

Artur Szejter

MITOLOGIA GERMAŃSKA

Przedświt

Copyright © by Wydawnictwo Przedświt Wydanie pierwsze, Warszawa 1997

Ilustracje: Jarosław Musiał

ISBN 83-85081-93-3

Wydawnictwo Przedświt AL Ujazdowskie 16 m. 49 00-478 Warszawa tel. 621-67-64

Jesion Yggdrasill najpierwszy jest z drzew, Skidbladnir ze statków, Odin z Asów, Sleipnir z koni, Bifrost z mostów, Bragi ze skaldów, Habrok — z jastrzębi, a z psów — Garm.

Grimnismal

tłum. A. Załuska-Strömberg

Spis treści

Wstęp	9
Wykaz skrótów	13
OPOWIEŚCI O BOGACH	
I. Genesis	
O tym, jak powstał świat	19
O tym, jak świat wygląda	23
1. Asgard i Wanaheim.....	23
2. Alfheim	25
3. Midgard.	25
4. Utgard.....	26
5. Svartalfheim	26
6. Niflheim	27
7. Jesion Yggdrasill.	28
O tym, jak czas jest podzielony	29
O tym, ilu jest bogów.....	30
II. Olbrzymy, bogowie i krasnoludy	
OPOWIEŚCI Z PRAWIEKÓW I ERY ZŁOTEJ	
O potopie w prawieku	37
O tym, jak Asowie z Wanami walczyli	38
O trunku Skaldamjód, czyli o Miodzie Skaldów.	
Turniej Darów, czyli o kunszcie krasnoludów	49
O tym, jak Odyn ofiarował się samemu sobie.	54
Thjazi i Skadi, czyli o olbrzymach z Thrymheimu	56
O tym, jak Rig ludzkość podzielił	61
O tym, jak Thor Mjöllnira odzyskiwał	63

O skarbie Andwariego, zwanym też złotem Wólsungów lub złotem Gjukungów, czyli o tym, jak klątwa zabiła wielu dzielnych mężów	67
O kotle Hymira	71
O tym, jak Thor samotrzeć wyprawił się do Utgardu.	78
O nowych murach Asgardu, czyli jak Freyę za mąż wydawano	84
O kamiennogłowym Hrungrirze.....	87
O uwięzieniu Grimnira	90
O wilku Fenrirze.....	94

Ojciec i syn: Odyn i Thor	99
Loki.	100
Freya.....	102
Frigg	103
Gefjun.....	103
Idunn	104
Nójrđ	104

RAGNARÓK — LOS BOGÓW

O tym, jak Odyn Rind zdobywał.....	107
O tym, jak Odyn wólvę wskrzesił	110
O Baldrze i Hóðzie, zemście Walego i wyprawie Hermoda	112
O wyprawie Skirnira.	118
O tym, jak ucztowano u Aegira i ścigano Lokiego	121
O mądrym Wafthrudnirze	124
O tym, jak świat się skończył, czyli o Ragnaróku	125

SŁOWNIK POSTACI ZNANYCH Z MITOLOGII I DEMONOLOGII

1. Bogowie	137
2. Potwory.....	171
3. Ogólne informacje o bogach i innych stworzeniach mitologii germańskiej	175
4. Niektóre stworzenia znane z demonologii germańskiej.....	183

ANEKSY

ANEKS I: BUDOWA ŚWIATA

Rzut pionowy układu światów	195
Mapa świata na poziomie Midgardu	196

ANEKS II: TABLICE GENEALOGICZNE

Genealogia Asów	197
Asowie, którzy będą panować w Gimlei.	197
Genealogia Wanów.....	198
Genealogia bogów u Tacyta	198
Genealogia I pokolenia olbrzymów (przed potopem)	199
Genealogia Olbrzymów Ognia oraz potomstwo Lokiego.....	199
Genealogia Olbrzymów Wody	200

Genealogia Olbrzymów Wichru i Burzy	201
Genealogia niektórych Olbrzymów Skalnych i Oszronionych	202
Genealogia olbrzymów o nieznanym pochodzeniu, których potomkami były półboskie byty astralne.....	202
Genealogia krasnoludów ze Svartalfheimu	203
Genealogia ludzi	203
Bibliografia	205

Wstęp

Wszystkie znane historii ludy posiadały (lub posiadają) opowieści o bogach, demonach, potworach i herosach — mity, tworzące mitologię. Tłumaczyła ona (oczywiście, nie w sposób historyczno-racjonalny, tylko religijno-magiczny) porządek świata — jego stworzenie, rolę bogów, miejsce człowieka. Niektóre mitologie, opisywane już w starożytności (jak grecka, babilońska czy egipska), na trwałe weszły do kultury światowej, były też jednakże takie, które zanikły, choć stworzone zostały przez ludy zamieszkujące środek Europy — na przykład Słowian.

Mitologia germańska miała więcej szczęścia. Wprawdzie pogaństwo germańskie zostało wykrzewione przez chrześcijaństwo tak samo jak pogaństwo słowiańskie, jednak w odległej Islandii znaleźli się w średniowieczu wykształceni ludzie, którzy postanowili przekazać potomnym dziedzictwo przodków. Zapisali więc pogańskie opowieści o bogach germańskich. Tak powstały obie Eddy: Starsza (Poetycka), zawierająca anonimowe pieśni o bogach i bohaterach, oraz Młodsza (Prozaiczna), napisana prozą przez najwybitniejszego islandzkiego historyka doby średniowiecza, Snorriego Sturlusona (1179-1241), rozszerzająca niektóre wątki mitologiczne, znane już ze Starszej Eddy.

Właśnie głównie na tych dwóch księgach przyjdzie nam się oprzeć, opisując mitologię germańską. Oczywiście każda z nich niesie inną wartość poznawczą — Edda Starsza (jak naukowcy powszechnie przyjmują) znacznie większą, gdyż erudycyjne dzieło Sturlusona, Eddę Młodszą uważa się za nazbyt późne i zbyt przesycone uczonością średniowieczną, by w pełni oddawało pogańskiego „ducha” poprzedniej epoki.

Trzecim podstawowym źródłem jest napisana w 98 r. n.e. praca rzymskiego historyka, Tacyta (ok. 55-120 r. n.e.), *Germania* (pełny tytuł łaciński brzmi *De origine et situ Germanorum*), opisująca kontynentalne ludy germańskie. Znajduje się tam też kilka ustępów o ich religii. Wprawdzie odległość w czasie (I w. n.e. — XIII w. n.e.) i przestrzeni (kontynent — Islandia) pomiędzy Germanią a Eddami jest duża, ale udało się znaleźć liczne pokrewieństwa, łączące fakty, opisane w tych trzech dziełach.

Istnieją też inne źródła — pieśni średniowiecznych skaldów skandynawskich, wzmianki w skandynawskich kronikach królewskich, pojedyncze zapisy o treści kultowej z terenu Niemiec czy Anglii, eposy o bohaterach itd., ale żadne / nich nie ma takiego znaczenia jak wymienione wcześniej trzy dzieła.

Mimo długich badań, nie udało się jednoznacznie ustalić, jak bardzo powiązane były wierzenia Germanów kontynentalnych ze skandynawskimi (a przecież 90% świadectw

pisanych odnosi się do tych ostatnich), jednak przeważa pogląd, że na podstawie przekazów Skan-dynawów można rekonstruować religię wszystkich Germanów. To sprawia, że opracowania oparte na Eddach nazywa się religią czy mitologią Germanów. Celem niniejszej książki nie było całościowe omówienie religii Germanów, a skupienie się na mitologii i skrótkowe przedstawienie demonologii (patrz omówienie różnicy pomiędzy tymi terminami na końcu wstępu). Autor zebrał, spróbował logicznie posegregować i ustawić w „chronologicznej” kolejności mity, zapisane przede wszystkim w Starszej Eddzie. Zadanie to nie do końca zostało wypełnione, bo wypełnione być nie mogło, gdyż każda mitologia charakteryzuje się brakiem wewnętrznej spójności treści i brakiem ściśle określonego następstwa zdarzeń (jest to nieuniknione, gdyż mitologie były tworzone nie w jednym czasie i nie przez jednego człowieka, a w ciągu stuleci, czy nawet tysiącleci, przez całe ludy, na przykład Germanów, zamieszkujących połowę Europy). Autor ograniczył się przy tym do tak zwanych Pieśni o bogach ze Starszej Eddy, pomijając Pieśni o bohaterach, gdyż ich opracowanie stanowi materiał na odrębną, dużą książkę. Oczywiście, i z nich zostały wyciągnięte potrzebne informacje, ale tylko, jeśli dotyczyły mitologii.

Książka została podzielona na dwie części. W partii pierwszej w sposób narracyjny opowiedziano mity o bogach germańskich, natomiast część druga została skonstruowana na zasadzie słownikowej — omawia poszczególnych bogów, potwory, całe „rasy” mityczne (np. krasnoludy, walkirie itd.), a została wzbogacona krótkim przeglądem stworzeń znanych z demonologii germańskiej (tutaj już w równej mierze wzięto pod uwagę Skandynawię, Niemcy i Anglię). Mogą też okazać się przydatne tablice genealogiczne, porządkujące stosunki pokrewieństwa pomiędzy bogami i innymi stworzeniami znanymi z mitologii.

Autor ma nadzieję, że książka ta, w pełni popularna i przystępna, rozbudzi w Czytelnikach zainteresowanie mitologią germańską i zachęci do sięgnięcia po opracowania głębiej traktujące problematykę religii naszych zachodnich i północnych sąsiadów, w których odnalezieniu może pomóc bibliografia, zamieszczona na końcu pracy.

Pierwsza część opowieści, nazwana „Genesis”, naszpikowana została dużą ilością nazw własnych, ale niech Czytelnik nie zniechęca się, jeśli nie będzie mógł ich wszystkich spamiętać, bowiem „Genesis” to przedstawienie budowy świata mitów germańskich oraz skrótkowe omówienie postaci bogów, więc duża ilość nazw i imion jest tam niezbędna. Dopiero potem zaczną się właściwe opowieści o przygodach bogów, a te są już znacznie łatwiejsze w odbiorze.

Autor zrezygnował z często stosowanej metody tzw. interpretatio Romana, czyli porównywania bogów (w tym przypadku germańskich) z ich odpowiednikami grecko-rzymskimi. Decyzja ta powzięta została, aby nie utrudniać czytelnikowi odbioru, szczególnie, że podano analogie z panteonów indyjskiego oraz słowiańskiego czy bałtyjskiego (szczególnie przy nawiązaniach do teorii jednego z największych religioznawców, G. Dumézila — teorię tę pokrótce omówiono w Słowniku przy haśle

Alkowie}. Zbyt dużo analogii, czasem merytorycznie zbędnych, zaciemniłoby tylko ogólny obraz.

Wielu Czytelników (nie tylko należących do młodego pokolenia) może zastanowić podobieństwo nazw własnych, zdarzeń, a nawet całych wątków do imion i treści napotkanych w książkach należących do popularnej od lat odmiany fantastyki, zwanej fantasy. I rzeczywiście, podobieństwa te nie są przypadkowe — już klasycy fantasy, pisarze tej miary co J.R.R. Tolkien („Władca Pierścieni”) czy Ursula Le Guin (te-tralogia „Ziemiomorze”), tworząc powieści, pełnymi garściami czerpali z mitologii germańskiej (oprócz niej korzystali też z celtyckiej, fińskiej i wielu innych), zaludniając wymyślone światy elfami, krasno-ludami czy smokami. Także w bardzo popularnych grach role playing games (między innymi Warhammer, Dungeons & Dragons) wykorzystuje się gros elementów, wprost nawiązujących do mitologii germańskiej. Zdaniem autora, znalezienie w poniższej książce wątków znanych już z literatury pięknej, sprawi przyjemność miłośnikom fantasy i RPG, a dodatkową radość może przynieść konstatacja, z jakim mistrzostwem zostały one przerobione przez, na przykład, Tolkiena (notabene — profesora, specjalisty od języków, kultury i historii ludów dawnej Europy).

Mitologia — zespół mitów (opowieści o bogach i bohaterach oraz ich czynach), porządkujących wiedzę o świecie (wszechświecie) i ustalających pozycję w nim człowieka.

Religia — system wierzeń i instytucji kultowych (symboli, obrzędów, modlitw, ofiar i ludzi specjalnie przygotowanych do ich składania), którego celem jest doprowadzenie do kontaktu człowieka z bóstwem i zapewnienie sobie jego opieki.

Demonologia — zakres wierzeń w istoty demoniczne (zarówno pozytywnie, jak i negatywnie nastawione do człowieka), które otaczają siedziby ludzkie, mieszkając w lasach, wodach, powietrzu czy nawet w obrębie samego gospodarstwa. Istoty te dawały się zjednywać drobnymi ofiarami.

Wierzenia pogańskie najdłużej zachowały się właśnie w demonologii ludowej, choć zostały znacznie zniekształcone przez nalot wpływów chrześcijańskich.

lipiec 1997 Artur Szrejter

Wykaz skrótów

Objaśnienia skrótów użytych w tekście:

ang. — angielski

celt. — celtycki

duń. — duński

goc. — gocki

ie. — indoeuropejski

lit. — litewski

lać. — łaciński
łot. — łotewski
niem. — niemiecki
norw. — norweski
pdgerm. — południowogermański
p(ra)germ. — pragermański
sang. — staroangielski
sansk. — sanskryt
śranc. — starofrancuski
spol. — staropolski
sskand. — staroskandynawski
stgerm. — starogermański
st.-gór.-niem. — staro-górno-niemiecki
stisl. — staroislandzki
s/w. — szwedzki
śr.-gór.-niem. — średnio-górno-niemiecki
/nak * na początku wyrazu oznacza, iż słowo to zrekonstruowano na podstawie źródeł filologicznych.

Skróty nazw utworów literackich:

Pieśni zaczerpnięte z Eddy Fbetyckiej (polskie tłumaczenia tytułów wg wersji A.

Załużskiej-Strómborg):

Alvis. — Alvisnuil (Pieśń Alwisa Wszzechwiedzącego)

Allak. — Atlakvid'd (Pieśń o Atlim)

Ali. en gr. — Atlamdl en gronlanku (Gronlaska pieśń o Atlim)

Brot af Sigurd. — Brot af Sigurdarkuidu (Fragment pieśni o Sygurdzie)

Fafnis. — Fafnismdl (Pieśń o Fafnirze)

Grimn. — Gímnismdl (Grimnira pieśń)

Grotl. — Grotlasongr (Pieśń o młynie Grottim)

G-udriin.il — Gudrunarkvida II. En forna (Pieśń o Gudrun II. Dawna)

Hdrbard. — Hdrbardsljód (Pieśń o Harbardzie)

Hamd. — Hamdismdl (Pieśń o Hatndir/e)

HríiKim. — Hdnaml (Pieśni Najwy/.s/ego)

H ulga kvida Hjin: — Helga kinda Hjórnardssonar (Pieśń o Helgim synu Hjórnarda)

Helga kwta Hand. I — Helga kyula Hundmgsbana I (Pieśń o Helgim y.abójcy Hundinga I)

Helga kvida Hunil. 11 — Helga kinda Huiidingsharui II (Pieśń o Helgim /.abójcy Hundingali)

Hymis. — Hymiskvid'd (Pieśń o Hymir/.e)

Hyndlul. — Hyndluljód (Pieśń Hyndli)

Hyndlul.: Vnluspa en skamma — Hyndluljód: \vstawka, y.wana \!>luspa m skammii (Pieśń

Hyndli: Wies/c/ba Wolwy Krótka)

Lokas. — Lokasenna (Kłótnia Lokiego)

Orldrun. gr. — Oddrunar grdrtr (Płacz Oddruny)
Regin. — Reginsmdl (Pieśń o Reginie)
Rigs. — Rigsthula (Pieśń o Rigu)
Sigrdnf. — Sigrdrifumdl (Pieśń o Sygrdrifie)
Sigurd. en skamma — Sigurdarkviila en skamma (Pieśń o Sygurdzie krótka)
Skirnir. — Skirnismdl (Wyprawa Skirnira)
Swipdag. — Svipdagsmdl (Pieśń o Swipdagu)
Swipdag./FjoLwin. — Svipdagsmdl — druga część, nosząca podtytuł FjoLwinmdl
(Pieśni o
Swipdagu/Pieśni o Fjolswinnie)
Thrfm. — Thr}mskvida (Pieśń o Thrymie)
V(ifthr. — Ulfihrudmsmdl (Pieśń o Wafthrudnir/,e)
yeglam. — Veglamskvida (Pieśń o Wegtamie)
Vólu.nd. — V(>lundarkvida (Pieśń o Wólund/ie)
Vi>luspa - Wiluspa (Wies/.c/ba Wolwy)
C/ęść Eddy Prozaicznej Snorriego Sturlusona:
Gylfag. — Gylfagynning (Os/ustwo Gylfego), w: The Prose Edda of Snorri Sturluson.
Inne źródła:

Druga Przysięga Mersclmrka.

Owsius-Alfred — Chorografia Orozjusza w anglosaskim, przekładzie króla Alfreda, w:
Źródła skandynawskie i anglosaskie do dziejów Słowiańszczyzny.

Paweł Diakon: Hist. Long. — Paweł Diakon: Historia Longobardów, w: Paweł Diakon:
Historia rzymska. Historia Longobardów. Pieśni o Eryku anonimowe. Pieśń o Haakome
Eyvinda Skaldaspillira. Pieśń o Nibelungach.

Pieśń walkmi — w: Saga o Njalu mv.. 157. Saga o Wólsungack — w: The Saga of the
liilsungs. Saxo Grammaticus: Gesta Danorum (Czyny Duńczyków). łacyt, Germ. —Tacyt:
Germania, w: łacyt: Dzieła t.II. Ynglmgasaga (Saga rodu Ynglingów) — w: Heimskringla
(Krań Świata).

Opowieści o bogach

I. GENESIS

O TYM, JAK POWSTAŁ ŚWIAT

(wg: Yóluspa 3-6;9;17-18; Vafthr.20-27; Alvis.14;29; Grimn. 40-41; Gylfag. 4-9; Orosius-
Alfred 1,1,1)

Na początku nie było ani bogów, ani olbrzymów, ani ludzi. Świat wyglądał zupełnie
inaczej niż dziś, puste przestrzenie żyły dla samych siebie, nikt nimi nie rządził.

Północną granicę Obszarów zajmowały szargane wieczną zamięcią pola lodowe,
żywiące się zimnem, wypełzającym z podziemnych przestrzeni mroźnego Niflheimu,
czarnej pustki, którą w przyszłości miało opanować ponure władztwo umarłych.

Daleko na południu gorzał przeciwny żywioł — w krainie zwanej Muspellheimem bluzgały gniewem wulkany, zaś ziemię pożerał niezaspokojony ogień. Szalał, buchając takim gorącym, że nawet skały mu się poddawały i spływały rzekami rozpalonej lawy. Pośrodku zaś, między Niflheimem a Muspellheimem, ziała niezglębiona przepaść Ginnungagap (Magiczna Otchłań), dna jej nie dosięg-nąłby wzrokiem nawet bystrooki wypatrywacz.

Uśpienie starego świata trwało tysiące i tysiące tysiącleci, aż wreszcie wulkany Muspellheimu wystrzeliły niewidzianym wcześniej bogactwem ognia. Płomienne jęzory poszybowały daleko, daleko, by opaść na zamrożone równiny Północy. Gigantyczna chmura pary wzbijała się w powietrze, skłębiła w deszczowe chmury, po czym lunęła ulewą. Padało tak przez setki lat, aż wreszcie woda wypełniła całą Ginnungagap. Tak powstał ocean, który otacza nasz świat.

I wreszcie nadszedł czas, by przestrzeń porodziła pierwszą istotę.

Wody oceanu wyłoniły ciało największego z olbrzymów, jakiego oglądał nasz świat. Przerazał swym ogromem: na północy mróz splatał mu włosy w sztywne sople, zaś stopy skwierczały, przypiekane ogniami Muspellheimu. Inni zaś twierdzą, że olbrzym Ymir (Podwójny, Bliźniaczy) narodził się z jadu, wyciekającego z pierwszej rzeki, Eliwag (Burzliwe Fale), ja zaś myślę, że Eliwag i ocean tym samym były — o rzece zaś opowiadają nasi krewniacy, żyjący w głębi lądu i nigdy nie oglądający morza. Olbrzym Ymir bezwładnie unosił się na powierzchni wód. Nie mógł ruszyć ręką ni nogą, brakowało mu sił — nie miał pożywienia.

Wtedy ze stopniałej góry lodowej powstała pierwsza krowa, święta Audumla (Obfita Bezroga). Ulitowała się nad Ymirem i wykarmiła go swym mlekiem, aż stał się na tyle silny, by zrodzić potomstwo. Z nogi wyskoczył mu olbrzym Thrudgelmir (Głośno Ryczący) o Sześciu Głowach, zaś pod pachą urósł drugi syn i córka. To od nich pochodzi cały ród Thursów (olbrzymów), i tych mieszkających na Północy, i tych z Muspellheimu, i tych, co wdarli się do Midgardu.

Audumla opuściła Ymira, by lizać stony lód Północy, aż wylizała z niego następnego olbrzyma, wielkiego Buriego. Temu przypisana została potężna moc magiczna. Starsze Thursy nie chciały przyjąć Buriego do swego grona, ani dać mu za żonę żadnej ze swych cór, nie pochodził bowiem z ich rodu. Dlatego, za pomocą zaklęcia, sam stworzył swego syna

— Bura, a potem oddalił się z naszego świata. Niektórzy opowiadają, że nie odszedł, a zasnął i trwa gdzieś na mroźnej Północy.

Bur długo starał się o żonę spośród olbrzymów, ale ci wciąż odrzucali jego konkury. Postanowił zatem wziąć na Thursach pomstę. Porwał olbrzymkę Bestię i spłodził z nią trzech synów, pierwszych bogów z rodu Asów: Odyna, Wilego i We. Trójca ta miała stać się narzędziem jego zemsty.

Kiedy synowie dorośli, ojciec przekazał im własną moc, przewyższającą nawet siły ojca olbrzymów, Ymira. Bracia postanowili to wykorzystać i stworzyć, na przekór Thursom, własne królestwo.

Stanęli do walki z Ymirem — rozpoczęli pierwszą wojnę, jaką ziemia widziała. Olbrzymy ze strachu zakrywały oczy i uciekały na kraj świata, opuszczając ojca. Wreszcie

przebrzmiały zaklęcia magiczne i okazało się, że Ymir leży martwy. Trzej zwycięzcy rzucili się na jego zwłoki i rozszarpali je na części.

Z ciała stworzyli łąd stały i umieścili go na samym środku świata, oddzielając od lodów Północy i ognia Południa pradawnym oceanem. Łąd ten to nasz Midgard (Środkowa Kraina). Z kości Ymira stworzyli góry, z krwi morza, z włosów lasy, zaś Midgard otoczyli palisadą z jego rzęs. Oceanowi nadali imię Garsecg, czyli Szalejące Morze.

Unieśli odartą ze skóry czaszkę Ymira i umieścili na wysokościach

— tak stało się niebo. Z czaszki wylał się mózg i w kawałkach rozpląnął po bezmiarze powietrza — to są chmury, szybujące ponad naszymi głowami.

Roboty tej nie dość było trzem braciom. By móc liczyć czas, zawiesili na nieboskłonie pojazdy Słońca i Księżycy, zaś ich woźnicami uczynili potomstwo olbrzyma Mundilfóriego — Soi i Maniego. Potem rozdarli zasłonę odwiecznej Ciemności na białą chustę dnia i czarny płaszcz nocy noc, a te z kolei podzielili na części, aby łatwiej określać upływ czasu. Ojcem Daga, czyli Dnia, był olbrzym Delling, zaś rodzicem Nott, czyli Nocy — Thurs Nórwi (Nor). Bogowie wyznaczyli też długość roku i, aby składał się z pór, rozgraniczyli go na Lato i Zimę. Ich ojcami były olbrzymy Windswal i Swasud.

I ta praca nie zadowoliła niestrudzonych braci. Powzięli zamiar wypełnienia świata stworzeniami, pragnęli bowiem, by ktoś ich słuchał i oddawał cześć.

Pierwsze zjawy się Alfy. Nie stanowiły wszakże dzieła zwycięskich bogów, przybyły ponoć z daleka, pobudowały na grzbietach chmur świetlisty Alfheim i w nim zamieszkały. Oddały się bogom pod opiekę

1 odtąd wiernie im służyły, wspomagając w potrzebie.

Bogowie postanowili zatem stworzyć istoty na wzór Alfów. Użyli jako budulca kości i krwi Ymira, lecz dzieło okazało się nie tak znakomite, jak pierwowzór: krasnoludy wyglądały brzydko i pokracznie, a do tego bały się światła słonecznego. Blask Słońca, tak miły Alfom, zamieniał krasnoludy w szary kamień. Dlatego też bogowie za miejsce pobytu wyznaczyli im podziemny Svartalfheim, Państwo Ciemnych Alfów, czyli Svartalfów, jak Asowie nazwali nieudane kopie duchów Alfheimu. Pierwsze krasnoludy, Modsognir i Durin, ulepiły z gliny pobratymców, ci zaś, niczym robaki, rozpełzli się po nieskończonych podziemnych korytarzach swej krainy. Krasnoludy to plemię niesforne i krnąbrne, często nie słuchające się bogów, a nawet wyrządzające im szkodę. Znane są wszakże jako niezrównani kowale, złotnicy i budowniczości.

Po krasnoludach przyszła pora na nas, ludzi.

W czasach tych Odyn i pozostali bracia dochowali się już potomstwa, zaś do ich grona dołączył jeden z władców Ognistych Olbrzymów, potężny Loki.

Pewnego razu po Midgardzie podróżowali Odyn, jego brat (choć są tacy, co przeczą więzom ich krwi) Hónir i Loki. Idąc morską wybrzeżem, natknęli się na rosnące obok siebie dwa drzewa —jesion i wiąz. Hónir przeszedł obok nich obojętnie, ale Loki przystanął i rzekł do Odyna:

— Bracie krwi (Loki i Odyn przysięgli sobie wieczną przyjaźń, umocnioną wspólnotą krwi), zawsze chciałeś, by Midgard zamieszkiwały istoty nam posłuszne. Czy nie byłoby dobre, gdybyśmy z tych drzew stworzyli nowe plemię?

— To by było dobre — odparł Odyn.

I stało się, że z jesionu (askr) powstał mężczyzna o imieniu Askr, zaś z wiązu (embla) — kobieta, Embla. Leżeli jednak nieruchomo, lica mieli blade, bez śladu życia. Przeto Odyn tchnął w nich moc oddychania, Hónir ofiarował im duszę, zaś Loki — ciepło gorącej krwi, a policzkom rumieńce.

Od Askra i Embli pochodzą wszyscy ludzie, nawet nasi wrogowie, mówiący innym językiem. Tak właśnie Midgard wypełnił się sługami bogów.

Po stworzeniu ludzi powstał przyływ i odpływ, i to właśnie dzięki dwójgu ludzkim dzieciom. Pewnej nocy Mani-Księżyc wyruszył na swą nocną wędrówkę po niebie i ze znacznej wysokości przyglądał się ziemi. Dostrzegł dwóch chłopców — Hjukiego i Bila, niosących wodę w drewnianych wiadrach. Zabrał ich do swojego wozu, by podczas drogi opowiadać im ciekawe historie. A nad ranem, po nocy pełnej legend, okazało się, że ani on bez dzieci, ani one bez niego nie mogą się już obyć. Ale przecież musiały wrócić na ziemię, dokończyć to, co rozpoczęły. Mani poprosił więc Noc o pozwolenie zatrzymania dzieci. W zamian przyrzekł dopilnować, by Hjuki i Bil nadal zajmowali się ziemską wodą. I tak, co noc Hjuki napełnia w oceanie swoje wiadro i wtedy następuje odpływ, a kiedy później Bil je opróżnia — przyływ.

Bogowie nie mieli gdzie mieszkać, tułali się niczym sfora wilków zimą, toteż postanowili znaleźć miejsce pod przyszły dom. Na podniebnych błoniach wznieśli warowny Asgard, siedzibę pełną pałaców, gdzie odbywały się cónocne zabawy. Otaczały go przestronne równiny, zdadne do ćwiczeń bitewnych. Asgard umieszczono jeszcze wyżej niż Alfheim, co jest słuszne, gdyż Alfowie są tylko sługami bogów.

Na niebiosach tkwi też zakotwiczony Wanaheim, ojczyzna boskich Wanów, drugiego rodu najwyższych istot. Nie wiadomo kiedy i jak Wanowie go wznieśli, wieść niesie, iż uczynili to wcześniej, niż Asowie pobudowali Asgard. Mówi się, że Wanów porodziła boska Ziemia i przeti stali się opiekunami naszych zasiewów. Pilnują też, byśmy nie potracili; mocy płodzenia dzieci. Jak było w zaraniu czasów — czy pierwsi poja! wili się Asowie, czy Wanowie, nikt nie wie, w każdym razie Wanowie; panowali nad niebiosami wcześniej od Asów.

Po latach okazało się, że ludzie są śmiertelni — wszak nie spożywają boskich Jabłek Młodości — zaś ich uwolnione dusze bląkają się po Midgardzie, nie mając się gdzie podziać. Odyn postanowił zatem przyjmować do swej Walhali poległych na polu walki wojowników — potem podzielił się nimi z piękną Freją. Co zaś miało się stać z pozostałymi duszami? I na to bogowie znaleźli radę. Otóż głęboko pod ziemią pustką stał Niflheim, mroźna i smutna kraina. Tam też zsyłać postanowiono dusze ludzi, nie mających szczęścia niczym się wyróżnić podczas ziemskiego życia. Powiada się, że Ziemia z początku przekazała Niflheim pod rządy olbrzyma Mimira, potem jednak Asowie usunęli go stamtąd i królową Niflheimu ustanowili przerażającą Hel, córkę Lokiego. Tak właśnie powstał świat, nasza Alda, złożona z dziewięciu krain. A dziś wygląda ona tak, jak wyliczyć zaraz zdołam.

W najwyższych sferach niebios dryfują pod czaszką Ymira Asgard i Wanaheim. Asgard jest połączony z Midgardem tęczowym mostem, Bifrostem, jedyną drogą między śmiertelnikami a bogami. Pod dziedzinami bogów wisi świetlisty Alfheim. Piętro niżej rozłożona jest płaska ziemia, a jej środek zajmuje oblany oceanem Midgard. Za Gar-

secgiem na południu płonie Muspellheim, świat Ognistych Olbrzymów. Na północy istnieje Jótunnheim, zaś na północnym wschodzie — Hrimthursheim. Obie te krainy trzaskają mrozem, a ich ziemie skuwa lód. Zimniejszy jest ponoć Hrimthursheim, nie bez powodu zatem jego mieszkańców nazywa się Hrimthursami — Oszronionymi Olbrzymami. Wszystkie kraje Thursów, a nawet tereny przemocą przez nich zajęte w Midgardzie, zwiemy od dawien dawna Utgardem (Obszarem Zewnętrzny).

W Garsecgu pływają ławice ryb, a za nimi ciągną żarłoczne potwory, ze strasznymi krakenami na czele. Jednak najgroźniejsze ze stworzeń oceanu, Jörmungand (Wielki Kij), kryje się w niedostępnych głębinach. Zwie się go też Midgardsormem (Wężem Świata), gdyż całym swym ogromnym cielskiem tkwi w wodzie, opasując Midgard. Urósł tak bez-brzeżnie, że obejmuje świat ludzi, a i tak zdolny jest ugryźć własny ogon.

Pod płaską ziemią huczy kowalską robotą Svartalfheim, skąd przekopano wiele przejść do Midgardu. Jeszcze niżej, znacznie niżej, rozciągają się ciemne równiny Niflheimu, krainy umarłych, gdzie nikt nigdy się nie śmieje. Co jest pod nim, nie wiadomo. Może pustka, a może inne krainy.

Aby Alda się nie rozleciała, połączona została mocnym pniem Yg-gdrasilla (Drzewa Ygga, czyli Straszego, czyli Odyna). Jeden z korzeni jesionu wyrasta z Niflheimu, drugi z Hrimthursheimu, trzeci zaś bierze początek w Asgardzie. Wiecznie zielona korona drzewa rozpościera się nad krainą bogów, dając jej przyjemny cień. Tak właśnie połączone są wszystkie krainy Aldy, a jeśli kiedyś runie owa podpora, gwiazdy spadną, Słońce zgaśnie, zaś Midgard i Utgard pogrążą się w odmętach oceanu.

O TYM, JAK ŚWIAT WYGLĄDA Asgard i Wanaheim

H: Wluspá 7;43; Yafíhr. 15-16; Grimn. 4-30;44; Fafnis. 15; Lokas. 34-35;42.; Gylfag.)

Na niedosiętych wysokościach, na samym niebie, podtrzymywanym przez czterech krasnoludów: Austriego, Westriego, Nordriego i Sudriego, rozłożone są dwie krainy boskie, Asgard (Gród Asów) i Wanaheim (Kraj Wanów). Wanaheim jest starszy, istniał nim przybyli Aso-wie i nim wybudowali Asgard na wschód od murów Wanaheimu. Mimo że Wanaheim wiekiem się szczyli, większość bogów mieszka w Asgardzie i kraj ten znamy znacznie lepiej, niż starożytny Wanaheim.

Z ziemi naszej dostać się do Asgardu można jedną jedyną drogą, poprzez tęczyowy most Bifrost (Drżąca Ścieżka), pilnowany przez bystrookiego boga Heimdalla. Wprost z Bifrostu wkracza się na przestronną, bajecznie zieloną równinę Idawall. Na jej odległym skrajach dostrzec można mury Asgardu.

Z początku gród ten Asowie słabo umocnili, dlatego też Wanowie zdobyli go jednym wściekłym szturmem. Później wszakże, dla ochrony przed Thursami, bogowie postanowili wznieść potężniejsze mury. Zbudował je z kamienia pewien olbrzym, w zamian żądając Freyi za żonę, a na dokładkę Księżycy i Słońca. Bogowie zgodzili się na tę cenę, ale dzięki sprytowi Lokiego i sile Thora nie musieli wypełniać warunków umowy. Tak Asgard został umocniony.

Wewnątrz murów wznoszą się najwspanialsze budowle Aldy — pałace niebian. Prawie cały boski ród zamieszkuje asgardzki krąg, jedynie Gullweig przebywa w Wanaheimie, Njórd w Noatunie na wybrzeżu, morskim, Frey w Alfheimie, Aegir i Ran w głębinach

oceanu, zaś Hel' w Niflheimie. Wszyscy inni bogowie zażywają wypoczynku w luksusach; Grodu Asów. Największy pałac Asgardu, Bilskirnir, należy do boga Thora, zaś za najznakomiciej wzniesione uchodzą wszystkie trzy dwory; boga Odyna. Spośród nich pierwszym jest Walaskjalf o niebotycznej wieży Hlidskjalf. Odyn, tronuąc na jej szczycie, sięga wzrokiem ki każdemu skrawkowi wszystkich dziewięciu światów.

Ponad dachami pałaców kołuje wspaniała jastrząb Asów — Habrok.j

Mimo, że Asgard unosi się w przestworzach, co jakiś czas, magicznym sposobem, wyłaniają się granice, oddzielające go od krain olbrzymów: od Muspellheimu — bór Myrkwid, zaś od Jótunnheimu — nigdy nie zamarzająca rzeka Ifing.

Najgrubszy z korzeni Yggrasilla wyrasta z Asgardu, a nad boskim grodem góruje korona tego jedyne go w swym rodzaju Drzewa. Na niej siedzi jeleń Eikthyrnir, a z jego rogów skapuje rosa tak obfita, że zamienia się w rzeki Asgardu (niektóre z nich toczą swe wody aż do Midgardu). Kochanką Eikthyrnira jest koza Heidrun, dająca zamiast mleka miód, napój bogów. Innym pożywieniem niebian są Jabłka Młodości, rosnące tuż przy murach Asgardu, w małym sadzie. Bogowie muszą się nimi żywić, aby zachować młodość i nieśmiertelność — bez ich cudownego działania podlegaliby władzy śmierci tak samo, jak ludzie.

