenga. Lecz Loki nie zamierzał tym razem zabijać. Spytał się tylko, co porabiają bogowie w halli i o czym rozmawiają. Eldir odrzekł, że toczą opowieści o swych przygodach i przewagach w boju, lecz nikt nie wspomina przyjaźnie jego imienia. Słyszcząc to, Loki zaśmiał się szyderczo i wkroczył do sali.

Na jego widok wszyscy umilkli. Loki rozejrzał się wyzywającym wzrokiem dookoła i spytał, czy nikt nie poda mu trunku, by mógł wypić za „pyszałkowatych” bogów. Na tą zaczepkę odpowiedział Bragi — pan poezji, że nie ma miejsca za stołem dla nieproszonych i zhańbionych gości. Loki, wiedząc, że w pojedynku na słowa Bragi nie ma sobie równych, udał, że nie słyszy

i zwrócił się wprost do Odina, powołując się na braterstwo krwi, jakie przed wiekami zawarli. Ojciec Bogów związany słowami przysięgi zgodził się, by Loki dzielił z nimi stół, i polecił Widarowi, by ten zrobił mu miejsce i podał pierwszy puchar. Nie nazwał jednak Lokiego po imieniu, używając w zamian miana „ojciec wilków”. Ten, wznosząc pierwszy toast, pozdrowił, jak przystało wdzięcznemu gościowi, wszystkich biesiadników, zaznaczając jednak przy tym, że nie może wypić zdrowia Bragiego. Bragi łagodny z natury, chcąc za wszelką cenę uniknąć kłótni, ofiarował się z okupem, by tylko Loki poniechał waśni. W zamian dawał mu konia i miecz i drogi naramiennik na dodatek, lecz został wyśmiany i zelżony. Loki zarzucił mu ubóstwo i tchórzostwo, nazywając przy tym płochliwym i ozdobą ławy. Bragi chciał się zaraz pojedynkować, by krwią zmyć zniewagę, lecz tu wtrąciła się Idunn — złotowłosa pani młodości, błagając, by poniechali walki. I jej Loki nie oszczędził, nazywając najwyuzdańszą z kobiet. Na to odezwała się Gejfon — ta, która znała przeznaczenie na równi z Odinem. Rzekła, by Arowie zaprzestali niepotrzebnej walki, gdyż Loki, choć sam o tym nie wie, już przegrał i widać na nim piętno losu. Loki przeląkł się, słysząc słowa prorocstwa, lecz złość wzięła w nim górę nad rozsądkiem, gdy obrzucił Gejfon obelgami, czyniąc z niej lubieżnicę i ladacznicę, co to idzie do łóżka z młodzieńcami za garść błyskotek.

Słyszac tę bezprzykładną potwarz, zawrzeli bogowie wielkim gniewem. I teraz dopiero Odin włączył się do sporu. Oburzony bezprzykładnym zachowaniem Lokiego zwrócił mu uwagę na jego szaleństwo, które nieuchronnie pcha go do zguby. Lecz żadne już argumenty nie trafiły do opanowanego żądzą zemsty Lokiego. Wpadł w szał, wymachując rękami, rzucał oskarżenia, które mu chory umysł podsuwał. Zaczął w obraźliwych słowach oceniać wyroki Pierwszego z bogów, nazywając go oszustem i łajdakiem, gdyż według niego ferował wyroki niesprawiedliwie, przyznając zwycięstwo w boju tchórzliwym i słabszym.



Fragment płyty kamiennej (Cumbria, Wielka Brytania) z wyobrażeniem Lokiego w pętach.