Tylko tyle wiadomo o ojczyźnie bogów, reszta jest zakryta przed naszymi oczami.

Alfheim

(wg: Grimn.4-5; Gylfag.)

Ziemia Alfów wznosi się wyżej niż najwyższe szczyty, ale i tak nie sięga niebiańskiego Asgardu. Dryfuje gdzieś pośrodku.

Żaden człowiek ani nawet poległy bohater nigdy nie postawił tam stopy. Nie wiemy zatem nic pewnego o tej świetlistej krainie. Ponoć stoi tam pałac Freya — syn Njórda dostał Alfheim we władanie, będąc jeszcze dziecieniem w kołysce — ale jak ów dwór wygląda i czy jest podobny wspaniałym siedzibom Asgardu — żadna opowieść o tym nie wspomina.

Midgard

(wg: Yóluspa 4;36;40; Gnmn. 28;31;41; Helga kuida Hund. II, 29)

O Midgardzie, naszym Środkowym Świecie, opowiem niewiele. Znamy go dobrze, starczy więc, jeśli opiszę jego granice. Wiadomo wszystkim, że jest otoczony ze wszech stron płotem z rzęs Ymira. Ale to nie wszystko.

Poza rzęsami Ymira fałuje ocean Garsecg. Od północy nie jest zbyt szeroki, tak że wydaje się rzeką. Dlatego niektórzy nazywają tamtą jego część rzeką Slid, mroźną, pełną mieczy, włócznie i innych zapowiedzi wiecznej wojny. Wypływa ona z otchłani położonego na dalekim wschodzie Hrimthursheimu, by połączyć się z wodami oceanu. Tam, gdzie udało jej się wdrzeć żarłocznymi falami powodzi na ziemię Midgardu, zatrauwa je jadem i wyziewami śmierci. Tak wygląda granica z Jótunnheimem.

Od wschodu, oprócz wód Garsecgu, pilnuje nas przed zachłannością olbrzymów Żelazny Las Isarnvidr. Właśnie w jego ponurych mrokach Stara Gygur porodziła Fenrirowi oba straszne wilki: Skólla i Hatiego. Tak wygląda granica z Hrimthursheimem.

Na południu tylko Garsecg, broni nas od płomieni Ognistych Olbrzymów z Muspellheimu. Zapytacie co jest na zachodzie? Garsecg. A co poza nim? Może jeszcze jedno z wejść do Niflheimu?

Może. Bo to jedyne, jakie znamy, znajduje się na dalekiej północy, zaś wyznacza je kipiące krwawą pianą połączenie dwóch rzek — Gjöll i Leipt. Toczą wspólne wody najpierw przez mroźne równiny, potem wlewają się do bezdennej jaskini, prowadzącej ku światowi Hel, gdzie w smutku trwają sami umarli.

Utgard

(wg: Yóluspa: 36;37;40;42;50-52; Yafthr. 15-16;30-31; Gnmn. 11;31; Hy-\ mis. 5; Lokas. 42; Thrym. 5; Harbard. prolog)

Utgardem, czyli Ziemią Zewnętrzną, nasi ojcowie nazwali wszystkie trzy krainy zamieszkane przez olbrzymy: północny Jótunnheim, wschód-1 ni Hrimthursheim i południowy Muspellheim. O ich granicach z Midgardem i Asgardem mówiłem już wcześniej, są więc wam znane.

Jótunnheim to świat zimna i lodu, zasiedlony przez plemię olbrzymów Jótunnów. Podzielili oni swe ziemie na wiele królestw, a najbogatsze z nich przypadły Thrymowi, wsławionemu kradzieżą! należącego do Thora magicznego młota bojowego, oraz Brimirowi zj Okólni, tak zasobnemu, że wznosił «obie pałac ze złota. Kogutem! Jótunnheimu, piejącym co rano, jest siedzący na wysokim drzewie ciemnoczerwony Fjalar.

Wschodni ład, Hrimthursheim, zamieszkują Hrimthursy, czyli Oszronione Olbrzymy. Zwane są tak z powodu ciągłych mrozów, panujących w ich ojczyźnie, mrozów jeszcze dotkliwszych niż te znane z Jótunnheimu. Przez Hrimthursheim toczy jad swych wód mroźna i zła rzeka Eliwag. Na wschód od niej mieszkał ongiś potężny Thurs Hymir, ojciec boga Tyra. W krainie Oszronionych Olbrzymów tkwi jeden! z korzeni wielkiego drzewa Yggdrasill.

Muspellheim, widniejący na południowym skraju Aldy, wciąż gorzej wulkanicznymi ogniami — dobrze się tam czuć mogą tylko Płomienne Olbrzymy, władcy czerwonego żywiołu. Z ich rodu wywodzą! się bóg ognia, Loki, a także jego brat, Byleist, jeden z wodzów Muspellheimu. Jednak naczelnym królem całej tej krainy pozostaje Surtj (Czarny), wielki wróg bogów. Temu to mocarzowi los wyznaczył decydującą rolę w spektaklu końca świata.

Svartalfheim

(wg: Yóluspa 37; Alvis. 3; Gylfag.)

W trzewiach ziemi, pomiędzy Midgardem a czeluściami Niflheimu, wykute zostały tunele Svartalfheimu, Krainy Ciemnych Alfów, czyli krasnoludów. Oddano im po kres czasów tę mroczną dziedzinę, aby więcej nie lękały się światła Słońca. Zasiedliły przeto niezmiernie korytarze, zakładając królestwa, oświetlane blaskiem złota i kryształu górskiego.

Krasnoludy okazały się znakomitymi górnikami, złotnikami i jubilerami, toteż bogowie podarowali im podziemne złoża metali i kamieni szlachetnych. Stąd też każde osiedle tego małego ludu zadymione jest oparami, wydobywającymi się z pieców hutniczych, a rozbrzmiewa tam nie milknący odgłos kucia. Najlepiej o kunszcie krasnoludów mówią opowieści o Turnieju Darów i naszyjniku Brisिंगamen.

Skaldowie opowiadają, że najniezwyklejszy z wykutych w skałach pałaców Svartalfów został pobudowany na polach Nidu przez króla Sin-driego, a teraz należy do jego potomków.

Niflheim

(wg: Yóluspa 38;39;43;44;47; Yegtam. 2-3;5;6; Skirnis. 31;35; Grimn. 31;32;35; Altńs. 18;20;26;28;32; Swipdag. 26; Belga kvida Hund. II, 29; Gylfag.)

Ponura ta otchłań posiada kilka nazw. Niflheim jest najstarszą z nich i oznacza Krainę Ciemności. Mówi się na nią też Gnip, czyli Jaskinia. Nazywa się ją również Hel (a zatem imieniem tamtejszej władczyni), Niflhel (Ciemności Hel) i Gniphellir (Jaskinia Hel).

Stamtąd wyrasta jeden z korzeni Yggdrasilla, gdyż Drzewo to sięga aż do podziemnej krainy umarłych, Niflheimu. Dostają się tam duchy wszystkich, nie mających szczęścia polec na polu bitwy, a przeto nie wywyższonych łaską ucztowania w pałacach Odyńa i Freyi. Wejście do Gniphellir znajduje się pośród lodów dalekiej Północy, a zwie się je Bramą Trupów. Za nią płyną dwie cuchnące rzeki graniczne, Gjólł i Leipt, ale tylko na tej pierwszej wzniesiono most Gjallarbru, pilnowany przez olbrzymkę Modgud. Oprócz niej bram Helu strzegą wściekły pies Garm —jego ponure ujadanie obwieści początek Ragnaróku — oraz obrzydliwy, trój głowy olbrzym Hrimgrimnir.

Przy korzeniu Yggdrasilla burzy się woda w studni Hwergelmir (Kipiący Kocioł), do niej bowiem zlewa się rosa z całego Drzewa i z niej też wypływają wszystkie rzeki świata. Na samym dnie Niflheimu toczy fale straszliwy strumień, a w nim pod prąd brodzą krzywoprzysięzcy i wilkołaki. Tam też niebezpieczny wilk rozrywa zwłoki ludzkie, a smok Nidhógg ssie ciała umarłych i bez skutku podgryza korzeń Yggdrasilla. Na korzeniu tym siedzi Kogut Niflheimu —jest rudy jak ogień.

W Niflheimie odnaleźć można dwa pałace. Pierwszy nie wiadomo do kogo należy, zaś wznosi się na Wybrzeżu Trupów. Wszystkie jego bramy wychodzą na północ, ściany są pobudowane z ciał węży, a przez dymnik wpadają do niego jad nienawiści i całe zło świata.

Drugi pałac, Olund (Smutek), należy do królowej Niflheimu, wiecznie ponurej Hel, o twarzy zżartej trupim rozkładem. We wnętrzu tego dworu, na złotej podłodze stoi zastawiony stół Hungr (Głód), na nim zaś leży nóż Sultr (Łaknienie). W halli pałacowej, na łożu Kor (Letarg), za zasłonami Blikande Boli (Lśniące Złorzeczenia), spoczywa Hel, ubrana w suknię zwaną Mdłością.

Tyle tylko wiadomo o Niflheimie, nie ma bowiem stamtąd ucieczki — powrót do krainy żywych nie udał się nawet świetlanemu Baldrowi — więc też wieści o Helu są skąpe.

Jesion Yggdrasill

(wg: Yóluspa 2;19;27;29;47; Gnmn. 25;26;29;31-34; Hyndlul. 47-48; Gylfag.)

Różni różnie powiadają o nazwach tego największego z drzew, więc i my powtórzmy imion kilka. Po pierwsze: Yggdrasill, czyli Drzewo Straszne, czyli Odyna. Po drugie: Laerad. Po trzecie: Mimameid, czyli Drzewo Mimira. Po czwarte: Irminsul, czyli Słup Irmiona, czyli Heimdalla. Widać stąd, że ów święty jesion powiązany jest z licznymi bogami, lecz tak po prawdzie to wielu niebian chciałoby być z nim powiązanych, gdyż bogowie i opowieści o nich przeminą, a pamięć o Yggdrasillu pozostanie na zawsze żywa w pieśniach skaldów i sagach sagamadrów.

Według jednych Yggdrasill opiera się na trzech korzeniach, wyrastających z Niflheimu, Hrimthursheimu i Asgardu, choć inni twierdzą, że korzeni jest dziewięć, a każdy bierze początek w innym świecie.

Jeden tkwi u Studni Urd, przy siedzibie Norn. Inny ma być umieszczony obok Źródła Mimira, w którym ukryto róg Gjallarhorn i oko Odyna. Przy jeszcze innym bogowie codziennie odbywają wiece i sądy.

Korzeń, wyrastający z Niflheimu, podgryzają zawzięci wrogowie bogów: smok Nidhógg oraz potomstwo prawężą Grafwitnira: Goin, Mo-in, Grabak, Grafwóllund, Ofnir i Swafnir. Mimo prób powalenia; jesionu, Yggdrasill stoi mocno — nic nie może naruszyć jedności świata. Pień drzewa lśni od rosy, opadającej w doliny ziemskie i dającej glebie żyzność. Mimameid tworzy szkielet świata: na nim, na różnych wysokościach, tkwią pozawieszane krainy — od najniższego Niflheimu po najwyższy Asgard. Yggdrasill to jednakże nie tylko spoina, łącząca wszystkie światy — to także świat sam w sobie, bogaty i zamieszkały przez niezliczone stworzenia. Spośród nich wymienię tylko najślawniejsze.

Na samym szczycie jesionu siedzi złoty kogut Yithofnir, niemy ptak — po raz pierwszy zapieje dopiero na początku Ragnaróku. Obok majestatycznie spoczywa wielki orzeł, na głowie trzymając władcę pogody, sokoła Wedrfónira (Wyliniatego od Niepogody). Obelgi i wywiska pomiędzy orłem a Nidhóggem z Niflheimu przenosi szybkonoga wiewiórka Ratatosk (Gryzący Ząb). Po gałęziach drzewa biegają tam i z powrotem cztery jelenie, żywiące się młodymi pędami jesionu — Dain, Dwalin, Duneyr i Dyrathróf. Ich kuzyn, jelen Eikthryrnir (Mający Dębowe Końce Rogów), zamieszkuje Yggdrasill na wysokości Asgardu. Z jego rogów kapie woda wprost do podziemnej studni Hwergelmir (Kipiący Kocioł) w Niflheimie, a z niej wpływa do wszystkich rzek Aldy. Też na wysokości Asgardu zadomowiła się koza Heidrun. Podąża za nią krok w krok całe stado kozłów, ale nawet one w żaden sposób nie mogą jej seksualnie zaspokoić. Heidrun daje bogom i einherjarom mleko, natychmiast zamieniające się w najlepszy miód sycony.

Cały ten wspaniały świat Drzewa skończy się i runie, gdy nadejdzie czas Ragnaróku.

Najpierw pień Yggdrasilla zatrzęsie się, a potem, pod naciskiem nieszczęść i zła, złamie, pociągając ze sobą w otchłanie wszystkie światy, całą Aldę. Ale pamięć o świętym jesionie pozostanie, gdyż nigdy już nie wyrośnie drugi taki ogród cudów.

O TYM, JAK CZAS JEST PODZIELONY

Czas życia świata został podzielony. Kto i kiedy tego dokonał, nie wiadomo. Niektórzy twierdzą, że nad wszystkim, nawet nad bogami, władzę dierży niezmienny Los, inni zaś widzą w tym wolę Wszechmocnego na Wysokościach, który przybędzie, kiedy dopełni się czas. Nie mnie wydawać werdykty, kto ma rację.

Era I: Wiek Złoty

Nastał on wraz ze stworzeniem świata przez bogów, nie zakłóciła go też wojna Asów z Wanami, zakończona przecież trwałym pokojem. Po wzniesieniu Asgardu niebianie bawili się, urządzali zawody i igrzyska, wykazywali się wiedzą, sprawnością i kunsztem. Wymyślili wszelkie rzemiosła, i oddawali się im z upodobaniem. Cieszyli się z blasku złota i drogich kamieni. Tańczyli i grali na pierwszych instrumentach. Uczty nie kończyły się wraz ze świtem, ale wtedy właśnie ponownie rozpoczynały. Śmiech nie gasł na asgardzkich równinach. Ale każda radość ma swój kres. Z kraju Jótunnów przybyły trzy ślepe staruchy, Norny. Jedna nazywała się Urd, druga Skuld, a trzecia Werndandi. Wraz z każdym ich krokiem do Asgardu wsączały się strach i zwątpienie, bowiem Norny okazały się prządkami Losu, tkwały Przeznaczenie. Bogowie dowiedzieli się wtedy, że ich światu zapisany jest ponury kres. I poczuli cień śmierci, choć koniec wszystkiego — Ragnarók — miał nastąpić za lat więcej, niż najmędrzy z niebian mógł sobie wyobrazić.

Era II: Wiek Uczt

Władcy świata, im mocniejszy czuli strach przed zbliżającą się katastrofą, tym chętniej rzucali się w wir zabaw. Nocami hale pałaców rozbrzmiewały odgłosami uczt, zaś w dzień zastępy bogów, Alfów i einherjarów (pojedynkujących się), czyli poległych ludzkich wojowników, przygarniętych przez Odyna i Freyę, ćwiczyły sprawność bojową. Wiedzano bowiem, że koniec świata objawi się wielką bitwą pomiędzy i siłami boskimi a zastępami Ciemności. Już nie słychać było w Asgardzie ciągłego radosnego śmiechu. Pobrzmiwały w nim nuty goryczy.

Era III: Zmierzch Bogów

Przyszedł wreszcie dzień, niosący pewność, iż ostateczna walka, Ragnarók (Przeznaczenie Bogów), nadejdzie lada rok, lada chwila. Znakiem początku końca okazała się śmierć najłagodniejszego z bogów, młodego Baldra. Stało się tak, jakby Słońce zgasło. Niby czas płynął tak samo, niby ludzie i bogowie żyli jak dawniej, ale kres starego świata zbliżał się wielkimi krokami.

I my właśnie żyjemy w tym ponurym okresie, bojąc się następnego poranka, Ragnarók wisi nad nami niczym maczuga najsilniejszego z! olbrzymów. I wiemy, że pewnego dnia Słońce zostanie pożarte przez! wielkiego wilka, a wojska boskie i szeregi Thursów natrą na siebie, by! wyrznąć się wzajemnie. Taki będzie koniec dawnej Aldy.

Era IV: Czas Nowego Asgardu

Jednak kilku bogów przeżyje Ragnarók, powróci także Baldr, by pa-j nować nad odrodzonym światem. Gimleá, Nowy Asgard, zostanie wzniesiona na wypalonych ruinach, władcy odbudują Midgard. Znów! rozrodzi się ludzkość. Nastanie era szczęśliwości. Zakończy ją przybycie Najwyższego Sędziego, Wszechwładnego na Wysokościach, Której Sądzi. Wtedy wszyscy oddadzą się pod Jego opiekę.

Dalsze dzieje świata są zasłonięte dla oczu ludzkich.

O TYM, ILU JEST BOGÓW

Należy wam wiedzieć, że istnieją dwa główne szczepy niebian: Asowie i Wanowie, ale oprócz nich godności boskiej dostąpiło kilku olbrzymów i olbrzymek — ci postanowili odstąpić swych braci i związać los z siłami Asgardu.

Pierwszym z bogów jest Odyn (Szalony), sprawujący najwyższą władzę wraz z małżonką, Frigg, opiekunką ogniska domowego. Ich dwaj synowie, świetlisty Baldr i ślepy Hód, nieszczęśliwi bracia, obaj przebywają już w krainie zmarłych, Niflheimie. Odyn posiada dzieci nie tylko z Frigg, także inne niewiasty obdarzyły go potomstwem, a nie jest to byle jakie potomstwo. Za najstarszego uchodzi Thor, pan burzy, syn Jórd (Ziemi). Po nim następują: Bragi, największy ze skaldów; Odd Wieczny Podróżnik; Milczący Widar; Wali Mściciel Brata oraz Meili. Są tacy, co twierdzą, iż Iyr Jednoręki, pan sprawiedliwości i praw wojennych, to także syn Odyna, lecz ja mówię, iż jest on wiekiem co najmniej równy Odynowi i przed nim sprawował naczelną władzę wśród bogów. Pochodzi zatem z rodu Thursów, z krwi Hymira, a został przyjęty w poczet Asów na zasadzie braterstwa krwi.

Innymi godnymi czci Asami są Hónir, współojciec ludzi; Hermod Posłaniec Bogów; Nanna, żona Baldra; Forseti Sędzia, syn Baldra i Nanny; troskliwa Sygin, połowica Lokiego; Złotowłosa Sif, żona Tho-ra, oraz ich dwaj silni synowie — Magni i Modi. Równie znamienity, choć znacznie mniej liczny, jest ród Wanów. Wodzostwo jego dzierży opiekun ludzi morza, dobrotliwy Njórd. Ol-brzymka Skadi urodziła mu bliźniaki, władców urodzaju i miłości: Freya i Freyę. Czczoną niegdyś, dziś bowiem przebywa na wygnaniu w oddalonym Wanaheimie, jest władczyni złota i bogactw, Gullweig. Dziewice wspomaga inna Wanirka, mądra Gefjun.

Z krainy olbrzymów wywodzi swoje pochodzenie reszta bogów. Aegir i jego złośliwa żona Ran panują nad odmętami morskimi. Za wnuka mają jasnego Heimdalla, strażnika Asgardu i nauczyciela ludzi.

Panem ognia i ciepła jest zazdrośnik Loki, olbrzym o zmiennej naturze, raz wspomagający ludzi i bogów, to znów im szkodzący. Boginią została także jego córka, Hel, pani mrocznego Niflheimu, oraz syn, Uli Łucznik, splodzony z żoną Thora.

Za boga uchodzi też tajemniczy olbrzym Mimir, od początku czasów opowiadający się po stronie Asów, przez co został zakładnikiem w Wanaheimie po wojnie Asów z Wanarni. Później naraził się bogom i ścięli mu głowę, nadali jej jednak wieczne życie i pozwolili zachować mądrość, by Odyn mógł korzystać z jej rad.

Istnieją jeszcze inni synowie i córki bogów, ci wszakże nie posiadają ani władzy, ani pozycji lub też są zwykłymi ludźmi, jak Skjóld, syn Odyna, założyciel sławnej duńskiej dynastii Skjóldungów.

II. OLBRZYMY, BOGOWIE I KRASNOLUDY

OPOWIEŚCI Z PRAWIEKÓW I ERY ZŁOTEJ

O POTOPIE W PRAWIEKU

(wg: Yafthr. 35; Gylfag. 7)

Działo się to jeszcze nim powstałi ludzie, nawet wcześniej, nim krasnoludy ujrzały nieskończone korytarze Svartalfheimu. Trzej synowie Bura wzięli się za tworzenie Aldy z

ciała Ymira. Jego krwią postanowili zalać nisko położone połacie Midgardu, by utworzyć morza. Cóż jednak się stało? Posoka wielkoluda buchnęła z siłą stu wulkanów i rozlała się szeroką falą po całym świecie. Ocean wystąpił z brzegów, by pochłonąć każdy skrawek suchego lądu.

W owych czasach ziemię zamieszkiwały jedynie olbrzymy, pochodzące od trojga potomków Ymira. I to właśnie one zostały wytracone zalewem krwi własnego dziada. Stąd też owe wielkoludy nazywa się Pierwszym Pokoleniem Olbrzymów. Z tamtych czasów zachowało się bardzo mało opowieści, toteż znamy tylko kilka imion żyjących wtedy Thursów. Oprócz dwóch synów i córki Ymira, przekazy wspominają o Bólthornie i jego córce, Bestii (porwanej przez Bura, matce Odyńa, Wilego i We) oraz o synu Thrudgelmira, Bergelmirze (Mruczącym jak Niedźwiedź) i jego nieznannej z imienia żonie. Widząc zbliżającą się falę, mądry Bergelmir nie postąpił jak reszta jego krewniaków, nie uciekał ku górcom ani nie chował po jaskiniach. Wraz z żoną wsiadł do swego ludru, czyli statku zbudowanego z szuflady na mąkę, i stanął u steru. Przez wiele dni fale miały łodzią, aż zanosły ją ku krańcom świata i osadziły na samotnej skale.

Woda poczęła opadać, w końcu cofnęła się do dawnych granic, odsłaniając zniszczone lądy. Bergelmir rozejrzył się po okolicy — surowej, górzystej, ale wprost wymarzonej dla Thursów — jej niedostępne granie skutecznie broniły przed wodą i gniewem potomków Bura. Postanowił zająć tę ziemię, a potem przekazać potomkom.

Od Bergelmira i jego żony pochodzi Drugie Pokolenie Olbrzymów. Thursy rozeszły się po całym Jótunnheimie, dotarły do Hrimthurshei-mu, potem dopłynęły do Muspellheimu, a nawet wdarty się w paru miejscach do Midgardu. Wszystkie ziemie, gdzie się osiedliły, nazywamy Utgardem.

Od czasów potopu olbrzymy są nieprzejednanymi wrogami bogów, ich właśnie, całkiem słusznie, obciążając za wygubienie swych krewniaków z Pierwszego Pokolenia. Gdyby nie potop, cała ziemia zamieszka-na by była przez wszechmocne wielkoludy. A tak muszą kryć się przed boskimi i ludzkimi czarami.

O TYM, JAK ASOWIE Z WANAMI WALCZYLI

(wg: Yóluspa 21-24; Vafi.hr. 38-39; Lokas. 34)

Na niebiańskich błoniach istniały dwie twierdze: starszy, bogatszy potężniejszy Wanaheim oraz dopiero co wzniesiony Asgard. Wanowit kosym okiem patrzyli na Asów, widząc w nich jedynie dzikich przybyszów, zaś Asowie łakomie spojerali w kierunku warowni Wanów. Marzyli o zawładnięciu legendarnymi bogactwami starego grodu.

W końcu Odyń postanowił zebrać Asów na wiecu, thingu. Kiedy zapełniły się wszystkie miejsca Wielkiego Zgromadzenia, władca Asów zabrał głos.

— Spójrzcie ku zachodowi! Tam jaśnieje w swej pysze twierdza bogaczy. A czyż my jesteśmy gorsi, byśmy musieli cierpieć na niedostatek złota i drogich kamieni? Nie, nie jesteśmy gorsi! To nam się należy; złote pierścienie, bo to my wznieśliśmy świat i stworzyliśmy żywe istot)

Kilku zapalczywych Asów poderwało się z miejsc i gorąco poparł Odyńa. Szczególnie głośno krzyczał gorącogłowy Thor, potrząsając kamienną maczugą (w owych czasach nie posiadał jeszcze swego sławne go bojowego młota).

Tylko stateczny Tyr siedział cicho. Jako bóg przysięg i sprawiedliwości nie pochwałił zamierzeń Odyna, ale wiedział, że sam nie zdoła przeciwstawić się walce. Dlatego też, gdy doszło do głosowania, kto popiera zerwanie pokoju, wstał i opuścił krąg zgromadzeń. Nie chciał przykładać ręki do tak haniebnego czynu.

Wojna została postanowiona.

Asowie rozpalili ogień w kowalskich piecach. Znali się na obróbkę żelaza, potrafili wykuwać znakomitą broń, ustępującą jedynie orężowi wyrabianemu w pracowniach Svartalfheimu. Przygotowania do ataku całkowicie pochłonęły bogów.

Odyn próbował zyskać przychylność Alfów, ale ci wiernie stali po stronie Wanów, pamiętając, ile zawdzięczają opiece Freya.

W końcu Odyn wyprowadził swoje zastępy i powiódł ku Wanaheil mówi. Wanowie czekali w pełni przygotowani. Widząc zbliżającego się wroga, otworzyli bramy i wyszli na równinę.

Oba wojska stanęły naprzeciwko siebie w zwartych szeregach. Wojownicy uderzali włóczniami i mieczami o tarcze. Najwięksi siłacze wybiegali na przedpole i popisywali się zręcznością. W końcu Odyn dał znak rzutem włóczni — Asowie ruszyli. Chwilę potem Njórd skinął

głową — Wanowie podążyli naprzeciw wroga.

Co to był za bój! Nigdy wcześniej, ani nigdy potem, aż do czasów Ragnaróku, świat nie widział podobnego męstwa. Legendarni bohaterowie stawali twarzą w twarz, cięli mieczami, kłuli włóczniami. Topory błyskały w słońcu.

Równy bój trwał trzy dni i trzy noce, aż wreszcie czwartego ranka Frey przeciął swym magicznym mieczem maczugę Thora. Widząc to, Asowie jęknęli ze strachu i rzucili się do ucieczki. Rozwścieczony Njórd nie powstrzymywał swych wojowników. Gonili najeźdźców aż pod wały Asgardu. Asowie zdążyli schronić się za nimi i zawrzeć bramy. Wanowie pod baczynym okiem mądrego Njórda zbudowali ogromne tarany. Gotowe, grube jak pnie tysiącletnich dębów, zakończone szpicami, podciągnięto pod wały Asgardu. Uderzyły jednocześnie. Umocnienia się zachwiały. Uderzono drugi raz. Uderzono trzeci raz. Mury pokryły się siecią pęknięć i runęły, odsłaniając przed Wanami drogę do zwycięstwa.

Njórd spostrzegł zgrupowanych przed pałacem Odyna obrońców. Przeliczywszy ich, z niezadowoleniem stwierdził, że siłami dorównują Wanom. Zamyślił się. Tym razem Asowie broniliby własnej warowni, więc walczyliby do ostatniego tchu. Straty mogłyby okazać się ogromne, Wanowie po takiej bitwie okazaliby się zapewne za słabi, by przeciwstawić się jakiemukolwiek nowemu wrogowi, chociażby olbrzymom. Tylko zawarcie trwałego pokoju mogło zatem przynieść korzyści.

Wanowie z początku sprzeciwili się decyzji swego władcy, ale gdy ochłonęli z podniecenia bitewnego, przyznali mu rację. Trzeba słać posłów.

Njórd przekazał Asom swoje postanowienie i uprzedził, że następnego dnia przyśle jednego z Wanów na układy. Potem wycofał wojsko na szczyt pobliskiej góry, gdzie kazał założyć obozowisko — jak na dłoni widział rozłożoną w dole armię Asów. Tak minęła noc. Rankiem Njórd przywołał przed swe oblicze boginię Gullweig, patronkę bogactwa, przepiękną panią o ciele błyszczącym niczym czyste złoto.

— Gullweig, krewniaczko moja, nikt spośród nas nie ma takiego daru przekonywania jak ty, wszak rozdajesz szczerą ręką bogactwa tego świata. Idź zatem i przekonaj Asów, by zawarli wieczny pokój, jakiego nigdy nie zniszczy waśń.

— Słyszę cię, panie, i słucham — odparła Gullweig, ale wzdrygnęła się ze strachu przed dzikością Asów. Wiedziała, co czeka na nią w obozie wroga, gdyż, jak każdy z Wanów, i ona mogła korzystać z daru patrzenia w przyszłość.

Asowie już z daleka dostrzegli, kto przychodzi w poselstwie. Odyn na ten widok tak rzekł do swych krewniaków:

_ Głupi Wanowie! Sami oddają nam w ręce to, o co walczyliśmy! Spójrzcie, to Gullweig, o ciele z żywego złota! Uwięzimy ją i zmusimy do wyjawienia tajemnicy wiecznego bogactwa!

Jak postanowił, tak zrobili. Schwytali Gullweig i wzięli ją na spytki. Bogini jednak ze wzgardą odpowiadała na groźby, nie miała zamiaru zdradzić swych sekretów.

Opór pięknej bogini doprowadził Szalonego Odyna do wściekłości. Chwytał za włóczęgę i przebił ciało Gullweig. Kiedy cofnął broń, rana się zasklepiła. To samo stało się za drugim i trzecim razem. Asowie przerazili się mocy Gullweig, ale chciwość przygłuszyła strach.

Postanowili zatem poddać boginię torturom ognia.

Trzykrotnie podpalali nowe stosy. Kiedy żywioł zamierał, Gullweig odradzała się w dawnej postaci, tak samo jaśniejąca i wspaniała. Ożywiało ją przecież złoto, a ono nic nie traci na urodzie, poddane atakom płomieni.

Dopiero wtedy Asowie zrozumieli, że nic nie wskórają. I zdjął ich lęk, zadrżeli na myśl o karze, jaką im przyjdzie zapłacić za torturowanie wysłannika pokoju. Nawet Odyn pojął, jak bardzo go zaślepiła żądza bogactwa.

Uwolnił Gullweig, obdarował ją hojnie i odesłał do Wanów, by za-niosła wieść o przyjęciu pokoju.

Gdy Gullweig opowiedziała, jak obeszli się z nią Asowie, Njórd wpadł w gniew i zażądał zwołania ogólnej rady Asów i Wanów, abył mógł przedstawić żądania co do grzywny, jakiej domaga się za wywołanie wojny i za krzywdy wyrządzone Gullweig.

Asowie, radzi-nieradzi, musieli przystać na zwołanie thingu. Bogowie spotkali się w połowie drogi pomiędzy zastępami wojsk i zasiedli naprzeciw siebie. Njórd kazał Asom wybierać — albo spotkać śmierć, albo podzielić się władzą nad wybudowaną przez siebie oraz nad istotami żywymi.

Krewniacy Odyna jak niepyszni musieli zgodzić się na twarde wal runki. Njórd dostał w posiadanie wybrzeża morskie oraz powierzone mu władzę nad żeglarzami i innymi ludźmi żyjącymi z morza. Frey Freya stali się opiekunami żyzności ziem, płodności ludzi i ich trzód, oraz strażnikami tak bardzo przez nich upragnionego pokoju. Dodatkowo Freya miała dostawać połowę bohaterskich wojowników, poległych na polu walki, co dotąd przysługiwało tylko Odynowi, zaś Frey otrzymał potwierdzenie swej władzy nad Alfheimem. Gullweig nadal pozostała panią bogactw, lecz, by nigdy więcej nie wzbudziła pożądania swym złotym ciałem, musiała powrócić do Wanaheimu i tam na zawsze pozostać.

Aby zaś pokój okazał się trwały, strony wymieniły honorowych zakładników. Asowie oddali w ręce Wanów mądrego Mimira i współtwórcę ludzkości, Hónira. Zaś w Asgardzie osiedlili się Njórd, Frey i Freya. Ten pierwszy po pewnym czasie przeniósł się do nowo wzniesionego pałacu Noatun na wybrzeżu morskim, zaś tuż przed Ragnarókiem powrócił do rodzinnego Wanaheimu. Freya na zawsze wybrała Asgard, Frey natomiast w późniejszych czasach osiedlił się w swej domenie — Alfheimie. Potem wyprawiono wspólną ucztę. Przed wychyleniem pucharu przymierza, dla przypieczętowania pokoju, wszyscy bogowie splunęli do jednego kotła na znak, że zostają braćmi. Tak zakończyła się wojna Asów z Wanami. Odtąd pomiędzy tymi boskimi plemionami panuje wieczny pokój.

O TRUNKU SKALDAMJÓD, CZYLI O MIODZIE SKALDÓW

(wg: Havam. 103-109; Gylfag.)

Podczas wielkiej uczty, kiedy to Asowie zawarli przyjaźń z Wanami, pogodzeni bogowie napluli do jednego kotła, aby ich los splótł się tak samo, jak zmieszała ślina. Potem ruszyli do zabawy, zasiedli za stołami i zaczęli jeść i pić. Jakież było ich zdziwienie, gdy ciecz w kotle poczęła bulgotać i burzyć się. Bogowie sami o tym nie wiedzieli, ale to właśnie oni, łącząc swą ślinę, skupili w jednym miejscu całą przyrodzoną im mądrość i doświadczenie. Mocą samoistnego zaklęcia ze śliny powstała najmądrsza istota świata — Kwasir, postawny mąż, znający się zarówno na rzemiosłach, jak i rolnictwie, na leczeniu chorób i na ich sprowadzaniu, na rzucaniu czarów i na przeciwdziałaniu im. Bogowie pojęli, że nieświadomie stworzyli kogoś potężniejszego od każdego z nich, toteż wpadli w strach. Okazało się wszakże, iż Kwasir jest tak samo łagodny i sprawiedliwy, jak potężny. Zapragnął naszyć na ziemię, by nauczyć ludzi swych umiejętności, co bogowie przyjęli z ulgą, pragnęli bowiem jak najszybciej pozbyć się niebezpiecznego gościa.

Kwasir znalazł się zatem pośród ludzi. Wszędzie przyjmowano go z otwartymi ramionami, a on pokazywał ludziom, jak przekuwać żelazo, jak splatać sznury, jak oswojać konie, jak obsiewać pola. Ludzie podziwiali Kwasira nie mniej niż bogów. Sława nauczyciela rozprzestrzeniła się szybciej od wszędobylskiego wiatru, każda wioska chciała go gościć. pogłoski o mądrości niebiańskiego przybysza dotarły nawet do Svatalfheimu.

W jednym z krańców tej krainy żyło dwóch krasnoludów, Fjałar i Galar. Przed laty zostali wypędzeni przez własny ród, gdyż odznaczali się wyjątkowo nieprzyjemnym charakterem, posuwali się nawet do kradzieży i oszustw. Skazano ich zatem na przebywanie w jaskini, posiadającej wyjście tylko na powierzchnię Midgardu, nie połączonej zaś z krasnoludzkimi kopalniami.

Fjałar i Galar usłyszeli o Kwasirze i pozazdrościli mu mądrości. Siedząc w jaskini, rozmyślali, jakim torturom należałoby poddać tego samozwańczego nauczyciela, by ukarać go za zdradzenie ludziom sztuki kowalskiej, przekazanej przez bogów tylko krasnoludom.

Zdarzyło się pewnego dnia, że wędrując, Kwasir przechodził obok jaskini Fjalara i Galara. Wtem z ciemności groty rozległy się głosy obu krasnoludów.

— Nauczycielu! Prosimy, przyjdź i do nas, i oświeć nas swą mądrością. Jesteśmy jedynie krasnoludami, nie możemy wychodzić na zabójcze światło słońca, ty przeto wejdź do naszego schronienia.

Ufny Kwasir ulitował się nad Svartalfami i wstąpił w mrok jaskini. Bracia tylko na to czekali. Rzucili się na mędrca i na śmierć zatłukli kamieniami. Na nic zdała się wiedza i moc Kwasira, znienacka zaatakowany, szybko wyzionął ducha. Fjałar i Galar usiedli na jego ciele i zaczęły myśleć, co by też dalej zrobić. W końcu Galar wpadł na pomysł, by utoczyć świeżej krwi Kwasira i mieszać z miodem pitnym, przechowywanym przez nich w wielkim kotle. Może tak powstały trunki będzie jeszcze lepszy, skoro zawrze w sobie słodycz i moc miodu oraz potęgę mądrości Kwasira. Tak też uczynili, ale że byli zbyt głupi, by skorzystać z własnego dzieła, odstawili kocioł w kącie i po jakimś czasie zupełnie o nim zapomnieli.

Tak mijały dni i miesiące, aż w końcu znudzone krasnoludy postanowiły zabawić się czymś kosztem. Nocami krążyły po okolicy, wreszcie na ofiarę wybrały olbrzymia Gillinga. Zauważyły, że zwykł on wybierać się po zmroku na spacer, po czym siadał na brzegu morza i wędkował.

Którejś nocy zjawiły się na wybrzeżu, ciągnąc łódź, i zaprosiły Gillinga na wspólny morski połów. Olbrzym odmówił, nie umiał pływać, jednak tak długo nalegały, aż zdecydował się na rejs. Gdy już wypłynęli, Fjałar i Galar wybili dziurę w dnie łodzi i uciekli na brzeg. Bezskutecznie wzywający pomocy Thurs zatonął wraz ze stateczkiem. Krasnoludy wydostały się na brzeg i śmiały do rozpuku, zadowolone z okrutnego żartu. To im jednak nie wystarczyło. Umyśliły więc dokonać

działa, a jednocześnie zabezpieczyć się przed zemstą mocarnej żony Thursa. Całą resztę nocy zajęła im kradzież i podtoczenie pod dom Gillinga ogromnego kamienia od żaren. Wciągnęły go na dach chaty i zaczęły wołać:

— Kobieto! Twój mąż, Gilling, ginie na morzu!

Olbrzymka wybiegła przed dom, zaniepokojona o los męża. Wtedy krasnoludy puściły głaz. Kamień runął na żonę Gillinga, zabijając ją na miejscu, lyałar i Galar śmiali się po tym uczynku tak długo, że świt niemal zastał ich na wolnym powietrzu. Udało im się jednak w ostatniej chwili skryć w mroku jaskini. Tam byli bezpieczni, nie spodziewali się odwetu za owe straszne czyny.

Nie minęło wszakże wiele dni, a w odwiedzinach do Gillinga przybył jego syn, potężny olbrzym Suttung, jeden z najbogatszych i najsilniejszych Thursów całego Utgardu. Zobaczył swą matkę przygniecioną głazem i zawrzał gniewem. Nie musiał długo szukać, by natrafić na ślad zabójców. Trop zaprowadził go do jaskini Fjalara i Galara.

Zastał krasnoludy śpiące, spite mocnym piwem. Złapał je za gardła i zaczął cisnąć, chciał, by wszystkimi naturalnymi otworami wyszły z nich wnętrzności. Potem wszakże postanowił, że zaznają więcej cierpień, jeśli potopi je w morzu. Niegodziwcy poczęli błagać o zlitowanie, w końcu przypomnieli sobie, iż przecież posiadają niezwykły miód. Zgodnie z przyjętym zwyczajem zaproponowali go olbrzymowi jako głów szczyzną, okup za zabójstwo krewnego. Suttung najpierw nie chciał się zgodzić, ale gdy krasnoludy mu

opowiedziały, czyja krew wzmocniła ów napój, Thurs przemyślał sprawę i wyraził zgodę. Zabrał kocioł i wrócił do domu. Fjałar i Galar pozostali żywi, więcej o ich złych uczynkach nie słyszymy, oba krasnoludy nie wystąpią już w naszej sadze.

Suttung przybył do swego dworu w Hrimthursheimie i postanowił ukryć miód. Doskonale zdawał sobie sprawę z jego mocy, choć sam nigdy z niej nie skorzystał. Był wystarczająco potężny — nie musiał ryzykować spożywania trunku, zawierającego moc boską, tak przecież wrogą światowi olbrzymów. Skoro jednak sam bał się obcej siły, postanowił ją uchronić też przed innymi, zarówno Thursami, jak też bogami. We wnętrzu góry Hnitbjörg wydrążył komorę, gdzie umieścił miód w trzech naczyniach. Jedno, największe, zwało się Odrórir, czyli Wprawiający Ducha w Ruch, drugie Son, a trzecie Bodn. Na straży miodu Postawił swą dziewczyną córkę, Gunnlódę. Aż po koniec świata miała samotnie przebywać pod ziemią, wypełniając polecenie chciwego ojca.

Nic jednakże tak nie pragnie zostać wydostane, jak rzecz schowana, szczególnie gdy jest przedmiotem magicznym. Tak sprawa się miała i z owym miodem.

Pewnego dnia Odyn wspiął się na szczyt swej wieży Hlidskjalf i spojrzął na lądy Aldy. Nigdzie nie dostrzegł Kwasira. Nie zmartwiło go to zbyt, ale zaintrygowało. W końcu od swych wszędobylskich kruków, i Huginna i Muninna, dowiedział się, co zaszło. I zapragnął wejść w posiadanie czarownego miodu.

Przybrał postać wędrowca i zstąpił do Hrimthursheimu. Aby zaś olbrzymy nie rozpoznały w nim boga, nadał sobie imię Bolwerk (Złoczyńca).

W drodze do warowni Suttunga przechodził przez pola należące do jego brata, Baugiego. Tam napotkał parobków Baugiego i naostrzył ich sierpy magiczną oselką, a potem doprowadził olbrzymy do bójki o tę oselkę. Ci zaś pozabijali się nawzajem. Odyn poszedł potem do Baugiego i opowiedział o śmierci parobków. Stwierdził też, że jeśli Thurs najmie go jako pomocnika, on sam w krótkim czasie zakończy żniwa. Baugi zapytał się zatem o zapłatę, jakiej przybysz żąda. Ten odparł, że wyznaczy ją po robocie. I rzeczywiście, Odyn w niedługim czasie zebrał plony i przeniósł je do zagrody. Wystąpił wtedy o obiecaną nagrodę. Baugi dziwił się sprawności żniwiarza, może nawet wyczuwał jakiś podstęp, ale nie mógł przecież złamać przyrzeczenia.

— Jakiej chcesz zapłaty? — zapytał.

— Szanowny Baugi, brat twój posiada trzy dzbany z miodem. Pragnę jedynie wziąć po łyku z każdego z nich.

— Jakże ja ci mogę dać coś, co do mnie nie należy?

— Ależ należy, Baugi, należy. Miód ów bowiem jest głów szczyzną za zabójstwo waszych rodziców, tobie zaś Suttung poskąpił przypadającej części odszkodowania. Masz zatem prawo zażądać należnego ci nadziału.

Baugi przyznał rację Odynowi i wybrał się z wizytą do Suttunga. Ten zaś, usłyszawszy czego brat żąda, wpadł w gniew i skarcił Baugiego, że nie miał prawa rozporządzać czymś, co nie znajduje się w jego posiadaniu. Odmówił też oddania bratu przypadającego mu nadziału z głów szczyzny. Rozzłoszczony Baugi wrócił do domu z niczym. Odyn-Bolwerk tego właśnie się spodziewał. Podjudził zatem Baugiego, by ten pożyczył mu swój wspaniały świder, Ratę (Gryzącego), i pomógł przekopać się do wnętrza góry Hnitbjörg. Zły na brata Baugi przystał na ten plan.

Nocą wybrali się na górę. Wiercili wiele godzin, aż wreszcie dobrali się do komory. Powstały otwór okazał się jednak zbyt wąski, by mogli przez niego przejść. Odyn zatem przybrał postać węża i wśliznął się do środka. Dopiero wtedy Baugi zrozumiał, że Bolwerk to nie zwykły wędrowiec, a zapewne jakiś przebrany bóg. Przeklinając samego siebie, pobiegł do Suttunga po pomoc.

Och n wpełził do komory i pojawił się przed Gunóndą. Niewiasta zamiierzała rozdeptać węża, ale wtedy ten zamienił się w urodziwego młodzieńca. Olbrzymka z miejsca się w nim zakochała — nigdy przedtem nie widziała przystojniejszego mężczyzny. W ten sposób Odyn uwiódł Gunnlóde, by pozostawić ją, jak później wyszło na jaw, brzemienną. Owoc owej miłości, Bragi, bóg-poeta, dorósłszy lat młodzieńczych, zamieszkał u boku ojca w Asgardzie. Kiedy już nasycili się miłością, Odyn poprosił.

— Gunnlódo, chciałbym spróbować po ryku z każdego ze dzbanów.

— Dobrze, kochany, ale tylko po łyku, by ojciec nie zoczył, że cokolwiek ubyło.

Odyn na to przystał. Okazało się jednak, że jeden jego łyk równy jest całej zawartości każdego ze dzbanów. I tak najwyższy bóg osuszył naczynia do samego dna.

Jak tylko zdobył to, po co przybył, wydostał się na powierzchnię, porzucając olbrzymkę. Zobaczył, że cło góry właśnie zbliża się Suttung na czele całego zastępu uzbrojonych olbrzymów. Przybrał zatem postać białego orła i umknął na niebo. Suttung, także dysponujący potężnymi czarami, przedzierzgnął się w czarnego orła i ruszył w pościg. Okazało się wszakże, że im wyżej, tym Thursowi szybciej ubywa sił, zostawał zatem coraz dalej w tyle. W końcu zrezygnował z pogoni i, jak niepyszny, musiał zawrócić. Kiedy tylko Odyn w skórze orła usiadł na dziedzińcu Asgardu, bogowie natychmiast podstawili garnce, by mógł wydalić z siebie miód poezji. Większą część miodu Odyn wypłuł dziobem, ale część wyszła mu od tyłu. Stąd na świecie są nie tylko prawdziwi, uzdolnieni skaldowie, ale także marni wierszokleci.

Zaledwie kilka razy księżyc urósł, a potem wychudł, gdy przed bramami Asgardu pojawiła się uroczysta delegacja od olbrzyma Suttunga. Żądała, by ten bóg, który wykradł miód, zapłacił za niego odszkodowanie oraz pojął za żonę brzemienną Gunnlóde. Odyn jednakże wy-parł się wszystkiego i wygnał z Asgardu posłów. O ile rad był z oszukania Suttunga, to jeszcze przez wiele lat wyrzucał sobie, że uwiódł Gunnlóde, a potem ją porzucił. Dlatego też z taką radością powitał jej i swego syna, gdy ten w wiele lat później poprosił o wstęp do Asgardu. Czuł, że w ten sposób nieco naprawił wyrządzoną krzywdę, cóż aż tak niezwykłego znajdowało się w owym miodzie, że połakomił się na niego i odbył niebezpieczną wędrówkę do krainy swych zaciętych wrogów sam Odyn?

Otóż zwano go Skaldamjod, Miodem Skaldów, czyli poetów i pieś-niarzy. Napelniał ich dusze talentem, wprawiał je w ruch, sprawiał, język stawał się giętki, a mowa wykwinna. Jednak Skaldamjod posiadał też o wiele ważniejszą właściwość ten, kto się go napił, przejmował mądrość Kwasira, a także zyskiwa panowanie nad magią, szczególnie zaś nad dziewięcioma pieśniami zaklęciami runicznymi, władającymi całym życiem, począwszy od miłości, a skończywszy na wojnie.

Także my, zwykli skaldowie, dążymy do opanowania owych czarów a czynimy to za pomocą miodu syconego i piwa, ale że alkohol ów nie zawiera krwi Kwasira, możemy sięgnąć jedynie po cząstkę mocy przy pisanej Miodowi Skaldów. Na tym kończy się historia Skaldamjódu.

OPOWIEŚCI Z ERY UCZT

TURNIEJ DARÓW, CZYLI O KUNSZCIE KRASNOLUDÓW

(wg: Gylfag.)

Silny i porywczy bóg Thor miał za żonę boginię Sif, uznawaną, obok Freyi, za najpiękniejszą spośród niebiańskiego grona białogłów. Wyróżniała się nie tylko uderzającą urodą, ale szczyliła się też niezwykłymi włosami. Długimi, miękkimi i złotymi, jak dojrzały łan zboża. Żadna kobieta, ani nieśmiertelna, ani śmiertelna nie posiadała podobnego skarbu, toteż Sif z dumą obnosiła się z nimi po całym Asgardzie. Zdarzyło się pewnego wieczoru, że pomiędzy pałacami Grodu Asów krążył bez celu znany szelma i dowcipniś, Loki, Olbrzym Ognia, przyjęty niegdyś do grona bogów. Bardzo mu się nudziło — od dawna nie urządzano turniejów, nie wyruszano na wyprawy wojenne, ani nie wyprawiano uczt. Zaś Loki nie mógł tak długo wytrzymać w spokoju. Wąłęsał się po pustych dziedzińcach, aż wreszcie zobaczył w oknie pałacu Bilskirnir boginię Sif, stojącą przed lustrem i rozczesującą złote włosy. Loki zastanawiał się chwilę, wreszcie zataił ręce z radości. Już wiedział, co robi.

Z samego rana cały Asgard został postawiony na nogi przeraźliwym wrzaskiem, dochodzącym z Bilskirniru. Bogowie zbiegli się jak najszybciej. Zastali Thora, trzymającego w ramionach łkającą Sif. Miała głowę zawiniętą w chustę. Asowie, jeden przez drugiego, dopytywali się o przyczynę zamieszania, ale Sif dopiero po długiej chwili zdołała odpowiedzieć: w nocy ktoś jej obciął włosy! Ściągnęła chustę — bogowie zamarli ze zgrozy — na głowie nie pozostał ani jeden z precudnych pukli. Kto to mógł zrobić? Heimdall, jak co noc stojący na straży mostu Bifrost, zaklinał się, że nikt obcy nie wkroczył do Asgardu. Wtedy Thor zerwał się na równe nogi i wybiegł. Wrócił niedługo, ciągnąc Lokiego, niezdarnie wijącego się w jego mocarnym uścisku.

— Ty to zrobiłeś, parszywcze! — ryknął Thor.

Loki wolał nie zaprzeczać. Słusznie przypuszczał, że pokrętne odpowiedzi rozsierzdyłyby boga błyskawic jeszcze bardziej.

Thor wielkim głosem zaczął się domagać ukarania winowajcy, co rusz wymyślając okrutniejsze tortury. Wtedy właśnie odezwał się Odyn. Łączyło go z Lokim braterstwo krwi, toteż zawsze poczuwał się do! opieki nad życiem przyjaciela. Nakazał Thorowi zamilknąć. Wpatrzył się w Lokiego rozwścieczonymi oczyma i wyznaczył mu trzy dni na naprawienie szkody.

Olbrzym Ognia poczuł się w nie lada opałach. Jak tu zwrócić włosy Sif? A może by uciec? Nie, to raczej nie wchodziło w rachubę, Thor odnalazłby go nawet w najdalszym zakątku Muspellheimu, a wtedy byłoby z nim krucho, oj krucho.

W końcu przyszedł mu do głowy pewien pomysł, ale musiał wyteńczyć cały swój spryt, by wykonać polecenie Odyna.

Jeszcze tego samego dnia udał się do Midgardu, a tam znalazł wejście do Syartalfheimu, krainy krasnoludów.

Straże przepuściły dostojnego gościa. Nakazał prowadzić się do synów Iwaldiego, słyszał bowiem, że są najlepszymi kowalami podziemnego świata. Powiedziano go zatem w mroczne głębiny ziemi. mijanych przez niego sztolni dochodziły odgłosy kucia, dobywani: rud węgla i metali oraz torturowania niezliczonych więźniów. To jednak nie obchodziło. Szukał synów Iwaldiego.

Dotarł wreszcie do wskazanej przez przewodnika przestronnej jaskini, oświetlonej jedynie blaskiem, buchającym z pieców kowalskich. Dziesiątki krasnoludów uwijało się jak w ukropie przy narzędziach, próbując wykrzesać z siebie blask tego, co zwykle nazywa się talentem

Wolnym krokiem przechodził koło każdej pary kowali, przypatrują się ich pracy. I ogarniało go coraz większe zdumienie. Znał kunszt Asów, genialnych wynalazców pieca kowalskiego, narzędzi i sposobów obróbki metalu. Znał doprowadzone do doskonałości umiejętności swych braci, Olbrzymów Ognia, nadających przedmiotom formy, jakie tylko zapragnęli. Ale to, co zobaczył tutaj, przekroczyło wszelkie wyobrażenia — owe marne stworzenia, wyklute z kości jego przodka, posiadały niemal magiczną władzę nad metalem, który słuchał ich jak dobry Nawet Loki, bóg ognia, nie pojmował, jak to się mogło dzieć.

Chodził tak, przypatrując się pracującym, aż wreszcie spostrzegł parę krasnoludów, przewyższających swych braci zarówno szaleńczą szybkością roboty, jak i zdumiewającym kunsztem. Oto synowie Iwaldiego

Odczekał chwilę, po czym przemówił do nich słodkimi słowami, ni szczędząc ani pochwał, ani okrzyków zdumienia. W końcu stwierdził:

— Nawet Asowie nie wykonają tak wspaniałych przedmiotów, jakie widzę u was na warsztacie.

Zdumione krasnoludy odwróciły się od paleniska i, zobaczywszy kim jest gość, pokłoniły do samej ziemi. Czuły się zaszczycone odwiedzinami boga, szczególnie, że bóg ten rozkazywał ogniewi, zaś bez ognia Ciemne Alfy nie wykonałyby nawet jednej malutkiej siekierki. Na dodatek Loki raczył pochwalić je za pracę!

_ Nie tylko to jesteśmy w stanie wykonać! — wyrwał się jeden z braci, na co Loki uśmiechnął się zadowolony, tego właśnie oczekiwał.

_ Zapewne tak — odparł, pocierając w zamyśleniu brodę — ale nie coś takiego, jak cudowne, złote włosy Sif.

Krasnoludy poszeptały między sobą, po czym uśmiechnęły z dumą.

— Ależ tak!

Loki już miał układnym słowem przekonać braci, by wykonali włosy Sif, ale postanowił dalej drażnić sprawę.

_ Może i potraficie, ale czy nie zyskalibyście większej sławy, sprawiając godne prezenty kilku bogom, a nie tylko samej Sif?

Krasnoludy i tym razem podjęły się spełnienia postawionego przed nimi zadania. Loki zatarł ręce. Nie tylko wróci z darem, przypominającym włosy Sif, ale także przyniesie drobne upominki innym Asom. Wtedy na pewno wybaczą mu wybryk!

Jeden z braci przyniósł naręcze potrzebnych materiałów — Loki dostrzegł, oprócz metalowych sztab, różnorakie drewno, kość morsa, skóry i inne rzeczy, ale tych już nie rozpoznał — po czym zabrali się do roboty. Kuli półtora dnia, dym buchał, skry strzelały na wszystkie strony, pot ściekał po węzłach mięśni krasnoludów. Aż wreszcie synowie Iwaldiego przerwali pracę i z dumnymi minami przystąpili do Lokiego.

— Oto nasze dary: złota peruka dla Sif — czarodziejskie włosy natychmiast zaczną rosnać, gdy bogini założy je na głowę. Oto okręt Skidbladnir dla boga Freya. Zrobiliśmy go z drewna, metalu i kości. Może pomieścić wszystkich bogów, a gdy przestanie być potrzebny, wystarczy go złożyć — zmieści się do sakwy. Pomyślne wiatry zawsze będą dęły w jego żagle. Oto zaś trzeci dar, dla samego Odyna: nigdy me chybiająca celu włócznia Gungnir. Drzewce wycięliśmy z konaru świętego jesionu Yggdrasill, zaś ostrze hartowaliśmy w mleku, krwi, smole i miodzie.

Loki bez słowa przyglądał się darom. Jeśli przechwałki krasnoludów okażą się prawdziwe, wróci pomiędzy bogów z darami wspanialszymi, niż się spodziewał. Zaiste, kunszt krasnoludów nie miał sobie równego!

Kiedy chciał już podziękować mistrzom kowalskim i zabrać magiczne przedmioty, u jego boku stanął jakiś obcy karzeł. Pokłonił się bogu i tak przemówił:

"— Panie, zwę się Brokk. Jeśli zależy ci na zobaczeniu przy pracy prawdziwego mistrza kowali, powinienesz spojrzeć na brata mego, Sin-driego. Przy nim synowie Iwaldiego to zwykli czeladnicy.

Loki powstrzymał synów Iwaldiego przed rzuceniem się z pięściami na Brokka.

Zaciekawiony, kazał prowadzić się do Sindriego. Rzekł, że nie wierzy, iż brat Brokka jest lepszym kowalem, ale idzie, by nauczyć go pokory. Na to tak odrzekł Brokk:

— Założmy się zatem, panie, o to, kto wykona wspanialsze dary — synowie Iwaldiego czy Sindri i ja!

Loki zgodził się, rad następnym prezentom dla bogów, a wtedy! Brokk zażądał, by stawką była głowa przegranego. Bóg, całkowicie pewien zwycięstwa, przystał na taki warunek.

Sindri i Brokk z miejsca zabrali się do pracy.

Uwijali się już cały dzień, dwa z trzech darów leżały gotowe. Bracia pracowali nad ostatnim. Sindri kazał Brokkowi pilnować, by nie wy-gasł ogień w piecu — włożył tam właśnie wielki kawał żelaza. Z niegoj miał powstać obuch Mjöllnira, bojowego młota. Sam Sindri odszedł na chwilę, by nieco odpocząć. Loki postanowił skorzystać z okazji przeszkodzić braciom w pracy. Przybrał postać gza i ukąsił Brokka rękę. Ten nawet nie poczuł bólu przez zgrubiałą od pracy skórę. Loki drugi raz zamienił się w gza, większego i silniejszego. Brokk tylko po-drapał się w swędzące miejsce. Zdenerwowany Loki po raz trzeci przedzierzgnął się w gza, tym razem prawdziwie ogromnego, i uciał krasnoluda w czoło. Wreszcie Brokka zabolalo — tak bardzo, że prze-stał zajmować się podtrzymywaniem ognia w piecu, a zaczął ścierać skapującą na oczy krew.

Wtedy wrócił Sindri. Zobaczył, że ogień prawie wygasł, zaś obuch Mjöllnira nie osiągnął planowanej długości. Wzruszył jednak ramionami — taka też powinna wystarczyć. Po półtorej dnia robota została zakończona. Uśmiechnięty Brokk stanął przed obliczem Lokiego.

— Obejrzyj, panie, nasze dary: oto złoty odyniec Gullinbursti dla i Freya. Pokryliśmy jego skórę złotą szczecina, by świeciła w nocnych ciemnościach. Umie też latać, będzie znakomitym wierzchowcem dla władcy Alfów. Oto złoty naramiennik Draupnir dla Odyna. Posiada taką właściwość, że co dziewiątą noc rodzi osiem własnych bliźniaków, jest zatem źródłem bogactwa. A oto młot bojowy Mjöllnir dla Thora. Nie znajdziesz potężniejszej broni. Wyrzucony we wroga, zawsze powraca do rąk właściciela. Loki bezwiednie podrapał się po głowie — i te dary okazały się zdumiewające — już nie miał pewności, czy wyrok bogów okaże się dla niego korzystny. Rzekł jednak spokojnie, że przedstawi Asom i Wanom wszystkie dzieła, zaś wynik turnieju później ujawni krasnoludom. Na to Brokk się nie zgodził, słusznie podejrzewając Lokiego o podstęp. Zażądał, by i on mógł dostać się do Asgardu i wysłuchać wyroku. Loki musiał przystać na ten warunek.

Bogowie już czekali na powrót Lokiego z włosami Sif. Zdumieli się, widząc aż tyle podarunków. Frey wsiadł na Gullinburstiego i natychmiast poszybował na nim po niebie. Thor rzucił Mjöllnirem, ten zaś skruszył drzewo i wrócił do dłoni właściciela. Sif założyła perukę, a ta natychmiast przyrosła do jej głowy, zaś włosy ułożyły się w naturalne pukle — wyglądała teraz jeszcze piękniej, niż przed żartem Lokiego. Bogów oszołomiły takie prezenty.

I mieli trudny wybór. Odyn z Freyem stwierdzili, że nie mogą brać udziału w głosowaniu, bo otrzymali dary od obu grup współzawodników. Zatem pozostał wybór: co wspanialsze — włosy Sif czy młot Thora. Bogowie długo się spierali, zaś Loki jak mógł, najusilniej przekonywał, że złote włosy to cudo nad cudami. Na nic jednak zdały się jego słowa. Bogowie orzekli w końcu, iż młot Mjöllnir jest lepszym darem, gdyż teraz Asgard wolny będzie od napadów olbrzymów — żaden z nich nie zdoła się przeciwstawić tak potężnej broni, zdolnej jednym ciosem powalić kilku Thursów.

Słyszając wyrok, Brokk podskoczył z radości. I pierwsze co zrobił, to wyciągnął zza pasa długi nóż, by poderżnąć Lokiemu gardło. Ten wszakże odepchnął rękę krasnoluda.

— Dam ci odpowiedni okup w złocie, ale odstęp od warunków zakładu!

— Nic z tego — odparł Brokk. — Śmiałeś się z kunsztu mojego brata, więc zemsta cię nie minie!

Loki zrozumiał, że to nie przelewki, więc czym prędzej wziął nogi za pas i schronił się we własnym pałacu. Tam wzał magiczne cizmy i rzucił się do ucieczki. Czarodziejskie buty niosły go ponad łądami i morzami, a kiedy było trzeba, jeden krok wystarczał, by unosiły go w powietrze. Tak zapamiętał się w tym biegu, że przebył cały Midgard i Utgard, by znów znaleźć się w Asgardzie!

A tam wciąż czekał Brokk. Poprosił też Thora, by ten dopomógł mu w wypełnieniu warunków zakładu. Bóg gromu musiał postąpić honorowo, zresztą przecież nie komu innemu, a właśnie Brokkowi zawdzięczał Mjöllnira. Schwycił więc wierzgającego Lokiego

i przyprowadził go do krasnoluda. Ten znów wyciągnął nóż, by poderżnąć Lokiemu gardło. Ale wtedy pan ognia tak wykrzyknął:

— Dałem ci prawo do mojej głowy, a nie szyi!

Bogowie roześmieli się z żartu, Loki rzeczywiście okazał się prawdziwym figlarzem.

Brokk wszakże nie dał za wygraną. Po chwili wyjął igłę z nicią.

— Skoro mam prawo do twojej głowy, to zaszyję ci usta, abyś nigdy więcej nie twierdził, że bracia Iwaldiego są najzdolniejszymi spośród krasnoludów!

Tak też zakończył się Turniej Darów. Brokk odszedł, dumny ze zwycięstwa, zaś Loki jakiś czas pozostawał z zaszytymi ustami. Jednak gdy j tylko zgłodniał, rozciął szew. Nigdy więcej nie zaprzeczył, że Sindri i Brokk są najlepszymi kowalami świata.

O TYM, JAK ODYŃ OFIAROWAŁ SIĘ SAMEMU SOBIE

(wg: Havam. 137-145: tzw. Rozdział runach; Yóluspa 27-30)

Najwyższego z niebian, Szalonego Odyń, trapiły koszarne sny. i Przez wiele kolejnych nocy przewracał się z boku na bok, coś nie dawało mu spokoju. W końcu odprawił czary i dowiedział się, co go gnębi: głód wiedzy. Miód Skaldów, mimo że tak bogaty w magię i mądrość, okazał się niewystarczający jak na apetyt największego z bogów.

Odyń postanowił zatem zajrzeć w głąb siebie i znaleźć rozwiązanie. Udał się nazajutrz w chłód i mrok podziemi. Wędrował długo, kilka razy gubił drogę, ale wreszcie dotarł do celu — stanął przy najgłębiej osadzonym korzeniu Drzewa Yggdrasill. Ono bowiem podtrzymywało w jedność cały świat i w nim znajdowała się wszelka mądrość, tyle że głęboko ukryta.

Odyń patrzył na Drzewo, oczekując rady, jak dalej ma postępować. Wreszcie jakiś głos szepnął, że winien jest dla wiedzy poświęcić samego siebie. Poświęcić samego siebie samemu sobie.

Przygotował linę i cudowną włócznię Gungnir. Wspiął się na Drzewo i na najniższym z konarów zawiesił sznur, tworząc na jego końcu wisielczą pętlę. Włócznię oparł o pień Yggdrasilla.

Stanął i pomodlił się do samego siebie o siły i wytrzymałość. Poprosił też Drzewo, by go przyjęło. Gdy to uczynił, zabrał się za spełnienie ofiary.

Nałożył pętlę na szyję. Chwilę odczekał i puścił się konaru. Sznur zacisnął się na tchawicy, zmiażdżył ją, po czym przełamał kręgosłup. Odyń umarł.

Me dusza jego cały czas krążyła wokół ciała, by czekać na chwilę odpowiednią do powrotu. O ile taka chwila kiedykolwiek nadejdzie.

I nadeszła: po dziewięciu dniach i dziewięciu nocach Odyń poczuł, jak kręgosłup się zrasta, tchawica znów przepuszcza powietrze, zaś dusza ma wolny wstęp do ciała. Ale nie skorzystał z okazji łatwego powrotu do świata żywych, wszak miał za sobą dopiero połowę próby. Chwycił włócznię Gungnir i wbił ją we własny bok, umierając po raz wtóry. Tym razem dusza nie wypłynęła wraz z krwią, nadal tkwiła na swym miejscu. Szalony bóg dziwnie się czuł, wiedząc, iż jednocześnie żyje i jest martwy. Nawet niebianie rzadko doświadczają podobnego stanu.

Odyń patrzył nieruchomymi źrenicami w dół. Patrzył, aż ujrzał. Oczyma duszy dotarł do ukrytego Źródła Mądrości, strzeżonego przez przemądrego olbrzyma Mimira.

Mimir przed wiekami został okaleczony. Niektórzy mówią, że przez bogów, inni zaś, że przez własne dzieci, olbrzymy. Odjęto mu głowę od ciała, ale głowa owa zachowała życie i dawną mądrość. Ją to ustawiono na straży źródła.

Powieki Mimira uniosły się. Oczy spostrzegły Odyna.

— Czego pragniesz, o największy z bogów? — zapytały usta.

— Przybyłem po mądrość — odparł Odyn.

— Zatem pragniesz napić się ze studni wiedzy? Dobrze, wolno ci to uczynić, ale musisz zapłacić za ten przywilej.

— Dam ci złote naszyjniki — Odyn pokazał trzy jaśniejące obręcze, ukute z grubych, złotych prętów. — To oznaka władzy królewskiej, nie masz daru bardziej godnego.

— Przyjmuję je, ale to nie wystarczy.

— Dam ci ten oto złoty pierścień Herfód. Miałem prawo go nosić tylko ja, najwyższy z bogów.

— Przyjmuję go, ale i on nie starczy.

— Czego zatem oczekujesz?

— A cóż masz bardzo cennego, czego jednak możesz się pozbyć, mając dwie takie rzeczy?

Odyn długo szukał odpowiedzi na tę zagadkę, przypominając sobie po kolei wszystko, co posiadał. Aż wreszcie się domyślił.

— Chcesz mego oka?

— Tak, chcę twego oka, bowiem oczy bogów widzą dalej i głębiej. Tobie wystarczy jedno.

Odyn skinął głową. Sięgnął palcami ku lewemu oku. Jednym szybkim ruchem je wyrwał.

Ryk bólu boga wstrząsnął ziemią i wzburzył morza.

^godnie z poleceniem Mimira, wrzucił oko do studni. \r tejże chwili x czeluści wzbil się wysoki gejzer wody, po czym opadł, złagodniał i •^mienił w rzekę. To matka rzek, od niej pochodzą wszystkie inne. Mówi się, że nawet zatrute rzeki Niflheimu biorą początek w Studni Mimira. Od tamtego czasu Mimir używa wylupanego oka Odyna jako łyżki do czerpania wody mądrości.

Po tej ofierze Odyn napił się wody i spłynęła na niego wiedza o magii run — mógł teraz czynić Słowa ze słów i Czyny z czynów. Tak przygotowanego ucznia, Mimir zaznajomił z najpotężniejszymi zaklęciami magicznymi. Każdemu z nich odpowiadała jedna runa, czyli znak tajemnego alfabetu. Wiedzę o czarach tych Odyn zachował dla siebie, innym zdradzając same runy, zdatne do zapisywania słów i zdań.

Odyn objaśnił runy bogom; krasnolud Dain objawił je Alfom; krasnolud Dwalin — własnym współplemięńcom; olbrzymom zdradził je Thurs Alswidr, zaś ludziom — bóg Heimdall.

Odyn przyjął magię run i zszedł z Drzewa, odrodzony, zdrow i potężniejszy niż kiedykolwiek przedtem. Posiadł wiedzę, jakiej nigdy j wcześniej ani nigdy później nikt nie ogarnął. Tak zakończyło się samo- ofiarowanie Szalonego Odyna.

THJAZI I SKADI, CZYLI O OLBRZYMACH Z THRYMHEIMU

(wg: Harbard. 19; Lokas. 50-51; Hyndlul.: Yóluspa en skamma 32; Gylfag.)

Lokiemu znów zaczęło się nudzić w Asgardzie, bogowie stali się tacy] jacyś ospali i otępiali, postanowił więc przyłączyć się do niestrudzone-! go Thora, zamierzającego następnego dnia wyruszyć na wschód, by) stoczyć kilka bitew z olbrzymami. Władca błyskawic nie ucieszył się zbyt z propozycji wspólnej wędrówki, ale w końcu stwierdził, że we dwóch raźniej. Wyruszyli więc z samego rana.

Popołudniem wkroczyli na ziemie Utgardu. Słońce chyliło się ku nieboskłonowi, przyszła więc pora na jedzenie. Jednym rzutem Mjöllnira Thor upolował sarnę, Loki zaś szybko zdjął z niej skórę. Rozpalili ognisko i zaczęli piec mięso.

Siedzieli przy ogniu i czekali na posiłek. W brzuchach poczęło im burczeć tak gwałtownie, że Thor popędził kompana:

— Loki, rozkazujesz przecież ogniowi, zrób coś, żeby mięso szybciej; się upiekło! j
Loki więc spróbował. Ale, dziwnym trafem, płomienie nie chciały go słuchać — na chwilę buchały wyżej, ale zaraz potem znów zamierały i wcale nie obejmowały mięsa. Kilka razy Loki trzymał się podtrzymywaniem ognia, ale wciąż ponosił porażki.

— Coś złego się tu dzieje — szepnął do Thora. — To czyjeś czary.

I rzeczywiście, dostrzegli, że na szczycie najbliższego drzewa siedzi ogromny orzeł i wpatruje się wprost w ognisko. Orzeł tak rzekł:

— Dopóki nie dopuścicie mnie do jedzenia, nie zdejmę zaklęcia z płomieni!

Bogowie, radzi-neradzi, musieli się na to zgodzić. Ledwie podjęli decyzję, a ogień się uniósł, mięso zaczęło wydzielać piękny zapach pieczystego, a tłuszcz zaskwierczał w palenisku.

Kiedy danie było gotowe, jak dzikie zwierzęta rzucili się na mięso. Jednak, nim bogowie zdążyli ugryźć po dwa kęsy, cała reszta zwierzęcia zniknęła w gardzieli orła. Głodny Thor wybuchnął gniewem i sięgnął po młot. Loki też rzucił się na orła. Ale rozprawa z niechcianym gościem okazała się trudniejsza niż przewidywali. Ptak chwycił Lokiego potężnymi pazurami i uniósł w przestworza. Mknął tak szybko, że Thor nawet nie zdążył rzucić za nim Mjöllnirem.