Odin nie przejął się zbyt gadaniem pijaka i spokojnymi słowy zwrócił mu uwagę, że nie jemu oceniać postępowanie mądrzejszych i godniejszych. Wytknął mu również, skoro już Loki wspomniał o łajdactwach i oszustwach, nieczne praktyki, jakich ten dopuścił się, skryty osiem lat w najtajniejszych zakamarkach Ziemi. Loki zdumiał się, ponieważ sądził, że postęпки, których się tam dopuścił, a o których wolałby zapomnieć, nigdy nie wyjdą na jaw, na zawsze ukryte w mroku tajemnicy. Teraz Odin opisywał, jak to z lubością oddawał się praktykom homoseksualnym i dzięki czarom, jako hermafrodyta, rodził potworne potomstwo. Ujawniając te obrzydliwości, Odin pozbawił go czci i praw do honorowego zadośćuczynienia. Zresztą Loki, mimo ograniczającego go szaleństwa, nie kwapił się do walki z Władcą bogów i ludzi. Nie zapomniał jednak języka w gębie i nie omieszczał potraktować Odina oszczerstwem, stawiającym boga w równie hańbiącym świetle. Trudno orzec, czy zapaleczywość nie zaprowadziłaby Lokiego za daleko, gdyby nie Frigg. Mądra bogini rzuciła słowa pojednania między zwaśnionych, radząc im, by pozostawili przeszłość w spokoju i nie wypominali sobie czynów, które popełnili w dniach młodości świata. Lecz już nic nie mogło powstrzymać rozwścieczonego Lokiego. Korzystając z okazji, że nawinął mu się nowy, słabszy przeciwnik, przelał całą trawiacą go złość na Frigg, zarzucając małżonce Odina cudzołóstwo i rozpasanie. Tego już było za dużo nawet dla znanej z gołębiego serca bogini. Uniosła ręce w niemym oburzeniu i zawołała, że gdyby żył jej Baldr, nikt nie ośmieliłby się znieważać matki w obecności syna. Loki pijany własną furią, odwrzasnął na to, że nigdy nie bał się Baldra i on to właśnie sprowadził śmierć na najpiękniejszego z bogów. Tak to w zaślepieniu przyznał się sam do zbrodni. Frigg zamilkła pogrążona w boleści, choć serce z dawna jej podpowiadało, kto był przyczyną nieszczęścia. Sama nie szukała pomsty, bo wiedziała, że los i tak dosięgnie mordercę.

Cisza, jaka teraz zapadła w halli biesiadnej dworu Ägira, zawisła niby czarna chmura nad głową Lokiego. W powietrzu czuć było zapach gniewu i krwi. Freyja — opiekunka kochanków, sama pełna bólu i wzdąrdy, bojąc się, by święty pokój nie został złamany, wytknęła Lokiemu szaleństwo, że w obecności Asów zbyt pewny nietykalności, chełpi się swymi zbrodniami. Wszak z dawna już bogowie podejrzewali, kto jest sprawcą śmierci Baldra, i tylko z uwagi na dawne przysięgi zaniechali pomsty. Tym razem miarka się przebrała.

Loki w zaślepieniu nie zwrócił uwagi na groźbę zawartą w słowach bogini, ale jak to już miało miejsce wcześniej, zasypał ją obelgami, wołając, że ta, z którą spali wszyscy bogowie i którą przyłapano na kazirodztwie, nie ma prawa zabierać głosu wśród tak dostojnych osób. Fakt faktem, że Freyja posiadała w Asgardzie najgorszą reputację i że po raz pierwszy w czasie całej uczty Loki zdawał się powiedzieć prawdę. Mimo to słowa jego oburzyły do głębi Njörda. Rzekł on, że nic dziwnego w tym nie ma, że piękne kobiety szukają miłości w ramionach mężczyzn, lecz Loki, który zhańbił własną płęć, oddając się lubieżnym uciechom jako nierządnicą, nie ma prawa oceniać podług tej materii nikogo. Loki słysząc to, krzyczał w pasji o poniżeniach, jakich doznał Njörd, gdy był zakładnikiem w Jötunheimie. Pan morza odrzekł na to, że wszystko to, co przecierpiał, jest niczym w porównaniu z tym, iż jest ojcem Freyji, którą wszyscy kochają i Freya—pana miłości i męskiej sprawności, któremu każdy oddaje cześć, a Loki zdolny był płodzić tylko straszdyła i potwory. Tu poparł boga Tyr, lecz Loki zaraz szyderczo mu wypomniał, że właśnie jego syn Fenrir pozbawił go prawicy, przez co w boju gorszym jest od kobiety. Tyr w odpowiedzi przypomniał, co za los spotkał Wilka, a wspomnienie to zapiekło Lokiego jak ogień. Frey włączył się w kłótnię i ostrzegł olbrzymą, że jeśli nie zamilknie, to podzieli los syna. Loki, śmiejąc się szyderczo, przypomniał Fre-

yjowi, że przekupczył swój miecz za wdzięki pięknej Gerdy i los go dosięgnie, gdy w dniu ragnaröku spotka się z synami Surta.