— Kim jesteś? Czego chcesz? — zaskomlał przerażony Loki.

— Jestem olbrzymem Thjazim z Thrymheimu, władcą wicheru i burzy! Jeśli nie spełnisz mego żądania, wypuszczę cię ze szponów i rozbijesz się o ziemię!

— Mów, czego pragniesz, a to spełnię!

— Masz mi dostarczyć złote Jabłka Nieśmiertelności pilnowane przez boginię Idunn! Chcę odzyskać młodość!

— Jabłka nic ci nie pomogą — odparł Loki. — Tylko jeśli Idunn daje je z własnej woli, przynoszą dar wiecznego życia.

— Zatem razem z jabłkami przywiesz do mnie Idunn.

— Ale ona się na to nie zgodzi.

— Już twoja głowa w tym, by się zgodziła. Chyba, że chcesz polatać o własnych siłach? Pan ognia musiał przystać na żądanie orła.

Zostawiony przez Thjaziego na granicy Utgardu, piechotą powędrował do Asgardu.

Odetchnął, zobaczywszy, że Thor jeszcze nie wrócił z wyprawy. Postanowił zatem od razu wziąć się do dzieła.

Poszedł do Idunn i tak rzekł:

— Posłuchaj, przyjaciółko. Całkiem niedaleko, koło murów Asgardu, dostrzegłem jabłoń, rodzącą owoce identyczne jak twoje Jabłka Młodości. Czy chciałabyś ją zobaczyć?

— Musiało ci się coś pomylić, Loki, nie ma drugich takich samych jabłek.

— Uwierz mi, są ładząco podobne. A może byś zabrała kilka własnych, porównamy je ze znalezionymi przeze mnie?

Idunn zgodziła się, zerwała owoce i wsadziła do koszyka. Razem wyszli poza mury Asgardu. Kiedy tylko znaleźli się pomiędzy drzewami, gałęzie rozkołysały się ud potężnego wiatru, a liście posypały na zie-mię. Nadlatywał Thjazi. Chwycił Idunn i uniósł ją do dalekiego Thrymheimu. A Loki spokojnie powrócił do Asgardu.

Olbrzym zabrał Idunn do swojego zamczyska i uwięził w najwyższej, czarnej wieży, nie posiadającej normalnego wejścia ani wyjścia, a jedynie malutkie okienko, położone na poziomie chmur.

Gdy tylko tam wylądowali, Thjazi przybrał swą normalną postać i sięgnął do koszyka Idunn. Chwycił i zjadł jabłko, ale bezskutecznie czekał, by jego stare ciało odmłodziło. W końcu, rozwścieczony, spojrzał na boginię. Ta zaś odparła, że Thjazi może zjeść wszystkie złote jabłka, a i tak, jeśli ona się na to nie zgodzi, nie odzyska młodości i nie posiadzie wiecznego życia. Thjazi zdusił gniew, bo zrozumiał, że siłą niczego nie osiągnie. Postanowił zatem wymyślić jakiś sposób na przekonanie Idunn.

W tym czasie życie w Asgardzie biegło jak zazwyczaj — a przynajmniej tak się bogom wydawało. Dopiero piękna Freya, spojrzawszy pewnego dnia w lustro, spostrzegła, że na jej gładkiej twarzy pojawiły się zmarszczki. Wybiegła z krzykiem przerażenia z komnaty. Na ten sygnał zebrali się wszyscy bogowie. Dopiero teraz i oni dostrzegli, że zaczęli się starzeć.

— To przecież niemożliwe — roześmiał się Hermod Posłaniec. — Jemy jabłka Nieśmiertelności i Młodości!

— ja ich nie jadłem już kilka dni — rzekł na to Njrd. — I czuję się o wiele starszy. Znajdźmy Idunn.

Oczywiście, nie mogli odszukać szafarki młodości. Nie zastali także jej męża, Bragiego, zapewne znów włóczył się w przebraniu po Mid-gardzie, śpiewając pieśni na królewskich dworach, jego nieobecność tłumaczyła, dlaczego nikt wcześniej nie zauważył zniknięcia Idunn.

Asowie bez skutku wyteżali głowy, usiłując rozwikłać zagadkę ode-jścia bogini nieśmiertelności. Tylko Odyn, jedyny z niebian, nie jada-jacy złotych jabłek, a przez to wciąż stary, odszedł na bok i spod oka przyjrzał się obecnym. Ktoś z grona bogów musiał coś wiedzieć na te-mat Idunn. W końcu jego wzrok spoczął na Lokim. Władca ognia uciekł spojrzeniem przed oczami Odyna — to zdecydowało, że najwyższy bóg podszedł do brata krwi.

— Loki — zagrzmiął Odyn. — Mów, co wiesz o Idunn! Mów, ale szybko, bo nawet nasze braterstwo nie ochroni cię przed gniewem pragnących młodości bogów!

Loki nic miał innego wyjścia, jak wszystko wyjawić. Niebianie oburzyli się na jego haniebne wiarołomstwo i spiskowanie z olbrzymem wichru i burzy. Schwycili winowajcę, chcąc rozerwać na strzępy, kiedy

własnym ciałem osłonił go Odyn. Rozkazał Lokiemu sprowadzić Idunn z powrotem, i lepiej nie wracać bez niej, bo decyzja zwołanego wtedy thingu bogów nie byłaby łaskawa dla zdrajcy. Asowie i Wanowie poparli żądanie Odyna. Loki udał się zatem na równinę Idawall, stanął nad brzegiem strumienia, wypowiedział magiczną formułę i odczytał niezbędne czary, by przybrać postać wielkiego jastrzębia. Wzbił się w powietrze i poszybował ku Thrymheimowi.

Zaczekał w ukryciu, aż zapadnie zmrok i dopiero wtedy zdecydował się zbliżyć do czarnej wieży zamku Thjaziego. Usiadł na parapecie okna i przemówił normalnym głosem:

— Idunn, to ja, Loki!

— Odejdź, podstępny zdrajco — odparła bogini, nawet nie podchodząc do okna. — Jaką następną niegodziwość chcesz popełnić?

— Idunn, wybac mi, nie mogłem wtedy inaczej postąpić. Ale teraz wróciłem, by cię uratować. Proszę, uwierz mi, a zabiorę cię do domu. Pozwól, że przemienię cię w orzech, który łatwo mi będzie wziąć w dziób i zanieść do Asgardu.

Idunn postanowiła jeszcze raz zawierzyć Olbrzymowi Ognia. Zrobiła czego żądał, a on zaraz uniósł się z parapetu i rozpoczął lot.

Jednak Thjazi nie próżnował. Dostrzegł jastrzębia, wylatującego z okna czarnej wieży i domyślił się, że to jeden z bogów przybył po Idunn. Zamienił się w orła i pomknął za Lokim.

Bóg ognia zobaczył przeciwnika, więc dobył resztek sił i pomknął niczym myśl. Posiadał też pewną przewagę odległości, ale znacznie większy i szybszy orzeł doganiał go z każdą chwilą.

Loki dostrzegł wreszcie mury Asgardu. Bramę grodu bogów przekraczał właśnie Thor, wracający z wyprawy do Jótunnheimu.

jastrzęb czuł już na piórach gorący oddech orła, gdy udało mu się zwinnym unikiem skręcić w bok i wylądować na dziedzińcu Asgardu. Orzeł nie zdążył wyhamować i wpadł tam tuż za Lokim. Usiłował zawrócić, ale Płomienny Olbrzym zakłębieniem rozpalił magiczny ogień i spalił nim pióra Thjaziego. Thurs spadł na kamienie podwórca Asgardu. Iam obaj przeciwnicy przybrali własne postacie.

Thjazi rzucił się na wycieńczonego Lokiego, ten zaś nie miał siły się bronić. I już Olbrzym Ognia spodziewał się morderczego ciosu, gdy ciało wroga poszybowało w powietrze i roztrzaskało się o mur jednego z pałaców.

To Thor, dostrzegłszy nagle zagrożenie, przyszedł Lokiemu z pomocą i uderzył olbrzymą wicheru swym bojowym młotem.

Iak właśnie Idunn została uratowana, Loki ocalony, Thjazi zabity, a bogowie znów mogli stać się młodzi.

Nie był to wszakże koniec przygód niebian z rodem Thursów, pochodzących z dalekiego Thrymheimu.

Minęło zaledwie kilka dni, a do bram Asgardu zaczął się ktoś dobijać. Bogowie chwycili za broń i otworzyli wierzeje. W wejściu stała olbrzymka cudnej urody, cała zakuta w ciężką zbroję. Nosila na głowie hełm, a w ręce dzierzyła miecz.

— Jam jest Skadi — rzekła. — Córka zdradziecko przez was zabi-j tego Thjaziego z Thrymheimu. Przybyłam po zemstę. Który z was, jaj ko pierwszy, stanie przeciwko mnie w uczciwej walce?

Bogowie popatrzyli po sobie — jakoś żadnemu nie spieszyło się do bitki. Nie obawiali się wprowadzić olbrzymki, ale walczyć z kobietą to nit honor.

Wystąpił wreszcie Thor i tak rzekł:

— Skadi, córko Thjaziego, nie mam zamiaru krzyżować z tobą brć ni. O wiele chętniej zawarłbym rozejm, gdyż wydajesz się nie tylko piękna, ale i rozumna. Racz odstąpić od swych wojennych zamiarów Jako rękojmię pokoju i znak naszej dobrej woli, przyjmij to... Odszukał czekające na pochówek ciało Thjaziego, wyłupił mu oczy po czym rzucił je na nieboskłon. Wypowiedział zaklęcie, a martwe źrenice rozbłyły, stając się dwiema nowymi gwiazdami.

— Thorze, wybaczam, że to twój cios odebrał memu ojcu życie. Po kój między nami. Ale pozostaje mi jeszcze do wyrównania rachunek z Lokim. Prosiłście o rozejm, więc nie będę go zrywać — nie żądar śmierci Lokiego. Ale jeżeli nie zdoła mnie rozśmieszyć, jego życie do m-nie będzie należało.

Loki musiał przystać na to żądanie.

Wszyscy zasiedli za stołem, służba podała jedzenie, piwo i miód, Loki zastanawiał się, jak rozśmieszyć olbrzymkę. Przypomniał sobie wszystkie dowcipy i zabawne historie, jakie znał, ale żadna z nich nie wzbudziła na twarzy Skadi nawet śladu uśmiechu. Zaczął więc tańczyć na rękach, skakać na głowie, jeść z podłogi jak pies i wyczyniać inne dziwne rzeczy. One też nie spodobały się olbrzymce. Zniechęcony Lo-ki usiadł przy stole. Czuł, że lada chwila rozplacze się z bezsilności.

I właśnie wtedy Skadi się roześmiała. Mina Lokiego, wyrażająca po-nura rezygnację, tak ją rozbawiła, że nie mogła już dłużej udawać sro-gości. Loki odetchnął — został uratowany.

Skadi popatrzyła na Asów i Wanów. A więc spełniła pierwszą część swej misji, pora teraz na drugą. Wlepiła oczy w Baldra, wówczas jesz-cze nie żonatego z Nanną, i rzekła:

— Zgoda, jestem w stanie przebaczyć wam śmierć mego ojca, alf pod jeszcze pewnym warunkiem —jeden z was weźmie mnie za żonę.

Bogowie ucichli. Nie spodziewali się takiego obrotu rzeczy. Chytry Loki odezwał się pierwszy.

_ Dobrze — uśmiechnął się, mrugając porozumiewawczo do Ody-a _ Sama wybierzesz męża. Ale będziesz musiała to uczynić, widząc tylko jego stopy i łydki.

Asowie i Wanowie roześmiali się, słysząc ten dziwaczny pomysł. Nie-zrażona Skacli przystała na warunek. „Na pewno, nawet po samych łydkach, poznam jasnego Baldra, najpiękniejszego z bogów" — pomyślała.

Rozpięto więc materię, zasłaniającą ciała bogów od łydek w górę. Niebianie ustawili się w szeregu i kolejno wchodzili za zasłonę. Skadi bacznie obserwowała łydki, aż wreszcie zobaczyła nogi niezrównanej piękności — silne i mocne, a jednocześnie o delikatnej, zdrowej skórze, zgrabne i smukłe. Tak, te nogi musiały należeć do Baldra!

— Tego chcę mieć za męża! — rzekła natychmiast.

I jakież owładnęło nią zdziwienie, kiedy zza parawanu wyszedł nie Baldr, a Njórd, pan wód przybrzeżnych! A miał on najpiękniejsze nogi, gdyż uwielbiał chodzić boso po nadmorskich płycznach, gdzie zdrowe wody oceanu omywały mu stopy, nadając mięśniom jędrność, a skórze piękną barwę.

Skadi nie ośmieliła się wyrazić niezadowolenia, a i szybko się okazało, jak trafnie wybrała. Njórd był mężem czułym, wyrozumiałym i kochającym, jako władca zaś mógł się poszczycić niezmiernymi bogactwami.

Jednak niezbyt długo trwało szczęśliwe pożycie małżonków. Po krótkim czasie Skadi znudził się spokój nadmorskich plaż, otaczających Noatun, pałac Njórda. Zatęskniła za niebezpiecznymi górami, gdzie się wychowała. Wyrozumiały Njórd zgodził się na przeprowadzkę do Thrymheimu, ale i on niezadługo stwierdził, że nie może wytrzymać w ciągłym zimnie, pośród wichrów i zawiei, w krainie, gdzie zima trwała pół roku. Od tamtej pory mieszkali oddzielnie, każde we własnym gnieździe. Pozostali małżeństwem, ale spotykali się jedynie podczas thingów i zjazdów w Asgardzie. Skadi urodziła Njórdowi Freya i Freyę (choć niektórzy twierdzą, a mają chyba rację, że Freyem obdarzyła Njórda jego siostra, Nerthus).

Jak zakończony został spór między bogami a thrymheimskim rodem olbrzymów wichru i burzy.

O TYM, JAK RIG LUDZKOŚĆ PODZIELIŁ

(wg: Rigs. całość; Yóluspa 27) Pewnego dnia świetlisty bóg Heimdall, strażnik Bifrostu i Asgardu, poczuł, że musi zejść z posterunku, aby podążyć między ludźmi. Plemię nasze, stworzone niegdyś przez Odyna, Hónira i Lokiego, żyło w Mid-gardzie, nie znając władzy ni porządku. Każdy człowiek robił co chciał, nikt nikogo nie słuchał, przez co powstawały ciągle kłótnie, walki i wojny. Nie istniał szacunek ani bojaźń. Heimdall postanowił to zmienić. Udał się ku Drzewu Yggdrasill, objął jego pień i spytał o radę. Po chwili wiedział już, co ma uczynić.

Zmienił postać i zstąpił na ziemię, przybierając imię Rig, co w języku dawnych ludzi oznaczało Króla. Szedł bezdrożami, aż natrafił na ubogą ziemiankę, zamieszkaną przez małżonków Aiego (Pradziadka) i Eddę (Prababkę). Gościnnie podjęli wędrowca, ale że bieda siedziała u nich za piecem, mogli go poczęstować jedynie czarnym chlebem z plewami oraz zwykłą wodą. Rig zjadł wieczerzę, a potem udał się na spoczynek, kładąc się w łóżku pomiędzy małżonkami. Ai szybko zasnął, zaś Rig posiadał Eddę. Po trzech dniach gość poszedł własną drogą.

Kiedy nadszedł odpowiedni czas, Edda powiła Thraela (Niewolnika). Wyrósł na silnego, choć brzydkiego mężczyznę, a za żonę pojął Thir, silną, choć brzydką kobietę. Razem zajmowali się pasaniem stad, nawożeniem pól, splataniem sprzętów z wikliny i zajęciami służebnymi. Mieli wielu synów, ci zaś dali życie wszystkim niewolnikom i całej czeladzi. Rig szedł dalej, aż dotarł do skromnego domu, należącego do małżonków Aiego (Dziadka) i Ammy (Babki). Przyjęli go gościnnie, zaś na wieczerzę podali smaczne mięso cielęce. Potem udali się na spoczynek. Afi zasnął, zaś Rig posiadał Ammę. Po trzech dniach gość poszedł swoją drogą.

Dziewięć miesięcy później Amma powiła syna, Karla. Wyrósł na silnego i pracowitego młodzieńca, a za żonę wziął Snór, oszczędną i gospodarną pannę. Razem pracowali, uprawiając ziemię i zajmując się rzemiosłami. Mieli wiele dzieci. Od nich pochodzą wszyscy boendro wie, czyli chłopcy.

Rig szedł dalej, aż dotarł do zasobnego gospodarstwa, gdzie napotkał małżonków Fadira i Modirę. Podali wieczerzę na srebrnych tacach, zaś wino nalewali do złożonych pucharów. Potem udali się na spoczynek. Fadir szybko zasnął, a Rig posiadał Modirę. Po trzech dniach gość poszedł swoją drogą. Gdy stracił z oczu gospodarstwo, wleciał do As-gardu, skąd obserwował swych synów.

Po odpowiednim czasie Modira urodziła syna Jarla (Wodza). Wyrósł na młodzieńca, doskonale znającego się na wojaczce i potrafiącego walczyć wszelkimi rodzajami broni. Wtedy Heimdall jeszcze raz zstąpił na ziemię i udał się do Jarla. Nauczył go sztuki panowania nad po władnymi, przekazał mu we władanie całą ziemię, a także objaśnił tajemnicę run magicznych. Kiedy uznał, że nauka została zakończona usynowił go i nazwał własnym imieniem — Rig. Od tamtej pory jarlo-wie mają prawo do ziemi i zamieszkujących na niej ludzi. Niektórzy też uznają się za boskich synów.

Tarł poszedł na wojnę, mieczem zdobył osiemnaście krajów i ustanowił w nich własne rządy. Stał się Rozdawcą Pierścieni, w czym naśladują go wszyscy władcy, rozdzielając bogactwa między własnych wojowników w nagrodę za bohaterские czyny na polu walki. Żoną Jarla została Erna, córka Hersira (od Hersira pochodzą wszyscy hersirowie, czyli przewodzący zbrojnym zastępom). Mieli wielu synów, a każdy został znamienitym wojownikiem i królem. Ale tylko najmłodszy, Koń, zwany Ungiem (Młodym), mógł się równać z ojcem w sztuce rycia run magicznych. Dlatego jedynie on odziedziczył starodawne imię-tytuł Rig. Zaś od jego imienia i przydomka zwiemy najpotężniejszych władców, o sławie większej od sławy jarłów, konungami, czyli królami.

Tak Heimdall wprowadził ład do świata ludzi, stając się jednocześnie ojcem wszystkich — władców, wolnych rolników i niewolników.

Mówi się, że po tych czynach Heimdall ukrył swój magiczny róg Gjallarhorn u jednego z korzeni Yggdrasilla, przy Studni Mimira. Dlaczego to uczynił? Ponoć dlatego, że ukochał ludzi i pragnął dać im jak najwięcej czasu na życie, a wiadomo przecież, że koniec świata — Ragnarók, rozpocznie się dopiero wtedy, gdy zagrzmi głos Gjallarhorna.

O TYM, JAK THOR MJÓLLNIRA ODZYSKIWAŁ

(wg: Thrym. całość)

Nowy ranek wstawał nad Asgardem. Piękny, spokojny ranek, pełen słonecznego blasku i ciszy. Aż tu nagle...

— Złodzieje!!! — wrzask Thora wyrwał ze snu nawet olbrzymy w dalekim Jótunnheimie. Na ten niespodziewany krzyk zlecieli się wszyscy bogowie. Zastali Thora w samych spodniach, gorączkowo biegającego po całym pałacu.

— Thorze, co się stało? — spytał Loki. Bóg gromu spojrzał na niego spode łba.

— Już wiem, to ty! — podbiegł do Lokiego i chwycił go za koszulę. — To na pewno ty schowałeś mój młot!

— Twój młot? — zapytał Loki. — Nic nie wiem o Mjöllnirze.

— Puść go — rozkazał synowi Odyn. — Mówi prawdę. A jeśli i m-nje nie wierzysz, każ Lokiemu wybadać, kto ukradł twój młot.

Boga ognia zbytnio nie ucieszyła powierzona misja, ale cóż mógł zrobić? Przeszedł pomiędzy niebianami, ustawionymi w grupkach i trwożnie rozmawiającymi o niebezpieczeństwie, jakie zawisło nad Asgardem ze strony olbrzymów, gdy Thor jest pozbawiony Mjöllnira. Loki minął ich wszystkich i zbliżył się do Freyi.

— O najpiękniejsza ze wszystkich mych przybranych sióstr! Czy i tył boisz się nagłej napaści olbrzymów?

— Tak, boję się.

— W takim razie pomóż mi odszukać młot Thora. Pożycz mi swój strój sokoli, abym mógł poszybować nad Jótunnheim i wypatrzeć, kto poważył się na tę kradzież.

Freya spełniła prośbę. Loki założył sokole pióra i od razu zamienił się w drapieżnego ptaka. Wzleciał nad Asgard i skierował się ku kraji nie Thursów.

Zastanawiał się, kto może wiedzieć, gdzie jest młot. W końcu postanowił, że zapuka do drzwi jednego z najznaczniej szych olbrzymów króla Thryma.

Jak postanowił, tak uczynił. Wylądował przed bramą ponurego zamku Thryma i uderzył w wieże. Wartownikowi okrzyknął się jako przyjaciel i zażądał prowadzenia przed oblicze gospodarza.

Król Thursów posadził go przy swym stole i poczęstował miodem! Dopiero potem Loki delikatnie go zapytał, czy nie słyszał, aby ktoś chwalił się, że ukradł coś bogom. Jakież było jego zdumienie, gdy

Thrym odparł wprost:

— To ja zakradłem się nocą do pałacu Bilskirnir i ukradłem Mjöllnira spod samego nosa tego opoja Thora — spał wtedy zupełnie pijany! Potem wróciłem do Jótunnheimu i schowałem broń osiem mil pod ziemią, tak głęboko, że nikt jej nie odnajdzie! i Loki czekał chwilę, czy Thrym jeszcze czegoś nie dopowie.

— Czego żądasz za oddanie Mjöllnira?

— Ooo, niczego wielkiego — zaśmiał się król olbrzymów. — Sami wiecie, jak cenny jest dla was młot Thora. Dlatego sądzę, że bezpieczeństwo Asgardu warte jest poświęcenia ręki Freyi.

Loki starał się zmienić żądanie Thryma, ale ten tylko pogardliwie wydał wargi i odparł, że kobieta to dobra cena za broń.

Nie pozostało nic innego, jak wracać do Asgardu. Loki znów przedzierzgnął się w sokoła i, najszybciej jak mógł, poleciał do podniebnego grodu. Skierował kroki wprost do Thora. Usłyszawszy o żądaniu Thryma, bóg gromu ucieszył się i rzekł, że skoro olbrzym tylko tyle chce, to od razu niech idą do Freyi, aby się sposobila do drogi. Loki natomiast nie był w tak dobrym humorze, wiedział, jak zareaguje bogini miłości.

— Co!? Ja mam wychodzić za mąż za jakiegoś brudnego i obrzyd-

Thursa!? Chybaście na głowy poupadali! Mam się oddać naszemu największemu wrogowi za kawałek jakiegoś żelastwa!?

Thor i Loki jak niepyszni uciekli z pałacu Freyi, ścigani jej przekleństwami.

Nie zdołali wymyślić żadnego sensownego wyjścia, wobec tego zwołali thing bogów. Jeszcze tego samego dnia Asowie i Wanowie zgromadzili się w kręgu wiecowym. Nikt nie miał radosnej miny. Z jednej strony wszyscy pragnęli odzyskania Mjöllnira, ale też rozumieli, jak ciężka będzie dla Freyi decyzja wyjścia za mąż za obrzydliwego Thursa — /as wszystko wskazywało na to, że wiec właśnie taką decyzję uchwalili. Dla dobra Asgardu.

Tuż Odyn miał wezwać obecnych do głosowania, kto jest za zmuszeniem bogini do małżeństwa, a kto przeciw, gdy podniósł się świetlisty Heimdall i tak przemówił:

— Być może znalazłem wyjście. Thor powinien przebrać się za Freyę, udać się do Thryma jako panna młoda, a w odpowiednim momencie odebrać młot i uciec. Gdy już będzie miał Mjöllnira w garści, żaden olbrzym nie poważy się z nim walczyć.

Bogowie głośno wyrazili poparcie dla planu Heimdalla, jedynie Thor siedział jakiś ponury i zasepiony. Loki podszedł do boga gromu i spytał go, w czym rzecz.

— To mi się nie podoba. — odburknął moczarny — Ja, wielki Thor, pogromca olbrzymów, najsilniejszy z silnych, miałbym się przebierać za babę? Za kogo wy mnie macie? Potem wszyscy drwiliby, że lubię wdziawać kobiece kiecki, a kto wie — może nawet czynię coś więcej!

Loki podrapał się po brodzie. Tak, rzeczywiście dumny Thor nie powinien wystawiać się na pośmiewisko. Ale sprytny Olbrzym Ognia zaraz znalazł wyjście.

— Pozwól Thorze, że będę ci towarzyszył. Ty przebierzesz się za freyę, a ja za twoją służkę. Wtedy nikt nie rzeknie, że lubisz chodzić w damskich spódnicach, a wszyscy będą uznawać w tym zacny podstęp dwóch odważnych bogów.

Uradowany Thor zgodził się na taką propozycję. Także Freya nie miała nic przeciwko temu, by wybrali spośród jej ubrań odpowiednie stroje. Na koniec zawiesiła na szyi Thora naszyjnik Brisngamen, bowiem wszem i wobec wiadano, że Freya nigdzie się bez niego nie rusza.

Aby jak najszybciej dotrzeć na miejsce, Thor postanowił użyć swego stojącego tydwana, zaprzęzonego w dwa czarodziejskie kozły. Tak zrobili, 1 Jeszcze tego samego dnia wieczorem znaleźli się niedaleko zamku Thry-ma' Pośród skał ukryli zaprzęg i podeszli pod mury warowni.

Thrym oczekiwał ich z niecierpliwością. Natychmiast kazał wieść gości do sali biesiadnej, gdzie posadzono ich na honorowych miejscach. Król olbrzymów pragnął obejrzeć twarz oblubienicy, ale Thor uparcie zasłaniał ją chustą, więc Loki wytłumaczył swą „panią” tym, jest lekko chora i nie chce zarazić gospodarza.

Wniesiono na stół liczne potrawy. Thor, nie zważając na to, iż powiń nien udawać Freyę, w mgnieniu oka, gdy inni zaledwie zaczęli je pożarł całego wołu, osiem łososi, wszystkie słodczyce, a popił to wszystko trzema beczkami syconego miodu.

Thrym przyglądał się wyczynom panny młodej z niedowierzaniem ale jednocześnie z ogromnym zadowoleniem. W końcu rzekł:

— Ho, ho, nie przypuszczałem, że moja narzeczona posiada tal apetyt, ale mnie to nie przeszkadza —jeśli potrafi tyle zjeść, na pev no godna jest zostać żoną olbrzyma.

— Ach, Thrymie — odparł Loki. — Wybacz mej pani, ale przez osiem dni i nocy gnałyśmy na twoje spotkanie, tak bardzo Freyi spieszyło się do twego boku. Przez cały ten czas nie uszczknęłyśmy na kromki chleba.

— Skoro tak — roześmiał się Thrym — niechaj natychmiast przypię-czętowane zostanie nasze małżeństwo. Chcę pocałować pannę młodą!

Pochylił się ku Thorowi, ale ten odpowiedział tak ostrym spójrzniem, że olbrzymka aż zmroziło. Cofnął się i wzrokiem spytał Lokiego co to oznacza. Ten odparł przeprasząco:

— Ach, wybacz, panie, ale przez osiem dni gnałyśmy do twego mku — Freya jest bardzo zmęczona, racz więc odłożyć pieśczęty poiy nocnej.

— Dobrze, odłożę — westchnął Thrym. — Ale oczekiwać będę tym większą niecierpliwością, gdyż powszechnie znany jest kunszt Freyi w sprawach miłosnych. Thor aż zadygotał z gniewu, ale Loki uspokoił go wzrokiem. Jeszcze tylko by brakowało, żeby Thor rozpoczął jakąś burdę!

W owej chwili do halli weszła obrzydliwa olbrzymka, siostra Thryma. Miotła nią złość, ponieważ brat nie zaprosił jej na ucztę weselną. Mimo to zlekceważyła jego postanowienie i zjawiła się w sali. Podeszła teraz do Thora i odezwała się pogardliwie:

— Oto piękna Freya, której uroda usidliła mego brata. Czy wśród bogów znany jest zwyczaj, że panna młoda, wchodząc do domu przyszłego męża, musi obdarować jego matkę i siostrę? Gdzie więc złote pierścienie, godne członkini rodu królewskiego?

— Zamilcz, siostro! — ryknął Thrym. — Taki jest nasz zwyczaj, nie muszą go przestrzegać Wanowie! Ale jestem pewien, że Freya przywiozła ci i pierścienie, i suknie. Racz wybaczyć, najukochańsza

zwrócił się do Thora. — Moja siostra, podobnie jak ja, szybciej działa niż myśli. Nim jednak wręczysz jej podarki, muszę przecież zwrócić ci młot Thora, jak wcześniej przewidzieliśmy w umowie. Na niego też przysięgniemy, oddając się baczeniu bogini War, opiekunce małżeństw. A doskonały dziś dzień na ślub — czwartek.

Zaraz też wniesiono Mjöllnira i podano go Thorowi. Zaledwie poczuł w dłoni drzewce znajomej broni, zerwał z głowy kobiecą chustę i jednym ruchem zdarł z siebie suknie — Loki pomyślał, że Freya będzie miała trochę żalu o ich zniszczenie

— Zdrada! To Thor! — wrzasnęła siostra Thryma, jedyna na tyle przytomna, by usiłować uciec.

Resztę domowników przykuło do ław zdumienie i przerażenie, nie próbowali nawet uchylać się przed ciosami Mjöllnira. Jako pierwszy padł ze zgruchotaną czaszką sam Thrym. Potem przyszła kolej na jego drużynę, służących i innych domowników. Thor najdłużej szukał siostry króla Thursów, bowiem uciekła niemal do samej bramy zamku. Tam jednak ją złapał i zatłukł na śmierć, żądny zemsty za tak niegodne potraktowanie. Po jakimś czasie uleciał z jego głowy bojowy szal. Wypił podany przez Lokiego róg pełen syconego miodu. Tak, dokonał rzeczy wielkiej — wszedł do stolicy królewskiej i wyszedł z niej żywy, pozostawiając za sobą jeno trupy i zgliszcza.

— Podpal te budy — rozkazał Lokiemu. — A i nie zapomnij, jak już wrócimy, opowiedzieć wszystkim o szczegółach walki. Chwilę potem jeszcze raz zwrócił się do Lokiego.

— Może jednak nie wspominaj, że Thrym chciał mnie pocałować. Tak Thor, przy pomocy sprytnego Płomiennego Olbrzyma, odzyskał honor i swój młot bojowy.

O SKARBIE ANDWARIEGO,
ZWANYM TEŻ ŻŁOTEM WÓLSUNGÓW
LUB ŻŁOTEM GJUKUNGÓW, CZYLI O TYM, JAK KŁĄTWA ZABIŁA WIELU
DZIELNYCH MĘŻÓW

(wg: Regin, całość; Fafnis. całość; Brot afSigurd. całość; Sigurd. en skamma całość; Atlnk. 27-29)

Król wikingów, Hreidmar, miał trzech synów: Reginna, Fafnira i Otrą. Wszyscy oni, tak samo jak i ojciec, władali magią.

Pewnego dnia Otr postanowił wybrać się nad jezioro, zasilane nurtem rzeki, przelewającej się przez wodospad Andwarafors — nazwany tak od żyjącego w pobliżu krasnoluda-czarodzieja Andwariego. Otr chciał nałapać trochę ryb, więc wypowiedział zaklęcie i zamienił się w wydrę (trzeba wam wiedzieć, że imię Otr oznacza Wydrę). W tej postaci nie miał najmniejszych trudności z chwytaniem łososi.

Los chciał, że w tym samym czasie na ziemi Midgardu zeszła trójka bogów — Odyn, Hóinir i Loki (od czasu wspólnego stworzenia ludzi bardzo lubili razem wybierać się w podróż). Przechodzili właśnie obok wodospadu Andwarafors, gdy Odyn spojrzał na jezioro i wykrzyknął:

— Spójrzcie, jaka piękna wydra tam pływa! Ech, przydałoby mi się jej futro na oblamowanie mego nowego płaszcza!

Loki tylko się zaśmiał, chwycił kamień, wycelował i cisnął nim w wody jeziora. Trafił idealnie — wydra wypłynęła na powierzchnię już nieżywa. Odyn podziękował swemu bratu krwi, po czym ściągnął skórę z wydry. Potem poszli dalej.

Wieczorem dotarli do wspaniałego zamku, stolicy królestwa, rządzonego przez króla Hreidmara. Władca z szacunkiem przyjął gości, nie domyślając się, że ma przed sobą bogów.

Odyn otworzył swą sakwę i wyciągnął skórę wydry.

— Wspaniały Hreidmarze, czy możesz rozkazać sługom, by wyprawili mi to futro, bo inaczej włos z niego wypadnie.

Hreidmar przyjrzał się skórze wydry i zbieła na twarzy. Kiedy zaś dowiedział się, gdzie podróżni upolowali zwierzę, wpadł we wściekłość.

W pierwszej chwili polecił straży zamknąć bogów w lochu, ale przypomniał sobie, że przecież przyjął ich pod własny dach, a święte prawo zabraniało krzywdzenia gości. Nie mógł zatem wyrzucić zemsty krwi, pozostawało jedynie upomnieć się o głów szczyzną za śmierć syna.

— Jakiej ceny żądasz za przebłaganie cienia Otrą? — zapytał Odyn, zmuszony uznać prawo Hreidmara do odszkodowania.

— Chcę, byście napełnili złotem skórę po moim synu, a także pokryli ją od zewnątrz złotymi ozdobami.

— Skąd mamy wziąć tyle cennego kruszcu? — Hónir złapał się za głowę.

— Taka jest moja cena i od niej nie odstąpię. Inaczej przyjdzie się wam potykać z moimi wojownikami — odparł Hreidmar.

Odyn wzruszył ramionami i spojrzął na Lokiego. Płomienny Olbrzym odpowiednio zrozumiał rozkaz — skoro to on, nawet jeśli tylko spełniał zachciankę Odyna — zabił Otrą, to teraz sam musi się postarać o okup. Zgodził się, w końcu przecież był bogiem i znał sekrety różnych skarbów. Jeden powinien znajdować się całkiem niedaleko.

Najpierw wszakże udał się na brzeg morza i zaśpiewał pieśń magiczną, wzywając swą kuzynkę — Ran, olbrzymkę, a jednocześnie boginię morza. Miała za męża pana głębin, Aegira, ale w przeciwieństwie do niego, lubiła zatapiać statki oraz wywoływać sztormy. Świetnie się przy tym bawiła, uważając swe wyczyny za dobry żart. Loki uwielbiał podobne okrutne dowcipy, dlatego jako jedyny z bogów zyskał przyjaźń i przychyłość Ran.

W końcu krewniaczka przybyła na wezwanie, wysłuchała prośby, po czym znów zniknęła wśród fal. Wróciła nadspodziewanie szybko, niosąc, o co prosił. Loki ślicznie podziękował, po czym żwawo pomaszerował ku wodospadowi Andwarafors.

Zaczął brodzić w wodach jeziora, aż wypatrzył pokrytego złotą łuską, olbrzymiego szczupaka. Rozwinął wtedy dar Ran — sieć rybacką — i schwytał rybę. Szamotała się wściekle, ale musiała dać za wygraną, gdy wydobył ją na płyciznę.

Wtedy szczupak odezwał się ludzkim głosem.

— Czego żądasz, Loki, w zamian za zwrócenie mi wolności?

— Dogadamy się, Andwari — rzekł Loki, zadowolony, że jego przypuszczenia okazały się słuszne: krasnolud Andwari rzeczywiście ukrywał się w jeziorze pod postacią szczupaka.

— Mimo swego imienia, znaczącego przecież „Ostrożny”, dałeś się łatwo schwytać. Ale nie o to mi chodzi. Słyszałem, że własne plemię wyгнаło cię nie tylko dlatego, że okazałeś się niegodziwcem. Nie chciałeś się też podzielić zebrany skarbem.

Krasnolud nic nie odpowiedział, więc Loki chwycił go za skrzela i uniósł.

— Chyba nie chcesz skończyć jako potrawa na stole króla Hreidmara?

Oczywiście, Andwari zgodził się zaprowadzić Lokiego do swojej kryjówki. Tam, ukryty pod głazem, spoczywał cały stos złota. Płomienny Olbrzym napełnił nim skórę wydry, a resztkami obwiesił jej futro. Pozostało wszak jeszcze jedno puste miejsce, a Andwari nie posiadał już żadnych skarbów.

Loki popatrzył na Andwariego, stojącego przed nim w swej normalnej, krasnoludzkiej postaci. Dostrzegł, że na palcu czarownika tkwi wspaniały złoty pierścień. Zabrał mu go więc i przyczepił na ostatnie wolne miejsce na futrze.

Krasnolud bezskutecznie prosił o oddanie magicznego pierścienia, twierdząc, że bez niego straci całą swą moc.

— No cóż — mruknął Loki. — Mnie ten pierścień, nazwałeś go chyba Andwaranautem, jest równie potrzebny, co i tobie. Ale to ja jestem silniejszy.

— I jesteś też okrutny — syknął krasnolud. — Okradłeś mnie z ostatniego kawałka złota. Dobrze, zatem klątwa spocznie na owym złocie — niech nieszczęście ściga każdego, kto jest jego właścicielem, niech dosięgnie go śmierć!

Loki tylko roześmiał się, słysząc przekleństwo.

— Minałeś się ze złym życzeniem — odparł. — Nie ja jestem, ani nie będę właścicielem tego złota. Żegnaj!

Olbrzym ognia oddał okup Hreidmarowi, ten zaś natychmiast wypędził bogów ze swego zamku. Na odchodnym Loki zdążył jeszcze przekazać królowi treść klątwy Andwariego. Późniejsze dzieje Skarbu Andwariego nie wiążą się z godnymi czci osobami bogów, więc opowiem je tylko pokrótce.

Dwaj pozostali przy życiu synowie Hreidmara, Reginn i Fafnir, zażądali, by ojciec dopuścił ich do udziału w główszczyźnie. Król odmówił, więc Fafnir go zabił, zabrał skarb i uciekł na północne pustkowia Gni-taheidi. Zaszły się na moczarach i za pomocą czarów przemienił się w smoka. Dniem i nocą pilnował złota, samemu nie mając z niego pożytku, ani nie dzieląc się nim z nikim innym. Tymczasem, po latach poszukiwań, Reginn odkrył miejsce pobytu brata. Nie miał jednak szans na walkę ze smokiem, postanowił zatem zaczekać, aż zdarzy się sposobność wykorzystania kogo innego do zabicia potwora. U króla Hjalpreka wychowywał się młody Sigurd z rodu Wólsungów. Norny wyznaczyły dla niego los sławnego wojownika. Jednym z jego nauczycieli został Reginn, który natychmiast dostrzegł w chłopcu zadatki na wielkiego bohatera. Namówił go zatem, by udał się na pustkowia Gni-taheidi i zabił potwora. Tak też się stało, ale Reginn nie zdobył upragnionego skarbu. Sigurd przypadkiem posmakował smoczej krwi, dzięki czemu zaczął rozumieć mowę zwierząt — od ptaków dowiedział się, że Reginn zamierza go zabić i zagarnąć złoto. Uprzedził więc zamiar wychowawcy i sam pozbawił go życia. W ten sposób to on wszedł w posiadanie przeklętego Skarbu Andwariego.

Po latach Sigurd, z powodu posiadania złota, został zdradziecko! zabity przez swych sprzymierzeńców, braci Gjukungów, władców plemienia Burgundów. Ci z kolei zginęli z ręki Atlego, króla Hunów, pragnącego zawładnąć skarbem. Nie udało mu się to wszakże, gdyż wcześniej bracia zatopili złoto w wodach Renu. Atlego zabiła w zemście siostra Gjukungów, wdowa po Sigurdzie.

Tak zakończyła się historia Skarbu Andwariego. Spoczął gdzieś w brzuchu rzeki, zaś wszyscy walczący o jego posiadanie, zginęli. Tak spełniło się przekleństwo okradzionego krasnoluda.

O KOTLE HYMIRA

(wg: H)'inis. całość; Gylfag. 48)

Nadchodziła zima, wyjąc zawiejami śnieżnymi i trzaskając mrozem. Przez ostatnie miesiące spokój panował w Asgardzie, a bogowie spędzali czas na ucztach i turniejach. W końcu Odynowi przejadło się ciągle przebywanie w podniebnej siedzibie. Po namyśle wezwał syna swego, Thora, i tak rzekł:

— Synu, na wybrzeżu Midgardu ma siedzibę olbrzym Aegir, podniesiony przez nas do godności boga odmętów morskich. Chcę, abyś udał się do niego i jego małżonki Ran, i rzekł im, że nadeszła pora, aby przygotowali wielką ucztę dla bogów.

— Ojciec — odparł zdziwiony Thor. — Nie przypominam sobie, by Aegir kiedykolwiek podejmował nas w swym pałacu.

— A więc nadszedł odpowiedni czas, by to uczynił. Odtąd, co roku na zimę, ucztować będziemy kilka dni w królestwie Aegira. Taka jest moja wola.

Posłuszny Thor wybrał się więc na wyspę Hlesey, gdzie Aegir i Ran wzniesli swój pałac, w połowie zatopiony pod falami, a w połowie stojący na suchym brzegu.

Aegir niezbyt ochotnie wysłuchał słów Thora, a tym bardziej był niezadowolony, iż bóg gromu zwracał się do niego, jak do sługi, któremu nakazuje się przyszykowanie wieczerzy.

— Niestety, cny Thorze — odparł, ledwie skrywając szyderczy uśmiech. — Nie mogę wydać uczyty na cześć bogów.

— A to dlaczego? — groźnie spytał Thor.

— Nie mam kotła odpowiednio wielkiego, aby przyszykować grzane piwo dla wszystkich bogów. Spójrz — wskazał na belkę pułapowa, gdzie zawieszono zostały wszystkie brązowe kotły — żaden z nich nie pomieści nawet połowy napoju, potrzebnego do nasycenia boskich gardeł. Ale, oczywiście, bardzo chcę podjąć Asów i Wanów, więc jeżeli tylko przyniesiesz mi odpowiednie naczynie, spełnię twoją prośbę.

— A gdzie mam je znaleźć? — spytał Thor. Doskonale wiedział, jak odszukać wroga, ale przecież nie miał pojęcia, skąd się biorą brązowe kotły.

— Nie wiem — Aegir uśmiechnął się na pożegnanie.

Thor bezsilnie miotał się po własnym pałacu, nie mogąc dojść, w jaki sposób zdobyć odpowiednie naczynie. Akurat tego dnia odwiedził go Tyr, bóg wojny sprawiedliwej, przysięg i wierności. Thor zwierzył mu się z kłopotu, na co, po chwili zastanowienia, Tyr odparł:

— Chyba umiem zaradzić twoim kłopotom. Czy wiesz, gdzie mieszka mój ojciec?

Thor nie wiedział, a i dopiero w tej chwili uświadomił sobie, że nigdy nie poznał ojca Tyra. Ponoć spłodził go jakiś Oszroniony Olbrzym, mieszkający gdzieś na krańcach świata.

— Otóż mój ojciec, Hymir, posiada największy na świecie brązowy kocioł, na tyle pojemny, że nie tylko do cna opiją się z niego bogowie, ale jeszcze zostanie coś-niecoś na dnie.

— I myślisz, że twój ojciec mi go da?

— Nie wiem, ale zawsze warto spróbować. Jeśli chcesz, będę ci towarzyszył w drodze.

Thor z radością przystał na propozycję — dobrze mieć przy sobie prawego i walecznego towarzysza, takiego jak Tyr.

Gdy już wyruszali, nie wiadomo skąd napatoczył się Loki, trzymający w ręku podróżną sakwę. Stwierdził, że i on wybiera się do krainy olbrzymów, więc część drogi chętnie przebyłby wraz z nimi. Thor nie odmówił, choć pamiętał, że towarzystwo Lokiego zawsze sprowadzało kłopoty.

We trzech wsiedli do magicznego pojazdu Thora, ciągniętego przez dwa zaczarowane, latające kozły — Tanngniostra i Tanngrisnira. Cudowne te zwierzęta znano też jako niewyczerpane źródło pożywienia — spożyte na wieczerzę, rano odradzały się na nowo, o ile ktoś nie uszkodził ich kości.

Wieczorem podróżnicy przekroczyli granicę Hrimthursheimu, postanowili więc zatrzymać się gdzieś na noc. Tyr zauważył w dole samotnie stojącą chatę, wylądowali zatem w pobliżu. Okazała się zamieszkała przez rodzinę olbrzymów — Egila z żoną oraz dwojgiem dzieci: Thjalfim i Roskwą. Gospodarze godnie przywitani gości, ale poza czerstwym chlebem i cienkim piwem nie mieli nic na poczęstunek. Na to Thor rzekł, żeby się tym nie martwili — po chwili na roznach piekły się oba magiczne kozły. Kiedy już zabierano się do jedzenia, bóg gromu przestrzegł, by nikt nie ważył się rozłupać żadnej z kości zwierząt.

W czasie posiłku syn gospodarzy, Thjalfi, poczuł, że Loki trąca go łokciem i, wskazując na ogryzaną przez niego kość, rzecze szeptem:

— Nie miałbyś ochoty spróbować szpiku?

Thjalfi nawet się nie spostrzegł, gdy posłuchał podszeptu Ognistego Olbrzyma, przełamał kość i wyssał szpik. Miał wspaniały smak.

Loki roześmiał się w duchu. Znów udało mu się splatać niezłego figla, ale chyba lepiej zrobi, ułatwiając się w nocy, bo rankiem Thor może się nielecho wściec. Tak też zrobił — gdy już wszyscy położyli się

spać, on wyśliznął się ukradkiem, zarzucił sakwę na ramię i ruszył swoją drogą.

Rano Thor zebrał kości Tanngniostra i Tanngrinira, przykrył je skórą zwierząt i wypowiedział zaklęcie, po czym dotknął koźlich szczątków Mjöllnirem. Jakież jednak było jego zdziwienie i wściekłość, gdy okazało się, że jeden z kozłów kuleje. Sprawdził jego nogę — no tak, ktoś z gospodarzy nie posłuchał prośby i dla szpiku rozłamał kość.

Rozgniewany bóg chwycił Egila za koszulę i, wrzeszcząc, zażądał wyjaśnień.

Oczywiście, po chwili dowiedział się, kto złamał kość, ale też kto namówił Thjalfiego do świętokradztwa. Lokiego nie zastali już jednak w łóżu.

Przerażony Egil zaproponował odszkodowanie za złamanie nogi kozła — rzekł, że odda swe dzieci na służbę Thorowi. Bóg zgodził się, zażądał też, by Egil zaopiekował się kozłami i wozem do jego powrotu. Jak słusznie przypuszczał, droga do domu Hymira i z powrotem zajmie tyle czasu, by noga kozła zdążyła się zrosnąć. Wtedy też zamierzał zabrać ze sobą Thjalfiego i Roskwę.

Po skąpym śniadaniu Thor i Tyr wyruszyli na piechotę w głąb krainy Oszronionych Olbrzymów. Mijały dni i noce, aż wreszcie przeprawili się przez mroźną rzekę Eliwag i dotarli do celu. Na szczycie wzgórza wznosiło się potężne dworzyszczce. Pół kamienne, pół drewniane, wielkie i zamożne.

— Tu się urodziłem — rzekł Tyr, ale Thor nie zauważył, by bóg wojny wzruszył się na widok rodzinnego domu. Wydawał się raczej lekko wystraszony, a to niczego dobrego nie wróżyło.

Bogowie zapukali do drzwi dworu. Otworzyła im białobrewa i białowłosa olbrzymka.

— Witaj, matko — szepnął Tyr.

— Na pięty zabitego Ymira! — wykrzyknęła gospodyni. — Synu mój! Tyle lat!

lak mocno ścisnęła lyra w swych ramionach, że ten omal nie stracił dechu. Potem poprowadziła gości do hali i posadziła za stołem, choć stała się znacznie mniej uprzejma, gdy dowiedziała się, że syn przyprowadził samego Thora — Zabójcę Olbrzymów.

W jednej z komnat dworu bóg gromu zobaczył wielce sędziwą olbrzymkę o dziewięciuset głowach, Tyr wytłumaczył, że to jego babka.

Białobrewa olbrzymka miała już podawać potrawy, gdy zatrzęsa się ciernia.

— Szybko, wstawajcie! — rozkazała bogom. — Hymir wraca! Muszę was schować i uprzedzić męża, że mamy gości. Inaczej zabije was swym magicznym spojrzeniem!

Ukryła ich za szerokim słupem, podtrzymującym belkę stropową.

Po chwili usłyszeli odgłos ciężkiego stąpania, uderzania buciorami o kamienie wprawione w posadzkę. Hymir wkroczył do swego domu.

— Kobieto! — rozległ się głos Thursa, tak donośny, że bogom zadźwięczało w uszach.

— Czuję zapach obcych! Kto tu jest?

— Uspokój się mężu! — odparła białobrewa olbrzymka. — Mamy gości...

Nie zdążyła dokończyć, gdy Hymir wbił wzrok w słup, za którym schronili się niebianie.

Pod jego magicznym spojrzeniem drewno rozleciało się w drzazgi, odsłaniając przybyszów. Gdy zabrakło podtrzymującego słupa, belka stropowa spadła z hukiem na kamienie podłogi. Zaś na belce tej wisiały wszystkie brązowe kotły, jakie posiadał Hymir. One również uderzyły o podłogę, krusząc się na drobne kawałki. Wytrzymał tylko jeden, największy. Na to naczynie zwrócił uwagę Thor i zrozumiał, że to właśnie musi być ów wspomniany przez Tyra kocioł.

— Wstrzymaj się mężu! — krzyknęła gospodyni. — Przybył twój syn z przyjacielem!

Dopiero wtedy Hymir cofnął moc swego wzroku, zaś bogowie mogli stanąć na nogi i powitać Thursa.

Pozwolił im zasiąść za stołem, po czym krzyknął na służbę, by wniosła trzy pieczone byki. Dopiero wtedy zapytał gości o powód wizyty. Kiedy usłyszał o co chodzi, i kim jest towarzysz syna, roześmiał się gromko.

— No proszę, taki gość pod moim dachem! Chyba wiesz, Thorze, że nie ma nic za darmo?

Właśnie wniesiono pieczone byki. Nie minęła chwila, a już dwa z nich zniknęły w przepastnym żołądku Thora. Hymir z niedowierzaniem patrzył na siłacza, jednocześnie troskliwie odsuwając jak najdalej od niego własną misę z pieczytym.

— Zjeść potrafisz, Thorze — mruknął niezadowolony Hrimthurs — ale, by dostać ode mnie kocioł, musisz wykazać się czymś więcej, niż samym obżarstwem. Jutro sprawdzę, jak wiele prawdy tkwi w twej sławie najsilniejszego z bogów.

— A cóż to ma być za próba? — zaciekał się Thor.

— Prosta — uśmiechnął się Hymir, szczerząc połamane zęby. — Popłyniemy na ryby. Kto złowi większą, ten zwycięży. A na dzisiejszy wieczór mam dla ciebie prośbę — postaraj się o jakąś przynętę, żebyś jutro nie straszył ryb nagim haczykiem.

Thor skinął głową i opuścił dwór. Postanowił ukarać Hrimthursa za ciągle naigrywanie się z jego osoby, więc podążył na pastwisko, gdzie zauważył pasące się stada Hymira. Wypatrzył najdorodniejszego byka, po czym ukręcił mu łeb. Zdobycz

zaniósł do hali i pokazał Hymirowi, mówiąc, że właśnie znalazł odpowiednią przynętę. Wielką przyjemność sprawiło mu zobaczenie wściekłości na twarzy skąpego olbrzyma. Następnego dnia zbudzono Thora o świcie. Hymir już oczekiwał przy brzegu morza. Razem zepchnęli ogromną łódź na wodę i skierowali jej dziób ku otwartemu morzu. Przebrzmiało zaledwie kilka uderzeń serca, gdy Hymir wyciągnął z wody nie jakąś zwykłą rybę, ale sporego wieloryba! Założył nową przynętę na haczyk i znów zarzucił wędkę. Thor z zazdrością patrzył, jak niedługo potem olbrzym ponownie wyciąga wieloryba.

— No cóż, Thorze — zjadliwie roześmiał się Hrimthurs. — Możemy wracać. Mamy dość mięsa na obiad i wieczerzę.

— Jeszcze chwila, wypłynemy trochę dalej, na głębszą wodę — bąknął zawstydzony bóg. Tak też uczynili. Haczyk z przyczepionym łbem byka zanurzył się na prawdziwej głębiny. Thor już niemal przyznał się przed samym sobą, że przegrał, gdy silne szarpnięcie wyrzuciło go na dno łodzi. Szybko odzyskał równowagę, zaparł się nogami o burtę i począł ciągnąć wędkę. Okazało się jednak, że musiał złapać jakiegoś prawdziwie ogromnego wieloryba, gdyż to nie zdobycz do łodzi, a łódź do niej poczęła się przysuwać!

Wtedy bóg gromu wzuł Rękawice Mocy i mocniej zacisnął na biodrach Pas Siły — dary od olbrzymki Grid, matki jego przyrodniego brata. Potem począł zwijać sznur od wędki. Robota szła opornie, ale ryba znajdowała się coraz bliżej.

Woda się wzburzyła, a z kipieli wyrzał monstrualny łeb, ozdobiony wąsami i wypustkami, rogami i kłami, ogromnymi ślepiami i jeszcze większą paszczą

Sam Jormungand złapał się na przynętę Thora. Bóg błyskawicznie zrozumiał, że oto ma jedyną sposobność zabicia największego potwora, jakiego kiedykolwiek nosiła Alda.

Sięgnął do pasa, ale wtedy przypomniał sobie, że odłożył Mjöllnira pod ławę wioślarską.

— Hymir! — krzyknął — Hymir, podaj mi młot! Muszę go zabić!

Wolał i wolał, ale bez odzewu. Wreszcie odwrócił się ku Hrimthurso-wi i ujrzał, że ojciec Tyra siedzi przerażony, trzęsie się ze strachu, a po jego twarzy spływa ocean potu.

— Podaj Mjöllnira!!!

Tym razem Hymir się ruszył, ale zamiast sięgnąć pod ławę, wyciągnął nóż i przeciął linę, utrzymującą Miclgardsorma. Potwór zanurzył się w odmęty.

— Coś ty zrobił!? — bóg chciał się rzucić olbrzymowi do gardła, ale ten uskoczył.

— Tak jest lepiej — odparł Thurs drżącymi jeszcze wargami. — Uwierz mi, tak lepiej.

Thor zdusił gniew i kazał przybijać do brzegu. W końcu przecied pokazał, że potrafi złapać większą rybę.

Nim wysiedli z łodzi, Hymir odzyskał spokój, a potem nawet stał się butny — przypomniał sobie, że to on stawia przed Thorem zadanie do przebycia.

— Zanieś teraz łódź z oboma wielorybami do dworu — polecił gościowi

Wykonanie tego polecenia nie sprawiło bogu szczególnych trudności. Thor po prostu chwycił łódź i postawił ją sobie na głowie. Nawet nie zmęczył się dźwiganiem.

Gniewny grymas nie schodził z oblicza Hymira. Thor wykonują jedną pracę za drugą, znajdował się o krok od zdobycia kotła. Ale on, Hymir, wymyśli jeszcze przeszkodę nie do przeskoczenia, zmusi Thora do ugięcia karku.

Znów zasiedli w halli za stołem. Hymir wzniosł toast za siłaczy. Spełił go swym ulubionym kielichem z grubego kryształu, rżniętego w splecione wzory.

— Thorze, spójrz na ten puchar — podstawił bogu kryształ pod nos. — Jeśli zdołasz go zbić, przebrniesz następną próbę.

Bóg gromu lekce sobie považył to zadanie — w końcu co za trud-ność zbić kryształowe naczynie? Cisnął nim w granitową kolumnę wspierającą ścianę budynku. Jakże jednak się zdziwił, kiedy kolumn runęła, zaś kielich pozostał nietknięty!

Gdy podnosił kryształ, zbliżył się do niego Tyr i tak szepnął:

— Matka mi przed chwilą rzekła, że jedyną rzeczą na tyle twardą by wytrzymać uderzenie magicznego kielicha, jest czaszka Hymira.

Niewiele myśląc, Thor rzucił naczyniem w głowę Hrimthursa. Puchar rozprysł się na drobiny, zaś olbrzym upadł na podłogę. Po chwili odzyskał przytomność, a wraz z nią wróciła wściekłość. Zrozumiał, że ja-kimś sposobem rozwiązano tajemnicę kielicha, ale nie wiedział — jak.

— Zadziwiłeś mnie, Thorze — rzekł gniewnie. — W takim razie po-została już tylko jedna próba: jeśli któryś z was zdoła udźwignąć pożądaný przez bogów kocioł, to może go od razu zabrać i zejść mi z oczu.

Tyr zbliżył się do stojącego pośrodku sali naczynia, ale nie zdołał go podnieść. W końcu dał za wygraną i ustąpił miejsca przyjacielowi.

Thor wierzył w potęgę swych mięśni, ale mocniej ścisnął Pas Mocy

Megingiard, a na ręce założył Rękawice Siły. Tak przygotowany, szarp-nął za uchwyty kotła. Żyły wystąpiły mu na czoło, poczerwieniał, słyszał jak trzeszcza mu stawy.

Wreszcie rozległ się głośny chrzęst — to naczynie odchodziło od podłogi wraz z kilkoma płytami kamiennymi, do których przytwierdził je sprytny Hymir. Nawet ta sztuczka nie powstrzymała najsilniejszego z bogów przed uniesieniem kotła. Aby wy-godniej go nieść, postawił naczynie na własnej głowie. Bez słowa skierował się ku drzwiom. Hymirowi nie należały się podziękowania — wszak Thor uczciwie wygrał kocioł. Za bogiem gromu podążył Tyr.

Nie uszli daleko, gdy usłyszeli donośny okrzyk. Powtórzył się drugi raz, a potem trzeci.

Odpowiedziało mu kilkanaśnie podobnych głosów, dobiegających z różnych stron gór.

— To mój ojciec — syknął Tyr. — Zwołuje cały ród, chyba chce nam odebrać kocioł.

— W takim razie poczekamy na niego — spokojnie odparł Thor.

Zgodnie ze słowami Tyra, już niedługo dostrzegli szesnastu Hrimt-hursów, podążających ich śladem. Wszyscy przewyższali bogów wzrostem co najmniej o trzy głowy, zaś ich ręce wyglądały jak pnie dębów. Widok takich wrogów mógł wzbudzić trwogę w sercach najdzielniejszych wojowników, ale Thor i Tyr, pamiętający sto bitew, nie ułękli się niebezpieczeństwa.

Nim olbrzymy zbliżyły się na tyle, by wykorzystać przewagę liczebną, Thor dwukrotnie cisnął bojowym młotem. Za każdym razem Mjóllnir rozbijał czaszki trzech olbrzymów, po czym posłusznie wracał do rąk boga. Na trzeci rzut nie starczyło czasu — wrogowie zbliżyli się na wyciągnięcie ręki.

Tyr dobył miecza i ruszył w bitewny tan. Kręcił bronią młyńce, odcinając przeciwnikom ręce i głowy. Wydawał się szybszy od wystrzelonej strzały; żaden z olbrzymów nie potrafił dosięgnąć go ciosem pięści ni maczugi.

Tymczasem Thor zgruchotał łby dwóm Hrimthursom, a potem stanął przed samym Hymirem.

— Teraz oddasz mi i kocioł, i życie — przerażającym głosem mruknął olbrzym.

— Nie dostaniesz ani tego, ani tego, a jeszcze sam mi coś zapłacisz ~ odparł, śmiejąc się, Thor.

Jak zapowiedział, tak uczynił. Gdy Hymir wzniosł do ciosu potężną, kamienną maczugę, Thor wśliznął się pod jego uniesione ramiona i uderzył pięścią w brzuch wroga. Thurs stracił oddech i zawahał się chwilę. Wtedy Thor wziął krótki zamach i spuścił młot bojowy na łeb olbrzyma. Nawet granitowo twarda czaszka Hymira nie wytrzymała takiego uderzenia. Pękła, niczym skorupka jajka.

Thor się rozejrzał. Tylko on i Tyr stali żywi na poboju. Bóg gromu powoli podszedł do otoczonego wianuszkami pokrwawionych ciał Tyra.

— Wybacz, przyjacielu — rzekł na wpół przepraszająco. — Musiałem zabić twego ojca. Jeśli pragniesz pomsty...

— Nie — Tyr uśmiechnął się smutno. — Hymir przestał być moim ojcem, gdy złamał dane nam słowo.

Nie mówiąc nic więcej, zawrócili ku chacie Egila, gdzie czekali na nich Thjalfi, Roskwa i koźli zaprzęg.

O TYM, JAK THOR SAMOTRZEĆ WYPRAWIŁ SIĘ DO UTGARDU

(wg: Harbard. 26; Lokas. 60;62; Gylfag.)

Wstawał szary poranek, gdy do bramy pałacu Bilskirnir zaczął się dobijać na wpół pijany Loki. W końcu służący otworzył mu odrzwia i zaprowadził przed oblicze rozgniewanego Thora.

— Loki, łamago, jak śmiesz mnie budzić o tej porze! — ryknął bóg gromu.

— Wybacz, bracie — odparł Loki, ledwo się trzymając na nogach — ale właśnie wracam z Walhalli, gdzie biesiadowałem z Odynem. Otóż dzisiejszej nocy pewien skald z Midgardu umiłał nam śpiewem długie nocne czuwanie. I tenże poeta twierdził, że widział wzniesioną niedawno twierdzę króla olbrzymów Jótunnów, Skrymira (Bezmiernego).

Zamek ten zwie się Utgard, tak samo jak cała kraina Thursów, a mieszkają w nim najsilniejsi z olbrzymów.

— Utgard, powiadasz — zamyślił się Thor. — Ale co to mnie może obchodzić?

— Ależ musi cię obchodzić — z głupim uśmiechem odpowiedział bóg ognia. — Skald twierdził, że tamtejsze Thursy są silniejsze od ciebie. Że nawet stare olbrzymki z Utgardu dadzą sobie z tobą radę

— Co!? — Thor zerwał się z łoża i sięgnął po Mjöllnira. — Gdzie jest Utgard?

Natychmiast tam idę!

— Uspokój się, bracie — powstrzymał go Loki. — Chciałbym się wyspać, a potem ruszyć razem z tobą, żeby zobaczyć twe zwycięstwo — i dodał półgębkiem, by Thor nie usłyszał

— lub porażkę.

— Dobrze, Loki, jutro ruszamy. Solidnie się przygotuj do wyprawy.

Tym razem wyruszyli na piechotę — noga jednego z kozłów Thora jeszcze nie wydobrzała, więc zaprzęg stał bezużytecznie na podwórcu Bilskimiru. Oprócz Lokiego, Thorowi towarzyszył giermek, Thjalfi. Niósł wielką sakwę zjedzeniem.

Niedługo przekroczyli granicę Jótunnheimu i znaleźli się na terenach olbrzymów Jótunnów. Zaraz też dostrzegli ogromną sylwetkę samotnego Thursa z workiem przewieszonym przez ramię. Raźnie podążał tą samą drogą, co i oni. Wszyscy trzej stanęli w niemym zdumieniu — jeszcze nigdy nie widzieli tak wysokiego i potężnego olbrzyma. Co najmniej dziesięć razy przewyższał ich wzrostem!

Wędrowiec spojrzął na bogów i przywitał ich gestem ręki. Odpowiedzieli na to pokojowe pozdrowienie, zbliżył się więc i zapytał o cel podróży.

— Idziemy do Utgardu króla Skrymira — odparł Loki. — Czy wiesz, jak tam dotrzeć?

— Wiem — odparł olbrzym. — Częściowo będzie mi po drodze, więc, jeśli nie macie nic przeciwko, powędrujemy razem.

Bogowie nie wyrazili sprzeciwu, więc Thurs, zapewne chcąc okazać się pomocnym, odebrał od Thjalfiiego sakwę z żywnością i schował ją do własnego worka. Dzięki temu giermek mógł nadażyć za mknącym gigantem.

Zapadał wieczór, gdy olbrzym stwierdził, że pora na spoczynek. Ułożył się na ziemi i momentalnie zasnął.

— Uff— westchnął Loki. — Myślałem, że będzie tak gnał całą wieczność.

— Pora coś przekąsić — stwierdził Thor, podchodząc do worka Thursa. Pakunek był większy od samego boga, toteż Thorowi nie udało się go unieść. Szarpnął więc za rzemienie pętające wylot sakwy, ale nie miał dość sił na ich rozplatanie. Zostały tak mocno zawiązane, że Thor musiał dać za wygraną. Nie pozostało im nic innego, jak położyć się spać na głodniaka.

W środku nocy Thora obudził jakiś łoskot. Poderwał się na nogi, ale nie dostrzegł niebezpieczeństwa. Okazało się, że to jego własny żołądek burczy z głodu.

— Nie — postanowił Thor. — Nikt mnie nie będzie pozbawiał posiłku.

Znów ruszył ku olbrzymowi i jego sakwie. Jakże jednak się zdziwił, gdy nagle znalazł się w dziwnej jaskini, ciemnej i cuchnącej. Rozchodziła się na kilka korytarzy, tak ciasnych, że musiał nimi pełznąć. Każdy kończył się ślepą ścianą. Bóg gromu przestraszył się nie na żarty. W końcu owładnęła nim taka panika, że począł wzywać pomocy. Nikt jednak go nie usłyszał, postanowił więc odszukać drogę, jaką tu przyszedł. Po długim czasie dostrzegł przed sobą mdłe światło gwiazd. Niemal płacząc ze szczęścia, wydostał się z jaskini i obejrzał ją teraz w blasku księżyca. Zaklął. Nie zgubił się w jaskini, ale w rzuconej byle gdzie rękawicy olbrzyma. Thor rozejrzał się wokół — na szczęście nikt nie dostrzegł jego pohańbienia ani nie usłyszał błagań o pomoc. Wy-stawiłby się na pośmiewisko, gdyby ktoś rozpowiedział, że wielki Thor zabłądził w rękawicy Thursa! Następną próbą otworzenia worka olbrzyma skończyła się niepowodzeniem, co wywołało jeszcze gorętszą wściekłość syna Odyna. Chwycił za Mjöllnira i zbliżył się do głowy Thursa. Potężnie uderzył go w czoło. Jótunn tylko zamruczał przez sen. Thor wziął większy rozmach i ponownie zadał cios. Olbrzym podrapał się w czoło. Zrozpaczony bóg

gromu wyteżył wszystkie siły i rąbnął tak mocno, że mógłby przebić skałę. I tym razem Thurs nie poniósł żadnego uszczerbku. Przekręcił się jedynie na drugi bok i ponownie zachrapał.

Thor wrócił do własnego obozowiska i bezradnie opadł na postanie. Czyżby utracił siłę? A może po raz pierwszy trafił na olbrzyma zbyt potężnego nawet jak na jego możliwości? Jeśli taką moc posiada przypadkowo spotkany Jótunn, to jakimiż siłaczami okażą się gospodarze zamku Utgard?

Rankiem olbrzym zapomniał oddać im sakwę z jedzeniem, wskazał tylko szlak do Utgardu, pożegnał się i ruszył swoją drogą. Thor rozstawał się z nim bez żalu, nie upominał się nawet o żywność, wołał by Thurs jak najprędzej zszedł mu z oczu.

Po długim marszu ujrzeli wreszcie mury Utgardu — potężne, kamienne, zdające się blankami sięgać chmur. Górujące nad nimi baszty wielkością przyćmiewały nawet najpotężniejsze pałace Asgardu. Zamek sprawiał wrażenie rozległego jak świat. Bogowie poczuli się śmiesznie mali, podchodząc do bramy, przez którą można by wtoczyć całą górę.

Nie zdążyli nawet zapukać, a odrzwia uchyliły się z przeraźliwym zgrzytem. Stał w nich niespotykanych rozmiarów olbrzym, większy nawet od Jótunna spotkanego po drodze.

— Witajcie! — zagrzmiął tubalnym głosem. — Spodziewałem się tak znakomitych gości i widzę, że się nie rozczarowałem. Znam też powód waszego przybycia. Myślę, że od razu rozpoczniemy próby, kto: my czy wy, jest potężniejszy.

— Jak to? — obruszył się Thor. — Gdzie zwyczajowa gościna? Czy nawet nie podejmiesz nas dzbanem piwa?

— Musicie najpierw zasłużyć na poczęstunek — odparł Thurs.

— jeśli okażecie się godni zasiadania przy utgardzkim stole, nie zostanie wam odmówiona wieczerza.

— Chcę, by mi to rzekł Skrymir, władca tego zamku — zażądał Loki.

— Właśnie z nim mówisz — odparł olbrzym i cofnął się w głąb podwórca.

Thor mruknął z rezygnacją. A więc przyjdzie im na głodnego potykać się z przeciwnościami. Cóż, taki los.

Skrymir poprowadził gości w głąb twierdzy, gdzie między budynkami widniała długa, prosta ulica, licząca co najmniej dwieście kroków. Po obu jej stronach ustawiły się tłumy Jótunnów, z niecierpliwością wpatrujących się w przybyszów.

— Oto mój bratanek — Skrymir przedstawił im jednego z olbrzymów. — Nazywa się Huginn. Jest znakomitym biegaczem. Który z was zdecyduje się stanąć z nim w zawody? Bogowie popatrzyli na siebie niepewnie, wreszcie skierowali wzrok na Thjalfigo.

Giermek skromnie spuścił wzrok, ale w końcu rzekł, że spróbuje.

Zawodnicy ustawili się na linii oznaczającej początek trasy, a potem ruszyli na znak Skrymira. Thjalfi biegł niczym wiatr, nie można było dostrzec ruchu jego nóg, ale Huginn od razu wysforował się na czoło, a potem z każdą chwilą zwiększał prowadzenie.

Oczywiście, jako pierwszy pojawił się na mecie. Zgromadzone olbrzymy uczciły jego zwycięstwo gromkimi okrzykami. Nikt jednak nie wykpiwał przegranego, Thorowi nawet wydawało się, że Jótunnowie patrzą na Thjalfigo z szacunkiem.

— Młodzieńcze — rzekł Skrymir. — Czy może chciałbyś jeszcze raz spróbować swych sił z Huginnem?

Thajlfi nie mógł odmówić. Wystartował ponownie i teraz mknął już nie jak wiatr, a jak wichur, mimo to nie dopędził Huginna. Wrócił do bogów zupełnie zgnębiony, ale Loki poklepał go po plecach i rzekł:

— Nie martw się, nawet najszybszy z niebian, Hónir, nie pokonałby cię w biegach. Skrymir przyprowadził nowego olbrzyma, czarnego na twarzy, o oczach gorejących szkarłatem.

— Oto Logi, mój kuzyn. Który z was pościga się z nim w jedzeniu?

Do tego zadania zgłosił się Loki, gdyż słusznie przypuszczał, że każde następne wiązać się będzie z siłą mięśni, a więc bardziej przydatny w ich wykonywaniu okaże się Thor. Lokiego i Logiego posadzono po dwóch stronach jednej wielkiej misy, na której piętrzyły się ogromne ilości mięsa, kaszy, fasoli i sera. Miał wygrać ten, kto szybciej opróżni własną połowę naczynia.