Heimdall, mając już dość swarów, próbował uspokoić pijanicę, lecz Loki zamroczony furią i piwem miotał dalej obelgi. W swym szaleństwie zniżył się nawet do tego, by kłócić się ze służbą. Nic go już nie mogło powstrzymać. Ani rozsądne ostrzeżenia Skadi, ani pojednawczy gest Syw. Złotowłosa małżonka Thora, o łagodnym sercu i pełna dobroci, podeszła do Lokiego i podała mu na pojednanie puchar starego miodu. Olbrzym kielich przyjął i rzekł, iż ona jedna, bez skazy byłaby wśród bogów, lecz pamięć mu podsuwa chwile, gdy razem przyprawiali rogi Gromowładnemu. Syw zalała się łzami.

W tej samej chwili zadrżał w posadach dwór Ägira. To Thor wkroczył do halli. Łuna go otaczała, gdyż wielki gniew palił się w nim pełnym płomieniem. Wcześniej już doszły go słuchy o przebiegu uczty i spieszył z daleka, by ukarać zuchwalca. Gdy wchodził do sali biesiadnej, dobiegły go ostatnie słowa oszczercze Igniew wybuchł w nim ze zdwojoną siłą. Ryknął wielkim głosem i zagroził Lokiemu, że jeżeli nie zamilknie, to pozbawi go życia Mjöllnirem, któremu żaden olbrzym nie sprosta.

Widząc Thora, Loki zrazu wytrzęsiał, gdyż bał się najbardziej jego siły i nieopanowanej furii. Nie chciał jednak przyznać się, że lęka się Pana Grzmotu. Udał tedy zdziwienie, pytając, dlaczego Thor awanturuje się, naruszając spokój biesiady? Wyraził również wątpliwość, czy Thor będzie równie waleczny, gdy spotka się w walce z Temirem? Nie wydaje się to mu prawdopodobne, gdyż dobrze pamięta, jak skulił się ze strachu w rękawicy Skrymira.

Thor rozjuszony chciał zaraz chwycić potwarcę i cisnąć na najdalsze krańce świata, lecz Loki wymknął mu się zręcznie i skoczył ku wyjściu. Przeklął jeszcze dom Ägira, ród Asów i uciekł.

Po wyjściu Lokiego nikt już nie miał chęci do dalszej zabawy. Bogowie pełni żalu i gniewu radzili, co im wypada począć z Lokim. Święte prawo zemsty musiało zostać wypełnione, lecz braterstwo krwi, jakie ich łączyło, nie pozwalało na zabicie zbrodniarza. Po długich dysputach uradzili tedy, że pojną Lokiego i uwiozą go, aż do końca świata. A taka była zawziętość wśród Asów, że nawet jeden głos nie podniósł się w jego obronie.

Długo szukali bogowie Lokiego po świecie, gdyż ukrył się on dobrze, wiedząc, że obrażając Asów i przyznając się do zabójstwa Baldra naraził się tym samym na srogą zemstę. Sądził przy tym w swym zarozumiałstwie, że dzięki swej mocy będzie zdolny skryć się i unieść cało głowę. Uciekł więc daleko na północ, tam, gdzie nawet słońce nie zagłada, i w cieniu gór wybudował dom z wejściami na cztery strony świata wychodzącymi. W krótkich chwilach, gdy promienie słońca rozjaśniały mrok polarnej nocy, krył się pod postacią łososa w pobliskim strumieniu.

Tak ujrzał go Odin z wysokości Hlidskjalfu — Tronu Świata — i powiadomił bogów o swym odkryciu. Rychło wyruszyli, by pojnać złoczyńcę. Stanęli na miejscu, gdy słońce jasno świeciło, i zarzucili sieć w cudowny sposób plecioną. Trzy razy udało się łososiowi wyplątać z oczek sieci, aż gdy zmęczony ucieczką starał się nad nią przeskoczyć, schwycił go Thor i cisnął tak mocno, że od tej pory każdy łosoś ma płaski brzuch.

Zawlekli teraz Asowie Lokiego do wielkiej groty, która na najdalszej wyspie jest położona. Tu związanego ścięgnami własnego syna Wala, które w żelazo się zamieniły, przykuli do skały. I aby mękę jego powiększyć, podłożyli mu pod plecy, lędźwie i kolana trzy ostre kamienie, które, wrzynając się w ciało, nieznośny sprawiały ból. Skadi pomna na obrazy jakich doznała, zawiesiła nad twarzą Lokiego jadowitego węża. Jad, jaki ciekł mu z pyska kapał żrącymi kroplami, pomnażając cierpienie. Lecz nawet najgorszym zbrodniarzom wolno okazać współczucie, toteż Asowie zgodzili się, by Sygin, małżonka Lokiego, zbierała

jad w kubek i w ten sposób ulgę mu przynosiła. Ale, gdy naczynie pełne jest po brzegi, Sygin zabiera je, by wylać truciznę. Wtedy jad kapie na Lokiego, a ten szarpie się w okrutnej męce, a wraz z nim trzęsie się cała Ziemia. Ludzie to nazywają trzęsieniem ziemi.