Na znak Skrymira zabrali się do pałaszowania. Loki pochłaniał tak szybko, że nawet znany z obżarstwa Thor przyglądał się mu z niedowierzaniem. Ale nawet jego apetyt nie wystarczył, by pokonać Logie-go. W okamgnieniu zjadł nie tylko swoją porcję, nie tylko resztę pożywienia przeznaczonego dla Lokiego, ale nawet pożarł misę!

Loki przeprasząco spojrzał na Thora, ale ten pocieszył go dobrym słowem:

— Zjadłeś więcej, niż ja mógłbym. Skrymir podszedł do Thora.

— Ho, ho, chyba nie tacyście mocni, jak nam opowiadano. A może i mury Asgardu znacznie łatwiej zdobyć, niż skaldowie o tym bają?

Nie czekając na odpowiedź, sięgnął po ogromny róg, po brzegi wypełniony miodem.

Skrymir wyciągnął naczynie ku Thorowi i tak rozkazał:

— ypij aż do dna, tylko pamiętaj, że jeśli nie uczynisz tego w trzech łykach, wszyscy cię wyśmieją! W naszej kompanii nie ma bowiem nikogo, kto by nie wychylił tego naczynia w więcej niż dwóch łykach!

Thor z uśmiechem przyjął wyzwanie. Tak na oko powinien starczyć jeden spory haust, by zmieścić całą zawartość rogu w żołądku. Pociągnął więc zdrowo i odjął brzeg naczynia od ust. Spojrzał do środka z niedowierzaniem — miodu ledwo co ubyło. Pociągnął drugi raz, tym razem potężniej — poziom płynu opadł, ale wcale niezbyt dużo. Rozpaczliwym wysiłkiem upił po raz trzeci, a gdy wreszcie postanowił uznać się za pokonanego, poczuł, że nie mógłby wypić ani łyka więcej. Zaś naczynie opróżnił zaledwie w trzeciej części.

— No cóż, słynny opoju — roześmiał się Skrymir. — Nie możesz nam dorównać w picciu, to może chociaż zdołasz podnieść naszego domowego kota?

Kot wyglądał jak kot, ale tym razem Thor już nie podchodził do zadania z takim lekceważeniem. Mocno wsparł się nogami o ziemię, po czym chwycił kota pod brzuch. Wytężał wszystkie siły, ale jedyne, co zdołał uczynić, to lekko wygiąć ku górze grzbiet zwierzęcia. W końcu puścił kota i machnął ręką z rezygnacją. Ten odszedł lekkim krokiem, majestatycznie machając ogonem. Thor czuł się coraz gorzej, jak baba, jak najstarsza z bab, nie mogąca podźwignąć koszyka z jagodami.

— Thorze, nie załamuj się — naigrawał się Skrymir. — Tym razem dam ci za przeciwnika kogoś, kogo nie zdołał pokonać żaden olbrzym z mego rodu. Ella!

Na to wezwanie zjawiała się u boku Skrymira zgięta wpół starucha, pokręcona reumatyzmem, śliniąca się i uśmiechająca wyblakłymi oczami.

— Mam się z nią bić?! — Thor nie mógł uwierzyć, że jemu, mocarzowi, każą się zmierzyć ze stojącą nad grobem kobiecina.

— Spróbuj, Thorze. Jak powiedziałem, nawet ja nie potrafię jej pokonać.

Thor zaatakował pierwszy. Chwycił Ellę pod ramiona i próbował podnieść. Nic mu z tego nie wyszło, starucha bowiem objęła go wpół i rzuciła na posadzkę. Podniósł się i zaatakował ponownie. Tak to się powtarzało trzy razy. Wreszcie Ella chwyciła Thora w kleszczowy uścisk. Nie potrafił się wydobyć, miał jednak dość sił, by długą chwilę opierać się Elli. Jednak i ta próba skończyła się niepowodzeniem. Ol-brzymka przycisnęła go do ziemi i musiał prosić o łaskę.

Po tym ciężkim pojedynku Thor zachował dość przytomności, by zauważyć, że oprócz Skrymira nikt się z niego nie wysmiewał. Jótunno-wie zdawali się z przerażeniem patrzeć na przegranego boga. To go zastanowiło.

Skrymir długą chwilę drwił z boskich awanturników, ale potem dał spokój przytykom i zaprosił ich do stołu. Podano mnóstwo wspaniałych potraw, ale, dziwnym trafem, nie smakowały bogom. Wciąż przeżuwali kłękę. Za to olbrzymy bawiły się- znakomicie. Następnego dnia Skrymir osobiście odprowadził niebian do granicy swoich włości. Nie odezwał się słowem przez całą drogę, a i zawstydzonym wędrowcom nie spieszyło się z rozpamiętywaniem własnych porażek. Dopiero gdy stanęli przy kamieniu granicznym, Skrymir przemówił.

— Bogowie, wiedzcie, że to ja wcieliłem się w owego wędrownego Jótunna, spotkanego przez was w drodze do Utgardu. Wiedząc, z kim mam do czynienia, przybrałem postać wielokrotnie większą od mej prawdziwej, aby was przestraszyć. W nocy, gdy Thor trzy razy uderzył mnie Mjöllnirem, ledwie zdążyłem czarami sprowadzić pobliską górę, by się nią zasłonić. A i tak ostatni cios Thora niemal przebił skałę. Potem szybko wróciłem do Utgardu i za pomocą magii nadałem mu gigantyczne rozmiary, zaś swych podwładnych powiększyłem dziesięciokrotnie. Dziwicie się też, jak mogliście zostać ze szczętem pokonani? To też sprawa moich zaklęć. Huginn, przeciwnik Thjalfiego, jest tym, co oznacza jego imię. — Myślę, a któż prześcignie myśl? Mimo to Thjalfi dzielnie dotrzymywał mu kroku. Zaś Logi to nikt inny jak Ogień — to zresztą znaczy jego imię. Ale twój aptetyt, Loki, mógłby zawstydzić niejednego olbrzyma.

— A moje próby? — niecierpliwie zapytał Thor.

— Piłeś nie miód, ale wodę z samego Garsecgu. Wystarczyły ci trzy łyki, by w trzeciej części opróżnić ocean. Postać kota nadałem twemu największemu wrogowi, wężowi Jormungandowi. Mimo to prawie go uniosłeś. Zaś Ella, to właśnie Śmierć, jak mówi jej imię, a ty potrafiłeś się jej oprzeć długą chwilę — potrafiłeś się oprzeć temu, co nieuniknione!

Thor poczuł niewysłowioną dumę ze swych wyczynów, ale zarazi przyszło opamiętanie. Przecież został haniebnie oszukany! Musi wziąć pomstę na kłamliwym Thursie!

— Thorze — rzekł Skrymir — uznaję w tobie największego siłacza świata. Ale wiedz, że od tej chwili czynię Utgard niewidzialnym, abys nie mógł go odnaleźć. Gdybyś jednak nie

posłuchał przestrogi i spróbował go szukać, bądź pewien, że użyję przeciwko tobie całej swej magicznej mocy. A wtedy nie wyjdiesz cało z pojedynku. Żegnajcie!

Mówiąc to, zniknął, rozwiął się w powietrzu.

— Wracamy! — krzyknął Thor. — Zrównamy Utgard z powierzchnią ziemi! Nikt nigdy tak ze mnie nie zakpił!

— Stój, Thorze! — powstrzymał go Loki. — Nic nie znajdziemy, Utgard jest już niewidzialny, a nie* uśmiecha mi się walka z setkami olbrzymów, nawet jeśli ci wrócą do swych normalnych rozmiarów.

Thor posłuchał rady Lokiego. Odtąd bóg ognia opowiadał, jak to Thor opierał się śmierci i prawie uniósł Jormunganda, ale nie zapominał także wspomnieć, że bóg gromu zgubił się w rękawicy. Skąd jednak dowiedział się o upokorzeniu Thora? To już tajemnica sprytnego Lokiego.

O NOWYCH MURACH ASGARDU, CZYLI JAK FREYĘ ZA MAŻ WYDAWANO

(wg: Wluspá 25-26; Gylfag. 42)

Pewnego ranka do bram Asgardu zapukał olbrzym o czarnym obliczu. Uzbrojeni bogowie wybiegli, by stawić mu czoło, ale okazało się, że nie ma zamiaru walczyć. Przybył natomiast z ciekawą propozycją. Chciał wybudować bogom nowe mury Asgardu.

Odyn poważnie zastanowił się nad słowami Thursa. Rzeczywiście, umocnienia Asgardu pamiętały zamierzchłe czasy, powstały jeszcze przed wojną z Wanami, a w jej toku zostały poważnie uszkodzone. Od-tamtej pory bogowie nie pomyśleli o naprawie wałów — ale przecież żaden z nich nie znał się na tym, a jeśli znał się kiedyś, to teraz już zapomniał tajników sztuki wznoszenia umocnień.

— Olbrzymie — Odyn przywołał budowniczego. — Chcemy mieć nowe mury, całe z kamienia, z pięknymi wieżami i mocnymi bramami. Czy jesteś w stanie wznieść?

— Jestem, Odynie.

— W takim razie powiedz, jakiej zapłaty żądasz.

— Chcę niewiele — czarnolicy olbrzym wyraźnie bał się wyjawienia ceny. — Tylko Freyi za żonę oraz Słońca i Księżycy.

Gdy bogowie usłyszeli warunki prostaka, ich gniew czarną chmurą przyćmił światło Słońca. Olbrzym musiał uchodzić. Asowie chcieli go o-onić i ukarać za zuchwalstwo, ale powstrzymał ich Loki.

— Powinniśmy się zgodzić — rzekł stanowczo.

— Zgodzić!? — krzyknęła Freya. — Chcesz mną kupczyć dla paru kamieni?

— Niczym ani nikim nie chcę kupczyć — odparł Loki. — Mury są nam bardzo potrzebne, zaś wcale nie musimy się potem wywiązywać z umowy. Wystarczy wyznaczyć bardzo krótki czas na wzniesienie umocnień. Olbrzym na pewno nie zmieści się w terminie, a wtedy my będziemy mieć mury — sami je potem dokończymy — a Thurs odejdzie z niczym.

Po naradzie bogowie postanowili przyjąć propozycję Lokiego. Wezwano Thursa i zawarto z nim umowę na wzniesienie murów. Miał to uczynić w ciągu jesieni i zimy oraz zdążyć przed pierwszym dniem wiosny. Dziwił bogów brak sprzeciwu olbrzymowi, ale nie wyczuli podstęp.

Okazało się bowiem, że czarnolicy olbrzym wcale nie zamierza samemu budować umocnień. Sprowadził do pomocy wspaniałego ogiera Swadelfariego, nadzwyczaj silnego, mądrego i posłusznego. Koń zwoził kamienie i drewno, zaś Thurs zajmował się tylko budowaniem. Dlatego też robota szła nadspodziewanie sprawnie. Mury rosły wokół Asgardu szybciej niż trawa na wiosnę.

Tak minęła jesień, a potem miesiące zimowe. Wreszcie do końca naznaczonego terminu pozostały tylko trzy dni, ale też praca zbliżała się ku końcowi. Olbrzym musiał jeszcze ułożyć zaledwie kilka bloków kamiennych i wznieść koronę wieży bramnej.

Bogowie, nie wspominając o samej Freyi, wpadli w panikę. Oddanie Słońca i Księżycy Thursowi oznaczało nie tylko niewolnictwo dla rządzących nimi bogów, Soi i Maniego, ale spowodowałoby straszliwe następstwa — olbrzym mógł przecież pozmieniać ich bieg, a wtedy maczej by płynął czas! W końcu zaś załamałby się cały stary porządek, a wraz z nim i panowanie bogów.

Wściekli i przerażeni Asowie odszukali Lokiego. Smacznie spał, jakby niebiańskiemu grodowi nic nie groziło, więc wywlekli go z łóżka i nakazali wymyślić jakiś sposób uniknięcia niebezpieczeństwa. To w końcu on namówił ich do zatrudnienia olbrzyma, niech więc teraz sam sobie z nim poradzi. Loki tylko wzruszył ramionami.

— Każcie Thorowi go zabić — mruknął.

— Nie możemy — oparł Odyn. — Złamałibyśmy umowę. Dlatego właśnie ty jesteś nam potrzebny — rzecz tę trzeba załatwić sprytnie i po cichu.

Loki zastanawiał się chwilę, wreszcie powiedział, że ma pewien pomysł, ale z jego wykonaniem trzeba trochę poczekać. A przedtem, jeśli pozwolą, wróci się przespać. Zaszył się zatem w swym pałacu, pozostawiając na zewnątrz bogów, zdumionych jego niefrasobliwością.

Loki spał długo, aż wreszcie zapadł wieczór, ostatni wieczór przed upłynięciem terminu. Loki wstał z łóżka, wyszedł z Asgardu i udał się do lasu. Odszukał drogę, którą każdego dnia i każdej nocy Swadelfari ciągnął kamienie i drewno dla swego pana. Tam postanowił zaczekać.

Usłyszał wreszcie odgłos kopyt — zbliżał się ogier, wioząc głązy na budowę korony wieży. Loki wypowiedział zaklęcie i przeistoczył się w piękną klacz o długiej grzywie, lśniącej sierści i ognistym spojrzeniu. Zarżał, jak rzą klacze, gdy szukają partnera. Odpowiedział mu zdziwiony, ale radosny głos ogiera.

Swadelfari wyplątał się z uprzęży wozu pełnego kamieni, po czy pogalopował ku Lokiemu. Ten zaś zerwał się do biegu i popędzi przez las, jak najdalej od Asgardu. Swadelfari pędził za nim niestru-dzenie. Tak minęła cała noc, aż ogier i klacz znaleźli się dostatecznie daleko grodu bogów, by przed świtem Swadelfari nie zdążył tam wrócić. Dopiero wtedy Loki się zatrzymał i pozwolił, by ogier go dopędził i posiadał.

Thurs długo czekał na Swadelfariego i kamienie, aż w końcu począł go szukać, oczywiście, bez skutku. Znalazł tylko wóz z głazami. Przy-ciągnął go do Asgardu akurat, gdy nastał świt pierwszego dnia wiosny, a wraz z nim minął termin wniesienia murów. Olbrzym zrozumiał, że przegrał, ale domyślił się też, że bogowie musieli maczać palce w zniknięciu konia. To go tak rozsierdziło, że chwycił za topór i wkroczył do Asgardu.

Ryknął głosem pełnym nienawiści i wyzwiał Asów do walki. Na to tylko czekali. Kilku bogów związało olbrzyma wstępny bojem, ale natychmiast odstąpili, gdy zjawił się Thor. Natarł na czarnolicego Thursa i powalił go jednym ciosem Mjöllnira. Stał potem na trupie przeciwnika, wydał okrzyk zwycięstwa, po czym uniósł olbrzyma i cisnął go hen, ponad murami, ponad lasami i polami. Ciało spadło dopiero w Jótunnheimie. Tak bogowie postarali się o nowe mury Asgardu, nic za nie nie płacąc. Co zaś z Lokim, którego posiadał Swadelfari? Bóg ognia starał się przybrać swą naturalną postać, ale, nie wiedząc czemu, nie mógł. Okazało się, że jest to niemożliwe, gdyż zaszedł w ciążę. Dopiero gdy urodził wspaniałego, ośmionogiego rumaka, los pozwolił mu na opuszczenie końskiej skóry. Tak narodził się najszybszy ogier świata, ośmionogi Sleipnir, подарowany później przez Lokiego bratu krwi, Ody nowi.

O KAMIENNOGŁOWYM HRUNGNIRZE

(wg: Harbard. 14-15; Lokas. 61; Gylfag.)

Zdarzyło się to dwa dni po tym, jak kochanka Thora, olbrzymka Jarnsaksa, urodziła bogowi gromu bliźniaki — Magniego i Modiego. Od owych dwóch dni Asgard huczał nieustającą ucztą — Thor wyprawiał pępkowe synów.

Odyn wyszedł z Bilskirniru, pałacu Thora. Postanowił odetchnąć świeżym powietrzem, nim znowu chwyci za kielich. Rzeński wiatr poranka owiał mu twarz, a chłód wypędził z kości zmęczenie. Nadal jednak ojciec bogów czuł się niezbyt sprawny. Pomyślał, że dobrze mu zrobi jazda konna. Kazał słudze przyprowadzić Sleipnira, najszybszego konia świata, potrafiącego pokonywać przeszkody na ziemi, jak też w powietrzu i na wodzie. Ogier podszedł do swego pana i posłusznie poczekał, aż ociężały Odyn wdrapie się na jego grzbiet. A potem pomknęli przez bramę Asgardu i poszybowali przestworzami. Tak, tego właśnie Odyn potrzebował. Wiatru, co mało nie zerwie kapelusza z głowy, co ostudzi żyły nabrzmiałe gorącą krwią. Najwyższy z bogów powoli odzyskiwał trzeźwość i zdolność przytomnego myślenia. I dopiero wtedy spostrzegł, że szybkonogi Sleipnir zaniósł go do Jótunnheimu. Należało jak najszybciej wracać, nim Thursy zechcą sprawdzić, kto wkroczył w ich granice.

Szybka ucieczka okazała się niemożliwa — drogę zagroził Odyno-wi olbrzym na ogromnym, czarnym rumaku, Thurs o imieniu Hrungnir, znany z tego, że zarówno jego czaszka, jak i serce utworzone zostały z kamienia. Dla ochrony nosił też kamienną tarczę, odporną na ciosy każdej broni. Dosiadał rumaka o imieniu Gulfaksi, czyli Złotogrzywego, gdyż taki właśnie niezwykajny kolor posiadała jego grzywa.

— Odynie! — krzyknął olbrzym. — Dalekoś się zapędził! Ojciec bogów odczepił od siodła nigdy nie chybiającą włócznię Gungnir i przyszykował się do pojedynku.

— Nie chcę z tobą walczyć, Odynie — niespodziewanie stwierdził Hrungnir. — Chętnie za to bym się pościgał. Ty dosiadasz najszybszego konia Asgardu, ja zaś najściglejszego rumaka Jótunnheimu. Pójdźmy więc w zawody i niech się okaże, kto posiada lepszego wierzchowca.

Odyn przyjął wyzwanie, w końcu i on chciał okazać wyższość Sleipnira nad Gulfaksim.

Zrównali się końmi i, na znak dany przez Hrungnira, ruszyli z kopyta. Długi czas rumaki mknęły łeb w łeb, to pędząc pośród chmur, to opadając na ziemię, to znów kopytami muskając fale morza. W końcu Gulfaksi począł się męczyć, zaś Sleipnir wysforował się do przodu najpierw o długość szyi, potem całego ciała, aż wreszcie zaczął zostawiać Gulfaksiego w tyle.

Hrungnir bezlitośnie popędzał rumaka, bodąc go ostrogami i uderzając kijem, ale nie na wiele się to zdało — Gulfaksi nie mógł nadążyć za Sleipnirem.

Niespodziewanie dla olbrzyma tuż przed końmi ukazała się brama As-gardu. Krzyząc zwycięsko, Odyn popędził przez nią i osadził spienionego Sleipnira na podwórcu przed Bilskirnirem. Na ten okrzyk z pałacu Thora wysypali się biesiadujący bogowie, ciekawi, co też się dzieje. Wybiegli w sam czas, by ujrzeć wpadającego przez bramę Hrungnira na Gulfaksim.

— Jótunn w Asgardzie! — ryknął Thor, dobywając Mjöllnira.

— Wstrzymaj się, synu — rozkazał Odyn. — Hrungnirowi należą się prawa gościa.

Ściągał się ze mną w uczciwej walce i, choć przegrał, powinien zostać przez nas dobrze przyjęty.

Thor niechętnie spełnił żądanie ojca i schował Mjöllnira, ale mimo to Hrungnir cały czas z bojażnią spoglądał na boga gromu.

— Wracajmy do zabawy! — polecił Thor, po czym rzekł do Thursa — I ciebie też zapraszam, byś usiadł przy mym stole.

Hrungnir skłonił się sztywno przed Odynem, uznając swą przegraną, po czym podążył za Thorem. Zasiadł przy długiej ławie, zastawionej jadłem i napojami. Przyjął podany kielich.

— Co to za trunek? — spytał, powąchawszy zawartość pucharu.

— To miód sycony, dobywający się z wymion kozy Heidrun — od- .1 parł jasny Heimdall.

— Raduj się, gdyż jesteś jednym z niewielu olbrzymów, jakim przypadło w zaszczycie kosztować tego napitku.

Miód rzeczywiście wyróżniał się przednim smakiem, Hrungnir nigdy wcześniej nie pił tak wspaniałego alkoholu. Wlewał go więc w siebie bez umiaru, aż napitek zmacił mu umysł. Wdał się wtedy w sprzeczkę z siedzącymi obok bogami i boginiami, Asynje wyzywając od ladacznicy, zaś Asom odmawiając honoru i odwagi. Nikt jednak go nie skarcił, gdyż Hrungnira uznano wcześniej za gościa, zaś gościowi nie wolno uczynić krzywdy.

Olbrzym, rozzuchwalony takim obrotem sprawy, podszedł do samego

Thora i z niego też począł szydzić. Kiedy wreszcie bóg gromu nie wytrzymał i odezwał się ostrym słowem, Hrungnir uderzył pięścią w stół.

— Hańba ci, Thorze, na gościa napadasz! Honoru ci brak! Ale ja się ciebie wcale nie boję! Wyzywam cię do walki!

Thor tylko na to czekał. Chwycił Mjöllnira i już chciał się rzucić na Hrungnira, gdy powstrzymał go Odyn słowami, iż nie godzi się walczyć na uczcie wydanej na cześć własnych synów. Dlatego też pojedynek odłożono do dnia następnego.

Broń Thora, jak zawsze, miał nieść Thjalfi, natomiast Hrungnir nie posiadał giermka.

Dlatego bogowie zgodzili się wysłać wieść do Jótunnheimu, by olbrzymi przysłały Hrungnirowi pomocnika.

Nadszedł następny poranek, a goście, wprost z uczty, udali się na błonia poza murami Asgardu. Przeciwnicy stanęli naprzeciwko siebie — Thor zbrojny w Mjöllnira, zaś Hrungrnir w kamienny topór i kamienną tarczę. Nigdzie jednak nie zauważono giermka olbrzyma, Thor kazał więc Thjalfiemu iść do Hrungrnira i spytać o przyczynę tego stanu rzeczy.

— Wielki Hrungrnirze, mój pan pyta się, gdzie twój giermek.

— Zaraz nadejdzie, nie bój się, będziesz miał przeciwnika.

— W takim razie dobrze. Pozwól jednak, że dam ci pewną radę, jak olbrzym olbrzymowi. Mój pan potrafi uderzać gromem spod ziemi, więc strzeż się stania na niej gołą stopą. Ledwie to zdążył wypowiedzieć, gdy ziemia zadrżała. Nadchodził pomocnik Thursa. Zza wzgórza wyłonił się ogromny stwór, sylwetką przypominający olbrzyma, ale jakiś taki niezdarny i sztywny. Nazywał się Mókkurkalfi. Thursy ulepiły go z gliny, by stał się giermkiem Hrungrnira. Jedynie serce miał prawdziwe, a należało ono wcześniej do młodej klaczy. Jótunnowie próbowali dać Mókkurkalfiemu serce niedźwiedzia, a potem wilka, ale nic z tego nie wyszło. Tylko serce strachliwej klaczy potrafiło wytrwać w jego piersi. Thjalfi zamarł ze zgrozy. A więc miał walczyć z przeciwnikiem trzy razy większym i, zapewne, także silniejszym?

Bóg gromu stanął na polu przeznaczonym do walki i wydał okrzyk bojowy. Na ten dźwięk Mókkurkalfi wrzasnął ze strachu i zmoczył sobie nogi, a potem począł trząść się jak liść na wietrze. Thjalfi wiedział już, że da sobie radę z takim wrogiem.

Widząc nachodzącego Thora, Hrungrnir położył tarczę na trawie i stanął na niej, by przypadkiem Thor nie pokonał go uderzeniem spod ziemi. Na to tylko czekał bóg gromu. Zamachnął się i rzucił młotem. Broń roztrzaskała olbrzymowi łeb, a potem zawróciła do ręki właściciela. Umierający Hrungrnir zdołał jednak dosięgnąć Thora. Zadał potężny cios kamiennym toporem. Thorowi nie udało się sparować uderzenia i dlatego część złamanego ostrza topora utkwiała mu w czole. Na domiar złego, padający Hrungrnir przygniótł boga gromu swą wielką nogą.

W tym czasie Thjalfi rzucił się na Mókkurkalfiego. Gliniany gigant prawie się nie bronił. Thjalfi bez problemu posiekł go mieczem na drobne kawałki.

Bogowie podbiegli, by pomóc Thorowi wydostać się spod nogi Hrungrnira. Ale, mimo wysiłków, nie potrafili unieść kończyny olbrzyma. Nawet gdy wszyscy razem za nią chwycili, nie dali rady usunąć jej z ciała boga błyskawicy.

Wtedy właśnie pojawił się na błoniach jeden z dwóch nowo narodzonych synów Thora, Magni. Mimo, że miał dopiero trzy dni, trzymał się już na nogach i odznaczał niepospolitą siłą. Wystarczyło, że dotknął nogi Hrungrnira, a ta spadła z Thora. Bogowie spojrzeli na siebie — skoro Magni w tym wieku jest silniejszy od własnego ojca, to długo jeszcze Asgard będzie bezpieczny przed olbrzymami.

Uradowany Thor chwycił w objęcia i uściskał syna. Podzielił się z nim też wojenną zdobyczą — podarował mu Gulfaksiego, wspaniałego konia Hrungrnira.

Resztki kamiennego topora Hrungrnira jeszcze długo tkwiły w czaszce Thora, aż wydobyła je wólwa Groa, jak to zostanie opowiedziane w historii o uratowaniu Aurwandila.

Tak zakończyła się uroczystość na cześć nowo narodzonych synów Thora.

O UWIĘZIENIU GRIMNIRA

(wg: Grimn. całość)

Żył kiedyś król wikingów Hraudung. Miał dwóch synów — dziesięcioletniego Agnara i o dwie zimy młodszego Geirróda. Nastał czas, że Hraudung ciężko zachorował, polecił więc zaufanym ludziom przysposabiać synów do objęcia tronu.

Pewnego razu bracia postanowili wybrać się łodzią na pełne morze, aby nałowić ryb. Zabrali wędkę, zapakowali dość jedzenia na cały dzień żeglugi i wreszcie odbili od brzegu.

Odплыnęli dość daleko, gdy na horyzoncie pojawiły się ciemne chmury. Agnar dostrzegł je i pokazał bratu. Postanowili, że lepiej będzie zawrócić ku brzegowi. Nie zdołali tego jednak uczynić — burza mknęła niepoohamowanie. Sztorm oładnął nimi, gdy znajdowali się

jeszcze daleko od wybrzeża. Teraz musieli walczyć o to, by fale nie wywróciły łodzi — o powrocie nie mieli co marzyć.

Nawałnica trwała i trwała, chłopcom wydawało się, że mijają całe dnie, a ich wciąż niosły fale. W końcu siła burzy wygasła, a uszkodzona łódź kołysała się niczym malutka łupinka orzecha na bezmiarze oceanu.

Chłopcy zemdleli, wyczerpani długą walką z żywiołem. Nie widzieli, że ich łódź, prowadzona jakąś niepojętą siłą, kieruje się, wbrew prądowi morskemu, ku malutkiej wysepce.

Na brzegu czekała dwójka ludzi — starzec i staruszka, odziani w ubogie szaty, ale nie zabiedzeni i nie brudni. Bez zdziwienia przywitali pojawienie się łodzi, natychmiast też zanieśli nieprzytomnych chłopców do swojej chatki.

Owymi staruszkami byli Odyn i Frigg. Dużo wcześniej, z wysokości wieży Hlidskjalf, dostrzegli dwoje dzieci zagubionych na oceanie, po czym czarami skierowali ich łódź na samotną wysepkę, a potem sami się na nią udali. Nie uczynili tego z litości — bowiem litość rzadko gości w sercach bogów — po prostu założyli się, które z nich lepiej zaopiekuje się braćmi. Odynowi spodobał się Geirród, zaś Frigg — Agnar.

Po dościsiu do przytomności, chłopcy podziękowali staruszkom — oczywiście nie rozpoznając w nich bogów — za uratowanie, i spytali, jak mogą dostać się do domu. Zmartwili się, usłyszawszy, że będą musieli pozostać na wyspie przez całą zimę aż do wiosny, gdyż w tych okolicach zimą codziennie szaleją sztormy, więc każde wypłynięcie w morze zakończy się niechybną śmiercią. Szczególnie zmartwił się Agnar, tęskniący za chorym ojcem. Czuł, że może nie ujrzeć go już żywego. Geirród tak bardzo się tym nie przejmował — tęsknił jedynie do wojaczki i przewodzenia zbrojnej drużynie, zaś obie te rzeczy mógł poznać dopiero po śmierci starego, opiekuńczego ojca.

Całą zimę chłopcy pozostali pod opieką pary wyspiarzy. Odyn wychowywał Geirróda, zaś Frigg — Agnara. Odyn wpajał swemu uczniowi cnoty wojownika — szybkość, obeznanie z różnymi rodzajami broni i waleczność, oraz cnoty silnego króla — bezwzględność, upór i spryt. Frigg zaś doradzała Agnarowi co innego: jak powinien uzyskać miłość swych podwładnych, jak rządzić, by dobrze im się wiodło, jak być silnym, a jednocześnie miłosiernym.

lak minęły zimowe miesiące. Nadeszła wiosna, a wraz z nią pora spokojnego morza. Odyn postarał się o nową łódź i podarował ją chłopcom. Ci serdecznie pożegnali swych wychowawców i wyruszyli ku ojczystym brzegom. Przed rozstaniem Odyn wziął Geirróda na bok i szepnął mu coś do ucha.

Dobili do królestwa ojca po kilkudniowej podróży. Geirród, trzymając oba wiosła, jako pierwszy wyskoczył na brzeg. Rzucił wiosła na piasek, chwycił dziób łodzi i odepchnął ją od brzegu.

— Geirródzie, co robisz? — bezradnie krzyknął nie potrafiący pływać Agnar.

— Jedź, i niech cię trolle porwą! Ja będę królem! — odparł Geirród. Potem dopilnował, aby fale nie zniosły łodzi z powrotem na wybrzeże, i ruszył ku twierdzy ojca.

Tam powiedziano mu — o czym już wcześniej wiedział od zegnającego się z nim Odyna — że ojciec umarł tej zimy, a teraz on, jako jedyny ocalały syn, może zostać władcą. Oczywiście, wykorzystał sposobność — zebrał oddział zbrojnych i, korzystając z rad danych mu przez Odyna, zdobył królestwo.

Agnar nigdy nie dobił do żadnego brzegu. Pochłonęło go morze.

Geirród okazał się dobrym władcą. Wprawdzie rządził z okrucieństwem i bezwzględnością, ale zapewniał swym wojom coroczne zamorskie wyprawy, przynoszące łupy i sławę wojenną. To zaś wystarczało, by podziwiano go i śpiewano pieśni na jego cześć.

Pewnego dnia Frigg tronowała na Hlidskjalfie i przyglądała się światu. Zwróciła oczy na krainę Geirróda i znów zastanowiła się, jak mogłaby się zemścić za zdradzieckie zgładzenie swego wychowanka. W końcu ułożyła pewien plan.

Kilka dni później podeszła do swego małżonka i tak rzekła.

— Odyne, wspomnij Agnara i Geirróda. Tego Geirróda, który zabił swego brata.

— Pamiętam — uśmiechnął się Odyn. — Wyciągnął dobre wnioski z mych rad, został królem.

— Tak, został królem, ale chyba niezbyt dobrze stosuje się do obyczajów. Zabija każdego wędrowca, przybywającego na jego dwór. Torturuje go, a potem rzuca psom na pożarcie.

— Nie może to być prawdą — oburzył się Odyn. — Wprawdzie wpołem mu spryt i siłę, ale nawet zły król nie waży się złamać prawa gościnności.

— Jeśli nie wierzysz, sam to sprawdź.

Uśmiechając się pod nosem, Frigg zostawiła Odyna. Oczywiście, Geirród nie zabijał gości. To kłamstwo stanowiło po prostu część planu bogini.

Jeszcze nim Odyn udał się do Midgardu, by osobiście sprawdzić zasłyszaną wieść, Frigg wysłała na dwór Geirróda swą siostrę i służkę, Fullę. Niebianka pojawiła się przed samym królem, po czym ostrzegła go, że do jego włości zbliża się zły i podstępny czarownik, zamierzający pozbawić go tronu i życia.

— Jak go rozpoznam? — spytał zaniepokojony Geirród.

— Zwracaj uwagę na swe psy — nawet nie zaszczekają na czarownika. Podkulą ogon i uciekną.

Geirród skorzystał z rady nieznannej posłanniczki. Uprzedził wojów, by pilnowali bram dniem i nocą, i by przypatrywali się obcym.

Jakoż po kilku dniach pojawił się Odyn, jako dostojny pan imieniem Grimnir (Zakapturzony). Ramiona okrywał mu drogocenny płaszcz, barwiony na niebiesko. Psy chowały się po kątach na jego widok, nie wydały nawet głosu.

Ludzie Geirróda natychmiast poznali, kto zasz i schwytali przybysza.

— Chciałeś mnie zabić, a władztwo zagarnąć dla siebie? — naśmiewał się Geirród. — Nic z tego. Teraz ty zaznasz śmierci, powolnej i strasznej!

Na jego znak zawleczono Grimnira do halli pałacowej i przywiązano do słupa podtrzymującego belkę stropową. Po jego obu stronach rozpalono wielkie ogniska. Płomienie ciągle podsycano, tak że żar i gorąco biło w Odyna, wyzuwając z niego życie. Wisiał tak osiem dni, nie dawano mu ni jedzenia, ni picia. Prawie umierał z pragnienia i głodu. Ciało miał spieczone od gorąca, a jego język stał kołkiem z braku wody. Zaś Geirród codziennie wyprawiał w halli ucztę, by móc nacieszyć oczy widokiem umierającego wroga. Jego wojownicy urządzali turnieje, kto najwięcej razy wceluje ogryzioną kością w głowę więźnia. Tak wisiał Odyn i tak cierpiał.

Ósmego dnia jakiś chłopiec podszedł do uwięzionego Grimnira i podał mu kubek wody. Odyn spojrział na dzieciaka i zrozumiał, że nadszedł kres jego cierpienia. Chłopcem tym okazał się Agnar, syn Geirróda.

Grimnir uniósł głowę i zaśpiewał, głosem czystym i silnym, pieśń o Asgardzie. O bogach i pałacach, o budowie świata i czynach bogów. Na koniec tak rzekł:

— Geirródzie, przypomnij sobie dzieciństwo! Przypomnij sobie dwoje staruszków na samotnej wyspie! Przypomnij sobie brata, którego haniebnie zabiłeś! To ja dałem ci siłę i męstwo, ja dałem ci królestwo. A ty okazałeś się niegodny — torturujesz gości, śmiejesz się z nich, zamiast ugaszczać u stołu! Ja dałem ci wszystko, a teraz to odbieram! Jam jest bowiem Odyn!

Cisza zapadła w całej halli. Wojownicy, jeszcze przed chwilą wyśmiewający się z Grimnira, drżeli teraz przed Odydem.

— Przepowiadam ci śmierć z własnej ręki. Przepowiadam ci śmierć haniebną. Przepowiadam ci, że nie zasiądziesz w Walhalli. Przepowiadam, że tron po tobie przejmie syn twój, Agnar, i będzie rządził długo i sprawiedliwie, jak rządziłby brat twój tego samego imienia. To ci wieszczę!

Geirród zrozumiał swój błąd i, wiedziony raczej strachem niż skrucą, zerwał się zza stołu, by uwolnić Odyna. Wtedy jednak zza pasa wysunął mu się miecz i upadł na posadzkę. Nie zauważywszy tego, Geirród nadepnął na ostrze, a to uniosło się i wbiło w jego brzuch. Król umarł w męczarniach, nikt nie potrafił mu pomóc ani zmniejszyć bólu. Gdy tylko poraniony władca upadł, Grimnir-Odyn zniknął. Zawstydzony, wracał do swej żony, by przyznać, że lepsze okazało się wychowywanie władcy według jej metod. Tak Frigga dopełniła zemsty za zabicie swego wychowanka.

O WILKU FENRIRZE

(wg: Vóluspa 40; Lokas. prolog;38-39;41; Gylfag. 13;21)

W owym czasie żył na swobodzie potwór straszliwy, wilkiem Fenrirem zwany. Płynęła w nim krew Lokiego, zaś porodziła go obrzydliwa olbrzym-ka Angrboda. Za rodzeństwo miał węża Jörmunganda i okropną Hel.

Bogowie pozwolili Fenrirowi żyć na wolności, choć już jako szczeniak odznaczał się nieposkromioną żarłocznością i ogromną siłą. W końcu jednak bogowie wypędzili go z Asgardu, by więcej nie czynił szkód.

Pobiegł wtedy do Isarnvidr, Żelaznego Lasu, tworzącego granicę Ut-gardu z Midgardem. Tam biegał wśród potężnych metalowych i kamiennych drzew, nawołując inne wilki i tworząc krwawą kompanię. Pewnego dnia napotkał olbrzymkę Gygur, zwaną Starą. Urodziła mu dwa wilki — Skólla i Hatiego. Tym łotrom ojciec porучzył ważne zadania: mieli biegać po niebie, ścigając Słońce i Księżyc, oraz pożreć je przy pierwszej sposobności. Fenrir nienawidził światła i najchętniej sam zabrałby się za zjedzenie Słońca i Księżyca, ale przepowiedziano mu, że pozostało mu już niewiele chwil wolności, więc wolał polecić to zadanie swym synom.

I rzeczywiście, bogowie mieli dość szaleństw Fenrira. Poza tym bali się go, nie chcieli też dopuścić, by nadal rósł tak szybko, jak dotychczas, bo stałby się zagrożeniem nie tylko dla Midgardu i ludzi, ale nawet dla Asgardu i bogów. Postanowili zatem działać, póki jest jeszcze czas.

Odyn, Thor, Tyr, Heimdall, Njórd, Frey, Hónir — wszyscy oni zebrali się z zamiarem złapania i uwięzienia Fenrira. Wymyślili nawet dość przebiegły plan.

Znaleźli wilka w Żelaznym Lesie, warował przy kamiennym drzewie, czekając na nadejście reszty sfory. Podeszli do niego i z przerażeniem dostrzegli, że nie okazał ni cienia strachu na ich widok.

— Witaj, Fenrirze — odezwał się Tyr.

— Witajcie, bogowie. Czyżbyście chcieli razem ze mną zapolować na ludzi?

— Nie — przecząco pokręcił głową Tyr. — Chcemy sami się przekonać, ile prawdy jest w opowieściach o twój krzepie.

— Co mam zrobić? — spytał wilk, mile polechtany w swej próżności.

— Wykuliśmy dla ciebie łańcuch Laeding. Jeśli go rozerwiesz, uznamy, że silniejszy jesteś nawet od Thora.

Fenrir pozwolił się skępować Laedingiem, a potem tylko napiął mięśnie, a łańcuch pękł w wielu miejscach. Bogowie, niemal już pewni, że schwytali Fenrira, teraz pobledli z przestraszenia.

— Ot, boska robota — pogardliwie mruknął Fenrir. — Same dziury w tej materii.

Niebianie biedzili się całe trzy dni, by wykuć następny łańcuch, dwa razy grubszy i mocniejszy od poprzedniego. Nazwali go Dromi.

I znów bogowie odszukali Fenrira i zaproponowali mu próbę. Kiedy go spętali, wilk napiął mięśnie, ale nic się nie stało. Zwycięskie uśmiechy już miały ozdobić oblicza Asów, gdy Fenrir mocniej się wyteżył. Łańcuch pękł i opadł na ziemię.

— Ot, boska robota — zaśmiał się potwór.

Zniechęceni bogowie w ponurych nastrojach wracali do Asgardu. Nagle Tyr wpadł na pewien pomysł.

— Posłuchajcie. Wiem już, co znaczą słowa Fenrira: „Ot, boska robota”. Sami nie zdołamy zrobić odpowiedniego łańcucha! Musimy o to poprosić mistrzów kowalstwa — krasnoludy!

Uczynili, jak podpowiedział Tyr. Po trzech dniach krasnoludy, uradowane i zaszczycone boskim zamówieniem, przyniosły nie łańcuch, ale sznur o imieniu Gleipnir. Sznur niezwykajny, bowiem do jego stworzenia zużyto korzeń skały, brodę kobiety, oddech ryby, ślinę ptaka, siłę niedźwiedzia i odgłos stapania kota.

Uradowani bogowie natychmiast odszukali Fenrira.

Wilk nieufnie popatrzył na sznur.

— Czy wy przypadkiem ze mnie nie kpicie? — spytał. — Przychodziecie z jakimś śmiesznym sznurkiem, tak cienkim, że dziecko by go przerwało. Chyba, że to sznur magiczny, a wtedy nawet moje mięśnie nic nie poradzą. Nie, nie mam zamiaru próbować.

— Strach cię obleciał, co? — złośliwie spytał Tyr.

— Mnie!? Strach!? — na pysk Fenrira wystąpiła piana złości. — Dobrze, wiążcie węzły, ale jeden z was, na znak, że uwolnicie mnie, gdybym się nie oswobodził, włoży do mej paszczy swą prawicę.

Bogowie nie kwapili się do spełnienia tego zobowiązania wiedzieli przecież, że postępek ten równa się utracie dłoni — nie mieli zamiaru uwolnić Fenrira.

W końcu Tyr — był przecież bogiem przysięg i sprawiedliwości — wsunął prawicę w zaślinioną mordę potwora.

Bogowie spętali Fenrira. Wilk wysiłał się i wysiłał, ale nie potrafił rozerwać sznura.

Wreszcie uznał się za pokonanego i poprosił bogów o uwolnienie. Ci jednak odmówili.

Tak bohaterski bóg Tyr, dla dobra Asgardu, utracił prawicę. Tak też spętano Fenrira. I nadal leży związany na pustkowiu. Czeka na Ragnarók, kiedy magia czasu końca świata uwolni go, by mógł ruszyć w bój przeciw bogom.

DROBNE OPOWIEŚCI O BOGACH

OJCIEC I SYN: ODYN I THOR

(wg: Harbard. całość; Lokas.9-IQ;16;24; Alvis. całość; Gylfag.)

Pewnego dnia zmęczony Thor wracał z wyprawy na wschód, gdzie gromił olbrzymy. Jak najszybciej chciał dotrzeć do Asgardu, toteż niełicho się zdenerwował, kiedy okazało się, że drogę zagroził mu szeroki sund, cieśnina morska. Dostrzegł wszakże, że niedaleko brzegu stoi zacumowany prom. Zawołał więc do przewoźnika o imieniu Harbard, by ten podpłynął i pomógł mu się przeprawić.

Owym przewoźnikiem okazał się Odyn, choć nie zdradził synowi własnego imienia. Z czystej złośliwości odmówił Thorowi przewozu. Porywczy bóg błyskawic zaczął wymieniać własne bohaterskie czyny, chcąc w ten sposób zmusić Harbarda do uległości. Ten jednakże też wymienił swe niedawne przewagi, głównie miłosne, twierdząc, że nie są wcale mniejsze od dokonań Thora, a więc ten nie ma prawa mu rozkazywać.

Wymiana zdań między ojcem a synem zakończyła się obrzuceniem obelgami i wypominkami czyja żona z kim spała. W końcu rozwścieczony Thor musiał odejść i szukać innego sposobu przeprawy. A jakie to czyny wymieniali bogowie?

Odyn stał na promie i chwalił się:

Jak to przybył na wyspę Algrón, gdzie wraz z olbrzymem Fjólwarem walczyli ramię w ramię i zabili wielu wrogów. Potem zabrali się za podrywanie miejscowych dziewczuch —

niestety, udało im się zabawa tylko z tymi głupszymi, mądrzejsze nawet na nich nie popatrzyły. Zdołali jednak uwieść siedem sióstr-czarownic, władających magią żywiołu ziemi.

Jak to podstępem zyskał przyjaźń olbrzyma Hlebarda, aby ten podarował mu własną czarodziejską różdżkę. Odyn okazał się jednak niewdzięcznikiem i różdżką tą odebrał Thursowi rozum.

Jak to na wyspie Samsó udało mu się opanować czary nie-runiczne, przypisane kobietom, a potem, wykorzystując je, latał na miotle niczym czarownica.

Wyśmiał też Thora, że jak tylko udaje się na wyprawę, to jego żona, Sif, przyprawia mu rogi.

Thor stał na brzegu i chwalił się:

Jak to zabił w górach kilka olbrzymek.

Jak to, pilnując rzeki na granicy Midgardu z Utgardem, został napadnięty przez synów olbrzyma Swaranga. Obrzucili go głazami, ale zdołał ich pokonać i zmusić do prośby o pokój.

Jak to ze swym giermkim, Thjalfim, przybył na wyspę Hlesey. Tam napadły na nich kobiety-berserkerzy, walczące żelaznymi maczugami. Zniszczyły im okręt i tak przestraszyły Thjalfię, że biedak uciekł. Thorowi udało się jednak je pozabijać, za co potem podziękowali mu miejscowi ludzie, uciskani przez owe kobiety-wilczyce.

Jak to wrócił pewnego razu do Asgardu i dowiedział się, że bogowie przyrzekli rękę jego córki, Thrud, krasnoludowi Alvisowi Wszechwiedzącemu, w zamian za wykonanie wspaniałej zbroi. Thor wprawdzie musiał się zgodzić na to postanowienie, ale jako ojciec mógł postawić jeden warunek — zażądał od Alvisa, aby ten odpowiedział na szereg pytań, dotyczących wszystkich języków używanych w dziewięciu krainach Aldy.

Przepytywanie ciągnęło się całą noc, aż świt zastał krasnoluda w Asgardzie, zaś światło słoneczne zamieniło go w kamień, tak samo, jak przed wiekami sławnego krasnoluda Dwalina. Tak Thor przechytrzył najmędrszego z krasnoludów.

Jak to uratował z lodów Jótunnheimu półżywego przyjaciela, olbrzyma Aurwandila (zwanego przez niektórych Earendelem), znanego podróżnika i żeglarza. Wniósł go w cieplejsze kraje, ale jeden z palców Aurwandila odpadł odmrożony. Wtedy Thor, chcąc pocieszyć przyjaciela, rzucił palec na niebo, tworząc gwiazdy Konstelacji Oriona, zwanej też Palcem Aurwandila. W wiele lat później Groa, żona Aurwandila, odwdzięczyła się Thorowi za uratowanie męża, wyciągając mu z czaszki kilka odłamków kamiennego topora olbrzyma Hrungrira.

Jak to zabił olbrzyma Geirróda. Thurs ów porwał Lokiego, a w zamian za jego uwolnienie zażądał przybycia nieuzbrojonego Thora. Thor zostawił Mjóllnira w Asgardzie, ale wyruszył do Geirróda obdarowany przez olbrzymkę Grid, matkę swego brata przyrodniego, Widara. Dzięki owym prezentom — Pasowi Siły Megingiard, żelaznym Rękawicom Mocy oraz czarodziejskiej lasce — zabił Geirróda i jego waleczne córki, uwalniając Lokiego.

Mimo tych przechwałek, Odyn nie przewiózł Thora przez sund. Bogowie bowiem są złośliwi.

LOKI

(wg: Hyndlul.:Vóluspa en skamma 42; Lokas. 9-10; 16; 23; 33; 40;52;54; Gylfag.)
Opowiadałem wam już niejedno o sprytnym i podstępnyim Lokim, Płomiennym Olbrzymie, wyniesionym przez Asów cło godności boga ognia. Niejedno też jeszcze o nim rzeknę. Teraz zaś przyszła pora na kilka drobnych wieści i plotek na temat jego osoby.

Kim jest i skąd się wziął w Asgardzie? Otóż pochodzi z Muspellhei-mu, gdzie też żyją jego krewniacy. On sam zaś, za jakieś, nieznanne nam — śmiertelnym, zasługi dla bogów, został usynowiony przez Odyna i zawarł z nim braterstwo krwi. Musiało się to stać przed niezliczonymi laty, gdyż sami bogowie twierdzą, iż miało to miejsce „dawno temu”.

Niedługo po stworzeniu świata, Loki przyczynił się, choć mimowolnie, do powstania Słońca i Księżycy. Możnemu olbrzymowi Mundilfóriemu urodziło się dwoje dzieci — syn Mani (Księżyc) i córka Soi (Słońce). Dumny ojciec twierdził, że jego dzieci są najpiękniejsze ze wszystkich stworzeń świata, że nawet Asynje nie dorównują im urodą. Tak rozwścieczyło to boginie, że namówiły Lokiego, zawsze skorego do okrutnych żartów, by wykradł niemowlaki. Ten rzeczywiście to uczynił i przyniósł dzieci do Asgardu. Zdziwiły się niezmiernie, kiedy okazało się, że Mani i Soi rzeczywiście są nieskończenie piękne! Rozwścieczone Asynje rzuciły się, by rozerwać dzieci na strzępy. Wtedy obronił je Odyn, bowiem miał względem nich pewne plany. Soi oddał pod opiekę Dagowi (Dniowi), zaś Maniego — Nott (Nocy), tak właśnie Słońce i Księżyc zostały umieszczone na nieboskłonie, aby zaś mogły odbywać swe dzienne i nocne wędrówki wśród gwiazd, bogowie wykuli im pojazdy z metali szlachetnych: Soi ze złota, Dagowi ze srebra.

Jednym z dowcipów Lokiego miało się stać wykradzenie bogini Freyi jej największego skarbu — naszyjnika Brisngamen. Zadanie łatwe, gdyby nie wszystkosłyszący Heimdall, pilnujący spokoju w Asgardzie. Świetlisty bóg wypatrzył Płomiennego Olbrzyma, gdy ten, jako mucha, wlatywał do pałacu Freyi. Postanowił odebrać złodziejowi łup. Rozpoczęli walkę. W jej trakcie przybierali różne kształty, dzięki którym Loki miał nadzieję uciec, a Heimdall — schwytać włamywacza. W końcu Lokiemu, po tym, jak przegrywał kolejne pojedynki w postaciach pszczoły, niedźwiedzia, ognia i foki, wyczerpał się zapas pomysłów, porzucił więc zdobycz i przyznał do przegranej. Od tamtej pory trudno mówić o przyjaźni między tymi dwoma bogami.

Lokiego znano też jako nieposkromionego kobieciarza, ale, korzystając z własnej magicznej mocy, mógł też samemu stać się niewiastą, by zaznawać uciech łoża z mężczyznami. O tym, jak zamienił się w klacz i uwiódł Swadelfariego, już mówiliśmy. Wiadomo też, że Loki przez °siam lat przebywał pod ziemią — może aż w Niflheimie — gdzie krowy doił i dzieci rodził. Dziećmi owymi mają być ponoć najstraszliwsze potwory Aldy.

Całą resztę miłosnych przygód odbył w męskiej postaci, a ich owocem stała się gromada dzieci. Ze swą prawnowitą żoną miał dwójkę synów — Narfięgo i Walego. Z olbrzymką Głód — Eisa i Einmyra. Na dłużej związał się z ponurą olbrzymką Angrbodą (Zwiastującą Nieszczęście) z lasu Yrnvid. Urodziła mu wilka Fenrira, potwora morskiego Jórmunganda i straszliwą Hel. Romansował też z boginiami i żonami bogów. Uwiódł połowicę Tyra, a ta obdarzyła go synem. Z Sif, żoną Thora, miał syna, Ulla. Nawiązał romans także ze Skadi,

olbrzymką poślubioną Njórdowi, choć w tym przypadku twierdził, że nawet nie musiał się starać — Skadi sama zaprosiła go do swego łoża. O innych miłośkach Lokiego nic nie wiemy, ale musiało ich być co niemiara, skoro wieść aż o tylu przedostała się poza mury Asgardu.

FREYA

(wg: Lokas. 30-32; Hyndlul. całość; Gylfag.)

O bogini miłości też opowiada się sporo ciekawych rzeczy, głównie związanych z jej bujnym temperamentem.

Pewnego razu udała się do Svartalfheimu, gdzie ujrzała czterech braci Brisingów, krasnoludów, zajętych mozolną pracą nad jakimś cudem kunsztu złotniczego. Z początku bracia nie chcieli pokazać Freyi nad czym pracują, ale w końcu dali się ubłagać. Oczywiście bogini olśnił precudnej roboty naszyjnik, zwany Brisingamen. Równego mu urodą próżno by szukać na całym świecie. Oczywiście, Freya zakochała się w klejnocie i zapragnęła go posiadać. Brisingowie nawet nie chcieli słyszeć o sprzedaży, aż wreszcie jeden z nich wpadł na pomysł: owszem, naszyjnik stanie się własnością bogini, jeśli spędzi noc z każdym z braci. Freya opierała się, ale chęć posiadania Brisingamena zwyciężyła. Odtąd Brisingowie, jako jedyni z krasnoludzkiego rodu, mogli się chwalić, że coś ich łączyło z najpiękniejszą Asynją.

Freya posiadała też drugi cudny naszyjnik, Hildiswin, wykuty przez dwóch braci — Daina i Nabbiego, sławnych krasnoludzkich złotników. Nie wiadomo, jaką w tym przypadku zapłaciła cenę

Mówiono, że Freya spała z każdym Asem, Wanem i Alfem, bywającym na ucztach u boga mórz, Aegira. Przyłapano ją także, jak legła w łożu z własnym bratem, Freyem. Oddawała się też niektórym ludziom — sławnym wojom. Oto krótka opowieść o Freyi i Ottarze Szalonym.

Otóż ów Ottar utracił ojcowiznę i, aby ją odzyskać, musiał swemu przeciwnikowi, Angantyrowi, wyrecytować całą swą genealogię, aż po najdalszych przodków. Nie znał jej, więc błaganiami ofiarnymi wezwał na pomoc swą dawną kochankę, Freyę. Bogini zamieniła go w dzika i uniosła do Jótunnheimu, do wszystkowiedzącej wolwy Hyndli. Obudziła olbrzymkę z wiecznego snu i zmusiła czarami do wyjawienia rodowodu Ottara. Potem kazała jej przygotować magiczne piwo. Dzięki temu napitkowi Ottar zapamiętał wymienioną przez wieszczkę setkę imion. Wólwa, zła na Freyę za zakłócenie spokoju snu śmierci, zatrąła piwo, jednak Freya poznała się na podstępnie i czarami oczyściła napój. W ten sposób pomogła jednemu ze swych kochanków w odzyskaniu ojcowizny.

FRIGG

(wg: Lokas. 26; Gylfag.)

O spokojnej bogini Frigg, żonie Odyna, opowiada się mało historii. Wiadomo, że razem z mężem tronowała na Hlidskjalfie, razem z nim piła wodę ze strumienia mądrości, razem sprawowała rządy. Poza tym znamy ją tylko z jednej, jakże zamierzchłej, niemal zapomnianej opowieści. Zapewne zapomnieć o niej chciałaby i sama Frigg.

Działo się to dawno temu, gdy Odyn wyruszał na bardzo długie wędrówki po Midgardzie. Pewnego razu nie wracał rok, a potem drugi, aż w końcu bogowie doszli do wniosku, że ich wódz zginął, przepadł, a w takim razie trzeba wybrać nowego władcę. Każdy z Asów

miał chrapkę na ten honor, ale w końcu zdecydowano, że należy się on najstarszym Asom — braciom Odyna, Wilemu i We (niektórzy twierdzą, że wybrańcem został Uli). Aby zaś uprawomocnić obiór władców, postanowiono wydać ich za starą królową — Frigg. Tak też się stało. Jednego dnia Frigg zyskała dwóch mężów — nie tylko tytułarnie, opowieść wyraźnie mówi, że weszli też do jej łóża. Aż tu pewnego dnia wrócił Odyn i nie spodobał mu się zastany stan rzeczy. Zdjął z tronu braci — odtąd mało o nich słyhać, więc może i wtrącił ich do lochu. Co zaś zrobił żonie, tego nie wiadomo, jedno jest pewne — od tamtego czasu ani razu go nie zdradziła.

GEFJUN

(wg: Lokas. 20; Gylfag.)

Bardzo mało prawd przekazują nasze opowieści o bogini dziewic, Gefjun. Mówi się, że oddała się pewnemu młodzieńcowi za naszyjnik. Mówi się też, że sypiała z pewnym olbrzymem i urodziła mu silnych synów. Mówi się, że odorowała pługiem Zelandię od Skanii, tworząc między nimi wąski Sund. Zapewne tak było.

IDUNN

(wg: Lokas. 17)

O opiekunce Jabłek Młodości, żonie skalda bogów, Bragiego, znamy tylko jedną plotkę — oddała się zabójcy własnego brata. Niestety, pozostała część tajemnicy rodowej nie wydoszła się poza mury Asgardu — czy za mordercę owego mamy uważać spokojnego Bragiego? Nie wiadomo.

NJÓRD

(wg: Lokas. 36)

Powiada się, że stateczny Njórd sypiał w czasach młodości z własną siostrą, Nerthus, ta zaś powiła mu syna, Freya. W końcu jednak taki związek nie jest niczym dziwnym pośród Wanów — i Freya sypiała z bratem, i to samo działo się pomiędzy rodzeństwem Fjörgynów.

RAGNARÓK LOS BOGÓW

Powoli, ale nieubłaganie, zbliżały się ku końcowi dni beztroskich uczt, zabaw i bohaterskich wypraw przeciw olbrzymom — wypraw wprawdzie niebezpiecznych, ale zawsze pomyślnie zakańczanych. Jednak najgorsza dla bogów była świadomość dobiegania końca czasu starej Aldy. Wprawdzie większość z nich nie wiedziała jak dojdzie do katastrofy, jednak przeczuwali ten czy inny nieuchronny kres.

O TYM, JAK ODYN RIND ZDOBYWAŁ

(wg: Vegtam. 11; Gylfag.)

Na wybrzeżu żył król wikingów. Niegdyś znano go jako potężnego konunga. Stworzył wielkie państwo, teraz jednak zestarzał się, w jego kości wszedł mróz, i nie mógł już stawać na czele zbrojnych oddziałów. Przecież jednak każdy się starzeje, chyba że wcześniej zostanie powołany przez Odyna do Walhalli. Królowi nie została dana ta honorowa śmierć, toteż resztę swoich dni spędzał przy ogniu we własnej halli. I wszystko byłoby w porządku, gdyby stary konung miał komu przekazać królestwo, gdyby miał syna

zdolnego poprowadzić wojsko do walki. Ale władcy urodziła się tylko córka, co prawda prześliczna, jednak tylko córka.

Owa księżniczka Rind nie tylko była piękna, ale też rozpieszczona i kapryśna. Dorosła już do lat odpowiednich do zamażpójścia — a jej ożenek dałby królestwu młodego, wojowniczego władcę — jednak nie spieszyła się z dokonaniem wyboru. Wprawdzie codziennie na dwór jej ojca przybywał jakiś nowy konkurent, jednak Rind wykpiwała ich wszystkich, po czym odrzucała. Zawiedzeni młodzieńcy odjeżdżali do własnych krajów. Wśród nich znajdowali się także synowie okolicznych władców, wielce urażonych obraźliwym zachowaniem Rind. Sąsiedzi ci zebrali się na wiecu konungów i postanowili wyrzucić pomstę na starym królu, a przy okazji powiększyć własne państwa o ziemie do niego należące. Wielka groźba zawisła nad królestwem starego ojca Rind.

Odyn tronował na Hlidskjalfie i przyglądał się światu. Dostrzegł pałac, a w nim siedzącą przy kądzieli niewiastę niepospolitej urody. Imię jej brzmiało Rind. Odyn zakochał się w niej miłością sobie właściwą — krótką i szybko przemijającą, acz gwałtowną. Postanowił zdobyć tę kobietę.

Bez wiedzy Frigg wymknął się z Asgardu i dotarł na ziemię. Dochodząc do dworu ojca Rind, przybrał postać potężnego, choć niemłodego już wojownika, dla którego wojaczka to nie pierwszozna. Zamienił się w wodza celowo, gdyż wiedział, co zagraża państwu starego króla.

Służbie zapowiedział się jako następny konkurent o rękę Rind i kazał się prowadzić do jej ojca. Konung przyjął Odyna przyjaźnie, ale nie robił mu zbyt wielkich nadziei na oczarowanie córki. Jednak Odyn nie spieszył się do księżniczki. Rzekł, że wie o kłopotach władcy i chce mu pomóc — nie raz już dowodził armiami, toteż i teraz gotów jest stanąć na czele oddziałów konunga i zmierzyć się z wojskami najeźdźców, rabujących już ziemie królestwa. Może po tym czynie księżniczka spojrzy na niego łaskawszym okiem.

Król przystał na to z ochotą i oddał wojska pod komendę Odyna. Jednooki bóg natychmiast wyruszył w pole. Wojna trwała krótko — wprawdzie napastnicy przeważali liczbą nad wojownikami Odyna, ale ten skorzystał ze swych boskich mocy i doszczętnie rozgromił wroga. Potem, niesiony na rękach wiwatujących wikingów, wrócił na dwór królewski.

Władca zgotował mu wspaniałe przyjęcie, obsypał godnościami, po czym sprowadził córkę, by sama spojrzała na tak wielkiego wodza. Rind jednak nie wyraziła zbytniego zaciekawienia nowym wodzem, podziękowała mu tylko za ocalenie państwa, po czym wróciła do własnych komnat. Odyn wyczytał w jej oczach, że owszem, taki wódz by się nadał na męża, ale musiałby być i bogatszy, i znacznie młodszy.

Odyn pokłonił się przed zasępionym królem i pożegnał go, po czym odszedł. Noc spędził w niedalekim lesie. Rankiem ponownie zapukał do bram warowni, tym razem przybrawszy postać dostatnio odzianego młodzieńca. Rzekł, że jest następnym konkurentem i kazał się prowadzić przed królewskie oblicze. Akurat u boku władcy siedziała Rind.

Odyn wyciągnął z sakwy precudnej roboty klejnoty i tak rzekł:

— Panie, jestem kowalem i złotnikiem. Oto pokazuję ci, co potrafię stworzyć z niekształtnych brył złota i szlachetnych kamieni. Wszystko to może należeć do twej córki, o ile zechce za mnie wyjść.

Rind obejrzała naszyjniki i pierścienie — ogromnie się jej podobały — ale tak odrzekła: — Odejdź w pokoju. Cudowne są twe dary, jesteś piękny, młody i bogaty. Ale cóż z ciebie za konung? Jesteś tylko kowalem, twoje miejsce w kuźni, a nie na tronie.

Krew uderzyła Odynowi do twarzy, ale stłumił wściekłość, skłonił się przed zmarmotniałym królem i odszedł.

Noc spędził w lesie, a rano zapukał do bram warowni. Tym razem przybrał postać młodego wojownika. Jego strój i wspaniała broń mówiły, iż pochodzi ze znamienitego, królewskiego rodu. Oznajmił, że jest następnym konkurentem i kazał się prowadzić do konunga.

Starzec ucieszył się na widok tak wspaniałego przybysza, po czym kazał wezwać córkę. Ledwie spojrzała na Odyna, a jej oczy rozbłysły w uśmiechu. Spytała, skąd pochodzi.

— Królestwo mego ojca rozciąga się wiele dni drogi stąd na północ, ale i tam dotarła wieść o twej urodzie, precudna Rind, więc wkroczyłem na pokład statku i kazałem się tu wieść.

Nie wiedzieć czemu, uśmiech powoli gościł na wargach Rind. Znowu zapytała:

— Ile walk i ile wojen wygrałeś?

— Wojny żadnej, jestem zbyt młody, by prowadzić zastępy do boju. Teraz już księżniczka w ogóle się nie uśmiechała.

— Zatem odejdź. Młody jesteś i piękny, ale mnie potrzebny jest prawdziwy mężczyzna, potrafiący wieść wojów do boju, zawsze mogący liczyć na wsparcie silnego i mieszkającego niedaleko króla-ojca.

Tym razem Odyn nie zdzierzył. Wybuchnął gniewem i tak rzekł:

— O kobieto, która sama nie wiesz, czego chcesz! O ten jeden raz za dużo kaprysiłaś, dlatego od dziś nie zaśniesz — zadręczą cię koszmary, a po nich przyjdzie ciężka choroba. Nie zdoła jej uleczyć nikt, póki ja na to nie pozwolę!

Po czym wypowiedział zaklęcie i zniknął, przenosząc się do Asgardu. Przerażony konung zrozumiał, że mieli do czynienia z jakimś potężnym duchem, a może nawet bogiem, więc począł biadać, że los nie tylko nie obdarzył go synem, ale na dodatek ukarał nierozważną córką. Rind jednak uciszyła ojca, mówiąc:

— Ojcze, to tylko jakiś mało znaczący czarownik, plotący nic nie znaczące groźby — gdyby dobrze znał się na magii, rzuciłby na mnie zaklęcie miłości.

Oczywiście, racji nie miała. Od tamtej pory nie mogła spać, straciła apetyt, nawiedzały ją zmyły. Wyczerpana, poddała się chorobie. Nie mogli jej zmóc znani czarownicy i znachorzy, król porzysłał więc wieści na wszystkie strony świata, że da wiele złota temu, kto zdoła uleczyć Rind. Na wezwanie przybyli liczni uzdrowiciele i zamawiacze, ale i oni nie dali rady boskiemu zaklęciu.

Odyn zaś przyglądał się temu z wysokości Hlidskjalfu. Pewnego dnia stwierdził wreszcie, iż minął wystarczająco długi czas, by Rind nabrała rozumu. Ponownie zstąpił do Midgardu.

Jako stara czarownica, odziana w łachmany i podpierająca się pokrzywionym kosturem, zapukał do bram warowni. Strażnicy chcieli go odpędzić, ale przekonał ich, że zna lekarstwo na chorobę księżniczki. Poprowadzili go przeto do konunga. Ten zaś bezradnie wzruszył ramionami, zobaczywszy nędzną postać staruchy. Rzekł jednak, że skoro i tak nie ma ratunku, niech i ona spróbuje swych sił.

Odyn, wraz z królem i doradcami, poszedł do komnaty księżniczki. Udawał, że dokładnie ją bada, choć przecież doskonale wiedział, jak poradzić na kłopoty. Wreszcie rzekł królowi, że zna odpowiednie zaklęcia, ale musi zostać z księżniczką sam, gdyż inaczej zamawianie nie przyniesie skutku. Stary władca natychmiast zabrał swych doradców z komnaty córki.

Gdy tylko wyszli, Odyn przybrał swą prawdziwą postać — jednookiego, krzepkiego starca z siwą brodą. Wymówił zaklęcie, a zdrowie spłynęło do ciała Rind. Spojrzała na Odyndy i od razu poznała, że ma przed sobą boga.

— Na ciebie całe życie czekałam — szepnęła — Posiądź mnie, bo tylko tego pragnę. Tak Odyn zdobył piękną Rind. Po nocy pełnej miłosnych uciech bóg przepowiedział, że z jego nasienia narodzi się chłopiec. Rind ma go wykarmić, ale jak tylko Wali — gdyż takie imię wybrał mu Odyn — poczuje, że pora mu poznać ojca, Rind musi wystać go do Asgardu, bowiem tam, a nie w Midgardzie, los nazaczył mu dokonanie wielkich czynów. Oto jak został poczęty Wali, jeden 7 bohaterów ostatniej odsłony historii świata starych bogów.

O TYM, JAK ODYND WÓLWĘ WSKRZESIŁ

(wg: Vegtam. całość)

Boska Frigg urodziła Odyndowi dwóch synów — świetlistego Baldra, boga jasności, męża czulej Nanny, oraz ślepego Hóda, poruszającego się pośród wiecznych ciemności.

Cały świat kochał pięknego i radosnego Baldra — zwierzęta i rośliny głośiły jego chwałę, zaś bogowie i ludzie patrzeli nań z miłością. Wydawało się, że skoro pomiędzy niebianami żyje taki bóg, nic złego nie może się światu przydarzyć.

Ale od wielu dni Baldr chodził po Asgardzie osowiały, uśmiech zniknął z jego twarzy, a wraz z tym uśmiechem opuściła niebiański gród cała radość. Poczęły wiać zimne wiatry z północy, niosąc zapowiedź czegoś nieuniknionego i strasznego.

Frigg wejrzała w serce syna, a dowiedziawszy się w czym rzecz, odnalazła Odynda i tak rzekła:

— Mężu, złe wkracza do naszej twierdzy. Jeszcze go nie widać, ale nasz syn już przeczuwa ciężkie czasy. Dręczą go mroczne sny, i nawet on nie jest w stanie rozświetlić ich swą mocą. A to znaczy, że coś złego zagraża i nam, i naszemu synowi. Odyndie, musisz na to coś poradzić. Najwyższy z bogów nic nie odparł, zamyślił się tylko głęboko. W końcu osiodłał Sleipnira, założył kolczugę, chwycił włócznie Gungnir i ruszył w podróż. Dotarł najpierw do Midgardu, a potem, przez północne przejście, zszedł w otchłanie Niflhelu.

Przy bramie królestwa śmierci skoczył na niego ogromny pies Garm o piersi czerwieniejącej świeżo przelaną krwią ofiar. Odyn jednak nie zamierzał z nim walczyć — postraszył go tylko włócznią i zmusił do ustąpienia z drogi.

Sleipnir mknął dalej, aż w półmroku świata wiecznego mrozu i tęsknoty zobaczyli Olund, pałac królowej Hel. Odyn nie dojechał do samej bramy dworu, nie tam zmierzał. Tuż przed wierzejami skręcił na wschód.

Niedaleko murów Olundu widniał wysoki kopiec grobowy. To właśnie przy nim Odyn zsiadł z wierzchowca. Wdrapał się na szczyt kurhanu, uniósł ręce i rozpoczął inkantację. Śpiewał magiczną pieśń zmartwychwstania, pełną zaklęć i rozkazów grzmiących mocą. Półmrok Niflheimu rozjaśnił się błękitną poświatą. Pochłonęła cały kurhan, by potem zacząć się zmniejszać, jakby zapadając w ziemię kopca. Gdy w końcu cała wsiąkła w wielki grób, rozległ się głos, dochodzący spod ziemi.

— Jam była wólvą, jasnowidzącą olbrzymką. Me oczy sięgały w daleką przyszłość i w daleką przeszłość. Jam była wieszczką. Umarłam, dawno umarłam, a śnieg sypał się na moją głowę, deszcz mnie siekł, codzienna rosa moczyła me przegniłe ubranie. Umarłam i zasnęłam w spokoju. Kim jest ten, co ośmiela się łamać prawa losu i budzić mnie ze snu długiego?

— Jestem Wegtam Waltasson — odparł Odyn. — Przybyłem tu, by wielu rzeczy się dowiedzieć.

— Skoroś tu dotarł i zdołał mnie zbudzić, pytaj. Pytaj, choć mówię pod przymusem twych czarów.

— W pałacu Olund dostrzegłem, że złota posadzka jest wysprzątana, zaś stoły zastawione do uczyty i przyozdobione złotymi pierścieniami. Jakiego to władcy się spodziewacie, że przygotowaliście się, jak na przybycie największego z konungów?

— Nie jest to zwykły konung, to król królów, najjaśniejszy z Asów — Baldr. Przybędzie do nas już niedługo. Podejmiemy go ucztą i miodem syconym.

— Powiedz jeszcze, wólwo, z czyjej winy Baldr będzie musiał zejść w mroki Helu?

— Z winy brata swego, Hóda. Ten go zabije.

— Powiedz jeszcze, kto pomści śmierć boskiego Baldra?

— Syn Odynowi się narodzi, Wali, z matki Rind, śmiertelnej kobiety. Jeden dzień liczył będzie, gdy dotrze do Asgardu. Przysięgnie pomstę za Baldra, a póki jej nie spełni, nie umyje się ni razu, ni włosów nie uczesze. Potem spełni obowiązek krwawej zemsty za brata, zabijając drugiego brata.