Tak został ukarany Loki. Więzy zeń spadną, gdy nadejdzie dzień ostatniej wielkiej bitwy i zjawi się on na czele zastępów Jötunheimu, by szukać pomsty i nieść zagładę bogom.

EPILOG

Wieszczba Wólwy krótka

(Völuspa en skamma)

Asów było tylko jedenastu w liczbie ; '
 Gdy Baldr lagł na wzgórzu śmierci
 Wali wiedział, że godzien jest zbrodnie pomścić
 Zabił mordercę brata

Ojciec został spadkobiercą syna

(.....)

(.....)

(.....)

Morze wichrem gnane wznosi się ku niebu samemu
 Rozlewa się po ziemi, sklepienie się zapada
 Stąd śnieżna zamieć i sztormy szalone
 Tak los zrządził, że bogi giną

Wtedy przyjdzie Inny, jeszcze mocniejszy
 Choć nazwać go nie ośmielę się
 Niewielu jest takich, co w przyszłość patrzą dalej
 Niż kiedy Odin spotka się z Wilkiem.

Wieszczba Wólwy

(Völuspa)

59. Widzę jak znów się wyłania
 Ziemia z morza, zieleniejąca;
 Lecą wodospady, a orzeł nad nimi,
 Ten, co w górskiej krainie ryby łowi.

* Tłum. J. Załuska-Strömberg.

60. Asowie się zesłi na Idawale
 O wężu Midgardu rozprawiają ważne,
 O wydarzeniach wspominają wielkich,
 O starych Fimbultyra rozprawiają runach.
61. Tam potem cudowne
 Złote tablice w trawie się znajdują,
 Te, co za dawnych czasów posiadali.
62. Rola nie obsiana będzie rodziła
 Zło w dobro się przemieni; Baldr wróci,
 Na Hropta boiskach zamieszka Höd i Baldr
 W świątyni bogów: wiecież teraz, czy nie?
63. Tam wybieże Hónir wróżbiarską różdżkę,
 Bratańcy Tweggja budować będą
 Obszerne niebiosa — wiecież teraz, czy nie?
64. Sałę widzę od słońca piękniejszą,
 Dach złotem kryty, na Gimlei:
 Sprawiedliwi tam mieszkać będą,
 Szczęście wiecznego doznawać będą.
65. Wtedy przyjdzie Wielowładny, co sądzi,
 Wszechmocny z Wysokości, co rządzi.
 (.....)
 (.....)

KONIEC

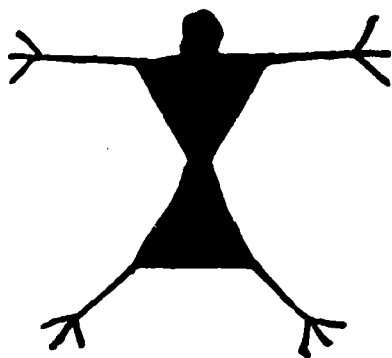


Stela z Ledberg w hrabstwie Östergötland w Szwecji ze sceną ragnaröku (wilk pożerający Odina).

SPIS TREŚCI

Od Autora	5
Wstęp	8
Źródła	8
Świat mityczny a człowiek	15
Pogaństwo	25
Prolog	30
Wölu-Spa	30
Świat	38
Bogowie	46
Olbrzymi	52
Karły	55
Przeznaczenie	56
Wojna Wanów	62
Kwasir	65
Dzieła Riga	69
Sleipnir	75
Mjöllnir	78
Tjhazi i główszczyzna skadi	81
Geirrödr	84
Kocioł Hymira	86
Skrymir	92
Opowieść o Grymnirze	98
Opowieść o Harbardzie	101

Thrym	104
Opowieść o Alwisie	108
Freyja i Hyndla	110
Opowieść o Skirnirze	114
Dzieci Lokiego	117
Zemsta Lokiego	120
Okup	123
Kłótnia Lokiego	125
Epilog	134
Wieszczba Wólwy krótka	134
Wieszczba Wólwy	134



Człowiek — Symbol — Historia

Rafał Maciszewski,
Mity skandynawskie, Warszawa 2002