— Synowie moi zabijać się będą — niebacznie rzekł zasmucony Odyn.

— Tyś nie jest Wegtam! — krzyknęła wólwa. — Tyś jest Odyn! Nic więcej ci nie powiem, boś omamił mnie kłamstwem! Odchodzę, i nikt już mi nie zakłóci spokoju, aż do czasu Ragnaróku.

Wólwa zamilkła, zaś Odynowi pozostało już tylko pogalopować do Asgardu, by rzec Frigg, czego się dowiedział. Nie był to wesoły powrót. Odyn zrozumiał, że oto zaczyna się czas zmierzchu bogów.

O BALDRZE I HÓDZIE, ZEMŚCIE WALEGO I WYPRAWIE HERMODA

(wg: Wluspá 32-34; Yegtam. 6-7;9; Lokas. 28; Hyndlul. 30-31; Gylfag. 33-35) Kiedy Frigg dowiedziała się od Odyna, co czeka jej ukochanego syna, wpadła w czarną rozpacz. Nie przestawała jednak myśleć, jak może uchronić Baldra przez utkanym losem. W końcu wpadła na pewien pomysł.

Jako najwyższa bogini, żona Odyna i pani życia, wezwała przed swe oblicze wszystko, co żyje na ziemi, i wszystko, co jest martwe, jak skała czy metal, po czym kazała każdej roślinie, każdemu zwierzęciu, człowiekowi czy bogu przysiąc, że nie uczynią Baldrowi krzywdy. Wszelkie istoty z radością złożyły takie przyrzeczenie. Nawet nieme kamienie przyłączyły się do tych zapewnień.

Oblicze Frigg pojaśniało, teraz już miała pewność, iż zapewniła synowi bezpieczeństwo. Radość powróciła do Asgardu, bogowie znów się weselili, urządzali ucztę, zawody i występy skaldów. Znalaziono też całkiem nową zabawę

— niebianie ustawiali Baldra na środku halli pałacowej, po czym rzucali w niego czym popadnie — włóczniami, drewnianymi polanami, jedzeniem, kamieniami. Ale, zgodnie z przyrzeczeniem, żadna z tych rzeczy nie wyrządzała Baldrowi krzywdy. Bogowie wybuchali gromkim śmiechem, patrząc jak lecący topór zatrzymuje się w połowie drogi, zastyga w bezruchu, wisi chwilę w powietrzu, po czym spada na posadzkę halli. Tak beztrudnie bawili się bogowie. Nawet oni nie wymyślili wcześniej podobnie radosnej gry. Jedynie Loki nie podzielał wesołości bogów. Sprytny pan ognia już od lat zazdrościł Baldrowi, gdyż coraz więcej ludzi składało ofiary temu świetlistemu bogu, zamiast Lokiemu, a jemu przecież zawdzięczali błogosławieństwo ognia — ciepło w zimie, światło w nocy, gotowane i pieczone jedzenie. Jakże niewdzięczni są ludzie, skoro ponad Lokiego, czyli własnego stworzyciela, przedkładają jakiegoś głupkowato uśmiechniętego młodziana, który niczego nie dokonał, a jego największą zaletą jest piękna buzia. Loki przybrał postać starej, zgarbionej kobiety i udał się do pałacu radosnej Frigg. Zbliżył się do bogini, schylił przed nią głowę i tak rzekł:

— O pani, jak wspaniale patrzeć na radość, znów goszczącą w Asgardzie! Oby prawdą było, iż nic na całym świecie nie zdoła uczynić krzywdy świetlistemu Baldrowi. Czy aby pewna jesteś, o najwyższa z bogiń, że odebrałaś przysięgę od wszystkich istot?

— Tak, oczywiście — roześmiała się Frigg, ale nagle spoważniała. — Ależ nie, zapomniałam o jemiolu! Kazałam wezwać wszystko, co rośnie na ziemi, zaś jemiola nie rośnie na ziemi, a na dębie! Ale to nic, jemiola to przecież niegroźna roślina, ona nic złego nie uczyni memu synowi.

— Tak, zapewne masz rację — rzekł na to Loki z przyjaznym uśmiechem, ale w głębi duszy zaśmiał się złośliwie i z okrucieństwem.

Gdy tylko wrócił do swej prawdziwej postaci, opuścił mury Asgardu i udał się do lasu. Tam znalazł dąb i rosnącą na nim jemiolę. Długo przyglądał się jej rachitycznym gałązkom, aż wreszcie znalazł jedną wyjątkowo prostą. Tak, ta powinna się nadać. Urwał ją, umocnił czarami i nadał kształt strzały.

W halli pałacowej nadal trwała zabawa w rzucanie w Baldra. Prawie wszyscy doskonale się bawili. Prawie — gdyż ślepy Hód stał na uboczu, smutny, że on, z powodu swej ułomności, nie może niczym rzucać. Loki uśmiechnął się na widok Hóda.

Podszedł do niego i zaproponował, że pomoże mu przyłączyć się do zabawy. Ślepy bóg zgodził się z radością.

Loki wcisnął Hódowi w jedną dłoń strzałę z jemioli, w drugą włożył luk, po czym naprowadził rękę ślepcy na odpowiedni tor.

— Teraz — szepnął Ognisty Olbrzym, odsuwając się od Hóda.

Wypuszczony pocisk nie zatrzymał się przed ciałem Baldra. Wbił się w nie całą mocą, przesywając serce i pozbawiając świetlistego boga życia. Śmiech zamilkł. Tylko Hód stał, uśmiechając się promiennie i czekając, aż ktoś mu powie, jak zachowała się jego strzala, gdzie została odbita ochronnym zaklęciem Baldra.

Hód zorientował się, że coś się stało, gdy usłyszał rozdzierający krzyk Nanny, żony Baldra. Asynja przypadła do leżącego męża i uniosła jego głowę. W świetlistym bogu nie tliło się już życie. Zrozpaczonej Nan-nie pękło serce, umarła, padając na ciało ukochanego męża.

Głowy wszystkich obecnych skierowały się ku nic nie rozumiejącemu Hódowi. Słowo „bratobójca” krążyło z ust do ust. W końcu ślepy bóg pojął, o co chodzi. Owładnęło nim przerażenie. Powoli wycofał się z halli, a gdy tylko poczuł, że przekroczył próg, puścił się biegiem. Jakimś zmysłem wyczuł, jak dobiec do bramy grodu, a potem uciekał już byle gdzie. Dopiero gdy wpadł do lasu, zwolnił, klucząc pomiędzy drzewami. Nie miał pojęcia, gdzie i po co ucieka, wiedział jednak, że uciekać musi, jeśli chce ocalić życie.

Gdy Frigg dowiedziała się o śmierci syna, zapłakała rzewnymi łzami. Był to Pierwszy Płacz Frigg.

Cały świat pograżył się w żałobie, zaś najgłębszą czernią pokrył się Asgard. Baldra wspominali wszyscy, nawet Loki udawał, że jest mu żal zmarłego boga. W głębi duszy zaś się cieszył, bo teraz na powrót on, bóg ognia, znów stanie się tym najbardziej świetlistym ze świetlistych niebian. Asowie zbudowali dla Baldra odpowiedni, godny króla, stos pogrzebowy — stał się nim największy statek, jaki bogowie zdołali kiedykolwiek stworzyć. Nazywał się Hringhorni. Na nim umieścili ciała Baldra i Nanny, odziane we wspaniałe szaty i przykryte królewskimi płaszczami, podbitymi futrem i lamowanymi złotymi tasiemkami. Obok ciał spoczęły bogate dary grobowe — złote ozdoby na czele z ciężkimi pierścieniami i naszyjnikami, kufry pełne ubrań, złoczone kolczugi, miecze i tarcze, ulubione psy i konie Baldra oraz mnóstwo jedzenia i słodkich smakołyków. To wszystko tam leżało, piętrzyło się na gigantycznym stosie. Żaden król, żaden konung ani jarl nigdy nie dostali na ostatnią podróż tak wielkiej liczby darów.

Tuż przed zepchnięciem statku na morze, do ciała Baldra podszedł Odyn, szepnął coś nieżyjącemu synowi do ucha, po czym zdjął naramiennik Draupnir i cisnął go na stos darów. To samo uczyniła Frigg z wieloma swymi klejnotami królewskimi. Oddała je synowej, by choć one cieszyły ją w mrocznym Niflheimie.

Tam bowiem, właśnie do Niflheimu, mieli się udać zmarli Asowie. Nie zginęli na wojnie ani w walce — a że prawo boskie obejmuje także wzrok jego przykuł pewien wielki zamek w Jótunheimie, należący do olbrzyma Gymira. Jego piękna córka, Gerd, stała w

oknie i przyglądała się rozkwitającym drzewom. Frey poczuł w sercu nagle ukłucie — nadobna panna oczarowała go swą urodą. I zakochał się. Po raz pierwszy się zakochał, a na dodatek w kim — w olbrzymce! Jakby nie mógł sobie znaleźć wybranki pośród Asynj czy białogłów Alfheimu. Wprawdzie już wcześniej jego ojciec, Njórd, wziął sobie za żonę olbrzymkę, Skadi, jednak stało się to na skutek wyjątkowych zdarzeń. Trudno mniemać, by po raz drugi bogowie zgodzili się na ożenek z córką wrogów.

Od tamtego dnia Frey chodził przygnębiony, mało jadł, a Jabłka Nieśmiertelności pogryzał jakby od niechcenia. W końcu spostrzegła to jego przybrana matka, Skadi, i spytała w czym rzecz. Jednak Frey nie miał ochoty na zwierzenia i odprawił ją z niczym. Wtedy Skadi wezwała Alfa Skirnira, najbliższego przyjaciela Freya, i poprosiła, by dowiedział się, co gnębi Njórdowego syna.

Skirnir zastał przyjaciela samotnie siedzącego przy stole w halli alf-heimskiego pałacu. Dosiadł się więc i nalał sobie piwa. W milczeniu wypili po trzy kielichy, potem jeszcze po trzy, aż Skirnir stwierdził, że tyle wystarczy, by rozwiązać język Freya.

Syn Njórda jakby nie usłyszał pytania — pił dalej. Dopiero po chwili tak rzekł:

— Zakochałem się.

Skirnir roześmiał się tak głośno, że mało co kielichy nie pospadały ze stołu. Frey się zakochał, a on podejrzewał, że chodzi tu co najmniej o jakąś klątwę! Dobrze sobie. Dopiero, gdy Frey wytłumaczył mu w czym tkwi problem, Skirnir trochę spowaźniał. Zastanowił się, i w końcu odparł, że wszystkie przeszkody można pokonać, jeśli tylko się wie, jak to zrobić. A bogowie zgodzą się na ożenek, kiedy dowiedzą się o nim już po fakcie.

— Tylko jak mam ją poprosić o rękę, przecież mnie, Wanowi, nie przystoi chodzić w konkury do zwykłej olbrzymki.

— Nie martw się — Skirnir poklepał go po ramieniu. — Ja pojedę jako twój swat. A wiesz, że potrafię ładnie mówić, kobiety uwielbiają mnie słuchać. Możesz być pewny, że już masz żonę.

— Niech cię ucałuję! — Frey, zaczerwieniony od alkoholu, przyciągnął głowę Skirnira do swoich ust. — Tyś jest mój jedyny przyjaciel!

Uniósł się i chwiejnym krokiem podążył ku alkwie. Wrócił po długiej chwili, niosąc swój magiczny miecz, o ostrzu pokrytym rzędami złotych run. Dzięki zawartemu w nich zaklęciu posiadacz broni stawał się niezwycięzony.

— Skirnirze, przyjacielu. Oto mój miecz. Daruję ci go dzisiaj, abyś pokonał wszystkie przeszkody na swej drodze. Niech służy ci lepiej niż mnie, niech ścina głowy twych wrogów i sprawia, by strach nimi zawładnął. Daję ci też mego konia, Blodughofiego, on cię zanieś do Jótunnheimu szybciej, niż każdy inny wierzchowiec.

Skirnir z wdzięcznością przyjął dary, po czym wypili po jeszcze jednym kielichu piwa.

— Przydałyby się też jakieś dary dla twej oblubienicy — zauważył Skirnir.

— Tak, tak. Zawiesz Gerd bransoletę Draupnir, aby w bogactwa opływała, oraz Jabłko Młodości od Idunn, aby nigdy nie zgasła jej uroda.

Następnego dnia, gdy tylko Skirnir doszedł do siebie po wieczorze spędzonym z Freyem, dosiadł konia i ruszył ku Jótunnheimowi. Po krótkim galopie ujrzał przed sobą mury grodu Gymira. Wyglądały na niepokonane, ale Skirnir tylko spał Blodughofiego, a ten

jednym susem przeskoczył umocnienia. Za nimi spokoju twierdzy strzegło kilka straszliwych psów, ale i je, znów dzięki skokowi wierzchowca, udało się ominąć. I tak Skirnir dotarł na podwórzec zamku Gymira.

Na jego spotkanie wyskoczyło trzech olbrzymów z bronią gotową do walki, ale Alf uniósł dłonie w pokojowym geście i rzekł, że przybywa z darami dla precudnej Gerd i jej ojca, Gymira. Thursowie odrzekli, że ich pana nie ma w domu, ale mogą go zaprowadzić do Gerd. Tak też uczynili.

Skirnir pięknie się pokłonił przed nadobną panną.

— O Gerd, najwspanialszy owocu Północy, przybywam do ciebie jako swat od pana mego i przyjaciela, Freya, księcia Alfów. Prosi cię o rękę, bo ujrzał twe oblicze i już nie może bez ciebie żyć. Racz, jako rękojmię jego uczciwych zamiarów, przyjąć te oto dary — Jabłko Młodości i naramiennik Draupnir.

Gerd nawet nie spojrzała na prezenty. Bez uśmiechu odrzekła:

— Odejdź, Alfie, gdyż wojna panuje między naszymi rodami. Żadna uczciwa olbrzymka nie odda się na zatracenie wiarołomnemu bogu. Nie chcę darów i nie chcę takiego męża. Skirnir spodziewał się podobnej odpowiedzi, toteż był na nią przygotowany. Wyciągnął miecz.

— Jeśli odrzucisz konkury Freya, utnę ci głowę i tak zakończy się twe niegodne życie!

— A zatem zrób to, bo nie zamierzam kłać swego rodu związkiem z Wanem!

— W takim razie wybiję cały twój ród, aby nie mógł się nigdy więcej niczym pokalać!

O TYM, JAK UCZTOWANO U AEGIRA I ŚCIGANO LOKIEGO 121

— Zrób to, bo nie chcę wychodzić za boga!

Zadanie okazało się niełatwe, jednak przemyślny Skirnir nie zamierzał rezygnować. Wyciągnął z sakiewki drewnianą magiczną różdżkę, na której wcześniej wyrył znak runiczny.

— Patrz na tę różdżkę — pokazał ją Gerd. — Wypisałem na niej znak magiczny, znak „thurs"! Czy wiesz, co to oznacza? Czy wiesz, że jeśli zechcę, skażę cię na wieczną tułaczkę po zimnych skałach, na wygnanie do Niflheimu i na picie koziego moczu? Czy wiesz, że na jedno moje słowo zamiast Freya posiadzie cię najobrzydliwszy z wielogłowych olbrzymów? Czy wiesz, że runa ta sprowadzi na ciebie wszelkie choroby kobiece i wieczne, niezaspokojone pożądanie, tak że będziesz wszystkich nagabywać, byleby tylko z tobą legli?

Gerd pobladła ze strachu i nie rzekła ni słowa.

— Jaka zatem będzie twa odpowiedź, Gerd? — naciskał Skirnir. — Wolisz Freya czy Niflheim?

— Idź, Alfie, i zanieś swemu panu odpowiedź, że spotkam się z nim za dziewięć nocy w lesie Barri. Tam się okaże, czy jesteśmy dla siebie odpowiedni.

Skirnir uśmiechnął się skrycie. Wiedział, że ten ostatni sposób okaże się właściwy. Mógł teraz wracać do Freya z pomyslną wieścią. Znów jego przyjaciel będzie wesół jak dawniej.

I tak rody bogów i olbrzymów znów się połączyły, a piękna Gerd została żoną urodziwego Freya.

O TYM, JAK UCZTOWANO U AEGIRA I ŚCIGANO LOKIEGO

(wg: Yóluspa 35; Lokas. całość; Gylfag.)

I wreszcie przyszło nam opowiedzieć, jak podstępny Loki przebrał miarę w swym zdradzieckim postępowaniu, a na dodatek — ku własnej zgubie — przyznał się do najgorszej zbrodni.

Znów nad światem zapanowała zima, śnieg pokrył pola, lód skuł jeziora. Nadeszła pora, kiedy bogowie tradycyjnie udawali się do pałacu olbrzyma-boga Aegira i jego żony Ran, by tam spędzać czas na ucztach.

Aegir warzył piwo w kotle, zdobytym przez Thora i Tyra od olbrzyma Hymira, zaś napój ten, magicznym sposobem, przelewał się z kotła wprost do kielichów i rogów biesiadników. Nie dość na tym cudów — bogowie zachwycili się sposobem, w jaki Aegir oświetlał swą hallę. Pod jej ścianami kazał usypywać kopczyki ze złotego kruszcu, dającego dość światła, by nawet pijani biesiadnicy widzieli, czy mają pełno, czy pusto w pucharach.

Na ucztę przybyli prawie wszyscy bogowie, jedynie Thor się spóźnił, gdyż nie wrócił jeszcze z wyprawy przeciwko olbrzymom.

Gadatliwy Loki znów chciał być duszą towarzystwa, zabawiać wszystkich swymi żartami i gładką mową, ale tym razem został prześcignięty przez dwóch służących Aegira — Fimafenga i Eldira. Nie dość, że wspaniale grali i śpiewali, to znali jeszcze garść niesłyszanych wcześniej przez bogów opowieści. Na Lokiego nikt nie zwracał uwagi. Tak go to zdenerwowało, że w pewnej chwili wstał zza stołu, podszedł do Fimafenga i zatopił nóż w jego piersi.

Podniósł się rwetes. Bogowie dobyli mieczy i chcieli na miejscu za-szlachtować Lokiego, ale znów obronił go Odyn, pamiętając o istniejącym między nimi braterstwie krwi.

Uratował Lokiego, ale kazał mu się natychmiast wynosić, by nie psuł zabawy. Bóg ognia rzeczywiście opuścił hallę Aegira, ale alkohol tak go otumaniał, że ledwo wyszedł na dwór, a ubrał sobie, iż przecież nic złego nie uczynił, więc czemu nie miałby wrócić na ucztę?

W wejściu drogę zastąpił mu Eldir, Loki jednak odepchnął go i zelżył kilkoma niewybrednymi słowami, po czym ponownie zasiadł pomiędzy gośćmi. Nikt, pamiętając o wstawiennictwie Odynda, nie ważył się podnieść ręki na Płomiennego Olbrzyma, ale zabawa zamarła. Na domiar złego Loki zaczął wykpiwać wszystkich obecnych gości.

Bragiemu, bogu skaldów, nawymyślał od tchórzy i żebraków, Njórda nazwał sprzedawczykiem, Freya kazirodcą, zaś wszystkim obecnym boginiom przypomniał, jak to zdradzały własnych mężów i taplały się w rozpuście. Boska Idunn starała się go uspokoić, ale wtedy przypomniał, że i ona weszła do łóżka zabójcy własnego brata. Nie oszczędził także Odynda, śmiejąc się, że najwyższy bóg lubi zamieniać się w kobietę, a wtedy kto wie co czyni? Pochwalił się też zgorszonym bogom, że i Skadi — żona Njórda, i żona Tyra, i żona Thora — Sif, sypiały z nim, a nawet urodziły mu bękartów!

Wtedy właśnie u Aegira zjawił się Thor, i słysząc, co Loki wygaduje o jego żonie, chwycił za Mjöllnira, by zmiażdżyć głowę rozpustnikowi. Niestety, Lokiego znów uratował Odyn, za co Płomienny Olbrzym odwdzieczył mu się, bez wstydu przyznając, że to on sam doprowadził do zabójstwa Baldra!

Teraz już nie było ratunku dla Lokiego. Wszyscy bogowie, na czele z Thorem i Odynem, rzucili się, by go schwytać. Uciekając, bóg ognia rzucił na dwór Aegira klątwę — bogaty pałac miały w przyszłości strawić płomienie, bracia Lokiego. Ojciec Fenrira okazał się na tyle sprytny, by wymknąć się bogom i schować pomiędzy skałami. Kiedy niebianie rozdzielili się na małe grupy, uciekł w niedostępne góry.

Na szczycie jednej z nich zbudował sobie dom o czterech wejściach, by o każdej porze dnia i nocy widzieć, czy zbliżają się bogowie.

Oczywiście, wystarczyło, że Odyn zasiadł na Hlidskjalfie, a dostrzegł kryjówkę uciekiniera. Zebrał bogów na wojenną wyprawę.

Okружиł dom Lokiego akurat wtedy, gdy bóg ognia zajmował się pleceniem sieci do połowu ryb, takiej samej, jaką kiedyś pożyczył od Ran. Wychodziło mu całkiem niezłe, można by nawet powiedzieć, że jego sieć wyglądała na znacznie solidniejszą od tej należącej do bogini morza. Zobaczywszy skradających się niebian, Loki cisnął sieć do ogniska i zbiegł ku podnóżom góry, po czym wskoczył do jeziora, leżącego u stóp wodospadu Frananger. Zamienił się w łososia i zniknął z oczu rozwścieczonym bogom. Chodzili wokół jeziora i starali się znaleźć jakiś sposób na złapanie Lokiego. Wreszcie odezwał się Heimdall:

— A gdyby tak użyć tego czegoś, co plółł Loki? W gościnie u Aegira, widziałem jak Ran używa takiej rzeczy do łowienia ryb. Może da się w nią schwytać Lokiego?

— To się nazywa sieć — rzekł dumnym głosem Odyn — ale już spłonęła w ognisku, nie ma jej.

— To splećmy nową — zaproponował Heimdall. — Na pewno w popiele został odcisk sieci.

Tak też zrobili. Potem znieśli swe dzieło nad wodospad, rozstawili się w półokrąg i zaczęli ciągnąć sieć wzdłuż brzegu. Nie wiedzieli jednak jak jej odpowiednio używać, więc Loki bez trudu wymykał się obławie.

Wreszcie bogowie wpadli na pomysł, by kilku z nich, z Thorem na czele, weszło do wody i napędzało ku sieci ryby. To wreszcie przyniosło oczekiwany skutek.

Zaszczuty Loki zaczął uciekać ku odpływowi jeziora, skąd już prosto mógł płynąć do morza, choć ogromnie bał się otwartych wód i czających się tam potworów.

W końcu Loki zdecydował się na wielki skok — skok ponad rozstawioną siecią, wprost ku morzu. Wspaniale wybił się z wody i mknął w powietrzu wysoko, wysoko ponad siecią. Ale Thor rzucił się za nim i zdołał ręką złapać ogon Lokiego. Ścisnął go tak mocno, że aż zmiażdżył — od tamtej pory wszystkie łososie mają płaskie ogony.

Tak schwytano Lokiego i zmuszono do przybrania właściwej mu postaci.

Asowie i Wanowie zebrali się na thing, aby postanowić, co uczynić z Lokim. Nie mogli go zabić, ponieważ wiedzieli, że los już wyznaczył mu odpowiednią rolę podczas katastrofy końca świata. W takim razie postanowili go unieszkodliwić, by do przeznaczonego czasu nie sprawiał więcej kłopotów.

Przenieśli go w wysokie góry, gdzie wybrali twardą skałę, i do niej go przykuli. Znaleźli też odpowiednie więzy, których Loki nie zdołałby rozerwać — zrobili je z jelit syna Lokiego, Walego, zabitego na oczach ojca. Aby sprawić jeszcze większy ból bogu ognia, zamienili innego jego syna — Narfięgo — w wilka.

Takiej jednak zemsty nie starczyło Skadi, wciąż pamiętającej, że to Loki przywiódł jej ojca, Thjaziego, do śmierci. Uwiązała więc ponad głowę Lokiego, na szczycie skały, toczącą jad żmiję. Trucizna nieustannie spływała na głowę Lokiego, sprawiając mu ogromny ból. Na szczęście pozostała przy boku boga ognia wierna żona, Sygin. Zbierała jad żmii do kubka, jednak przecież co jakiś czas naczynie się napelniało, a Sygin musiała je opróżniać. Wtedy trucizna dosięgała Lokiego. Wił się w niewyobrażalnych męczarniach i tak rzucał, że powodował trzęsienia ziemi, zaś jego gniew wyzwalał ogień uwięziony w wulkanach.

Tak Loki pozostanie uwięziony aż do czasu Ragnaróku.

O MĄDRYM WAFTHRUDNIRZE

(wg: Yafthr. całość)

Odyn wiedział już, że tylko cienka nić czasu oddziela ich od wyznaczonego przez los Ragnaróku, ostatecznej katastrofy. Szykował więc własne zastępy, coraz mniej czasu dawał einherjarom na uczty, a coraz częściej chciał ich widzieć na ćwiczebnym polu bitwy. Uzbroił Alfów w najlepszą krasnoludzką broń. Doglądał też poległych wojowników, mieszkających w pałacu Freyi.

Pewnego dnia wpadł na pomysł, jak osłabić wroga. Należało zabić najmędrszego z olbrzymów, jednego z ich królów, Wafthrudnira. Bez jego rad i mądrości wojska olbrzymów popelnią na pewno więcej błędów.

Wsiadł więc na jednego ze swych wierzchowców — nie na Sleipnira, gdyż wtedy Wafthrudnir od razu by go rozpoznał — przybrał imię Gagnrad (Władający Zwycięstwem) i inną postać. Przybył do dworu olbrzymów i wyzwiał go na pojedynek, ale nie zwykły — na miecze czy topory. Na pojedynek mądrości. Miał zwyciężyć ten, kto więcej wie o świecie i jego tajemnicach.

Stawką zostało życie przegranego.

Siedzieli tak wiele dni, na przemian zadając zagadki na temat powstania Aldy, tajemnic bogów, urzędzenia świata oraz jego końca — Ragnaróku. Obaj wiedzieli o wszystkim, obaj znali prawdziwe imiona i zaklęcia, najgłębsze sekrety i odpowiedzi na wszystkie zagadki.

I wtedy Odyn zadał ostatnie pytanie:

— Co szepnął do ucha martwego Baldra Odyn, żegnając syna na jego ostatniej drodze?

Wafthrudnir zerwał się z tronu i krzyknął:

— Wiem kim jesteś! Zagrałeś nieczysto, gdyż tylko ty możesz wiedzieć, co szepnąłeś swemu synowi na ucho! Odyn uśmiechnął się i skinął głową.

— Mimo to przegrałeś.

Wrócił do Asgardu z głową Wafthrudnira, najmędrszego z Thursów. Iak Odyn osłabił zastępy wroga.

O TYM, JAK ŚWIAT SIĘ SKOŃCZY, CZYLI O RAGNARÓKU

(wg: Yóluspa 44-58; Hyndlul. 44; Uifthr. 17-18; Lokas. 42; Fafnis. 15; Gylfag.)

Aż wreszcie nastanie czas, kiedy spełni się przeznaczenie, kiedy świat się skończy. Czas Ragnaróku, Losu Bogów.

Najpierw nadejdą mrozy i zamiecie śnieżne, by przykryć świat białym całunem. Rozzuchwalone, wygłodniałe wilki łączyć się będą w wielkie stada, i podchodzić pod same ludzkie domostwa. Morze wzburzy się, sztormy uniosą grzywacze fal na wysokość chmur, a potem runie ściana wody na ląd, zalewając wszystkie równiny, sięgając aż do podnóży wysokich gór.

Ludzie zapomną, co to prawa. Rodzeństwa cudzołóstw będą dopełniać. Syn będzie zabijał ojca, a brat obcinał głowę bratu. Nastanie wiek szczęku mieczy i toporów, nastanie wiek krwi i zamętu. Wojownicy wypowiedzą posłuszeństwo swoim konungom, a wyznawcy przestaną składać ofiary bogom. Tak będzie.

I wtedy zaszczeka głośno Garm przed bramą Gnipahellir, dając znak początkowi wojny bogów z olbrzymami. Na ten sygnał pękną okowy Fenrira, pękną okowy Lokiego, na ten znak Thursowie uszykują się w zbrojne zastępy, na ten znak Midgardsorm wynurzy się z morza i przyjmie smocze kształty.

Odpowie strażnik Heimdall, wydobywając schowany róg Gjallarhorn i dmąc w niego z całych sił. Wtedy bogowie, Alfy i einherjarowie oderwą się od uczt i zabaw, by przypasać broń i zewrzeć szeregi. Tak właśnie będzie.

Zadrży jesion Yggdrasill, ale wytrzyma, gdyż jeszcze nie nadszedł czas jego śmierci. Krasnoludy w Svartalfheimie i duchy w Niflheimie strwożą się na głos Garma i dźwięk Gjallarhorna. Skulą się ze strachu i tak już pozostaną.

Nie wesprą ni bogów, ni Thursów i dlatego śmierć zastanie je jako tchórzy.

Hrimthursy ruszą na Asgard ze swej wschodniej siedziby. Gdzie stąpną, tam szron pokryje roślinność, a lód skuje wody. Część ich poże-gluje na ciemnym okręcie Naglfar, zbudowanym z paznokci zmarłych. Dowództwo na nim obejmie Loki, a obok niego siądzie na pokładzie szczerzący kły Fenrir. Resztę Hrimthursów poprowadzi Hrym, dzierżący kamienną tarczę.

Z południa podąży cała armia Ognistych Olbrzymów, a na ich czele stanie Surt (Czarny), z płomiennym mieczem w ręku. Popłyną na kamiennych okrętach, gdyż drewniane spopieliłyby się od żaru ich ciał. Inne Płomienne Olbrzymy przedrą się do Asgardu przez bór Myrk-wid, wzniecając pożar lasu.

A z północy nadciągną Jótunnowie, niosący kamienne pociski. Wes-zną się na most Bifrost.

Skąły, nie mogąc znieść żaru końca świata, skruszą się niczym konary uschłych drzew, zaś niebo popęka jak stara materia. Yggdrasill zachwieje się po raz drugi. Tak będzie. Asowie i Wanowie ze zbrojnymi zastępami czekać będą na równinie Wigrad koło Asgardu. Ale do boju nie dojdzie, gdyż pod cielskami Jótunnów załamie się kolorowy Bifrost — olbrzymy pospadają tedy do morza i na suchy ląd, topiąc się i rozbijając o czoło ziemi.

Wtedy bogowie poprowadzą swych wojów na wyspę Oskopnir, ku której popłyną też wszystkie okręty olbrzymów. Tam dojdzie do ostatecznego boju.

Odyn wzniesie włócznię przeciw Fenrirowi, ale ogromny wilk tylko otworzy paszczę, połykając króla bogów i boga królów. Na ten widok rozplacze się Frigg. Będzie to Drugi Płacz Frigg.

Ale zaraz do Fenrira przyskoczy syn Odyna, Widar. Chwyci szczęki potwora i rozedrze je, a potem wbije w serce wilka miecz. Tak pomści ojca.

Do gardła Tyra skoczy Garm, który opuścił posterunek przy Bramie Trupów, by przyłączyć się do walki. Powali Jednorękiego, a potem go zagryzie, ale już nie zdoła się zwlec z ciała boga — ujrzy, czego wcześniej nie poczuł, iż Tyr rozpruł mu mieczem cały brzuch. Potem zdechnie.

Piękny Frey stanie przeciw Surtowi. Jednak nie na wiele się zda broń z jeleniego rogu przeciw płomiennemu mieczowi. Może gdyby miał swój runiczny miecz, walka potoczyłaby się inaczej, ale przecież oddał go za narajenie dziewczki... Padnie więc martwy Frey, a zwycięski Surt poszuka następnego przeciwnika.

Z morza wyłoni się, a potem z łopotem skrzydeł wyląduje na ziemi smok Jörmungand. Będzie szukał swego starego wroga — Thora. Wreszcie go dostrzeże. Pojedynek okaże się tak straszny i długi, że opowieść o nim stanie się najpopularniejszą historią, śpiewaną przez skaldów całego świata. W końcu Thor zdoła osiągnąć Mjöllnirem łba Midgardsorma — zmiażdży go i rozłupie. Ale, żeby wydobyć broń z czaszki potworzą, będzie musiał podejść blisko węża. Wtedy ogarnie ero trująca mgła, wydobywająca się z nozdrzy smoka. Thor spróbuje uciec, ale zdoła postąpić tylko dziewięć kroków i padnie martwy.

Naprzeciwno siebie staną też Heimdall i Loki. Zmierzą się w walce na miecze — okaże się, że żaden z nich nie jest mocniejszy od drugiego — obaj padną z rozciętymi głowami. Ich ciała już niedługo pochłonie ogień.

Także na niebie odbędzie się walka — Skóll wreszcie dopadnie Soi i połknie Słońce, zaś Hati złapie Maniego i pożre Księżyc. Ciemność zapadnie nad światem, gdyż gwiazdy pospadają z nieboskłonu i uderzą o ziemię, powodując trzęsienia i wybuchy wulkanów. Duchy złych olbrzymów i potworów stracone zostaną do Naströndu, krainy wiecznej ciemności i cierpienia, leżącej gdzieś daleko, nie w naszym świecie ani pod nim, ani obok, ani nad. Zaś duchy bogów i bohaterów znikną. Wypełnią swą misję, więc będą mogły odejść i odpocząć.

Wśród tego wszystkiego jako jedyny żywy pozostanie Surt. Biegać będzie, śmiejąc się szaleńczo. Od płomieni jego miecza zapali się wszystko — od podziemi Niflheimu, po łąki Asgardu. Surt roznieci pożar, w którym zginie i cały świat, i on sam — król Muspellheimu. Spłonie też i zawali się jesion Yggdrasill, który podtrzymuje wszystko na swoim miejscu.

Wtedy nastanie ciemność i kres.

Tak będzie.

CZAS GIMLEI — NOWEGO ASGARDU

Gimlea

(wg: Yóluspa 59-66; Hyndlul.: Vóluspa en skamma 45; Yafthr. 44-45;47;51; Gylfag.)

Skończy się i zginie stary świat, ale to nie koniec opowieści. Ci, co widzą daleką przyszłość, tak o niej mówią.

I nad powszechną pożogą zatoczy łuk magiczny orzeł. Na ten znak płomienie opadną, a spod fal wyłoni się zazieleniona ziemia.

Dwoje ludzi: Lifthrasir (Kwitnący Życiem) i Lif (Życie), śpiących w ocalałym przed ogniem lesie Hoddmimir — pozostałości po ogrodach Yggdrasilla — obudzi się i zejdzie na ląd, by dać początek nowemu pokoleniu ludzi.

I wtedy zaświeci odrodzone życiodajne Słońce, którym stanie się młoda córka Soi, porodzona tuż przed tym, jak Skóll pożarł stare Słońce.

Na zielonej ziemi, pod promieniami Słońca, dwoje ludzi posieje pierwsze ziarno zboża. Tak od nowa człowiek nauczy się orać i siać.

Kilku bogów przetrwa Ragnarók, kilku też powróci z wygnania w Niflheimie. Chodzić będą po nowym świecie, aż odnajdą zagrzebane w ziemi złote tablice, na których zapisano prawa i losy świata, a które zniknęły Asom tuż po przybyciu Norn do Asgardu. Mając tak wielki skarb, potrzebny do odbudowania praw i zwyczajów, bogowie zwołają thing. Zbiorą się na nim wszyscy ocalali niebianie: Baldr i Nanna, Hód i Hónir, Wili i We, Widar i Wali, Magni i Modi oraz córka Soi, której imienia nikt nie zna.

Zbiorą się i będą wiecować, wspominając dawne czasy i oddając cześć poległym ojcom i braciom. Wspomną też i przywołają wiedzę o runach, na której oprą swą moc.

Postanowią też, że najwyższą władzę dźwżyć będą Baldr i Nanna, zaś wspomagać ma ich ślepy Hód. Hónirowi wręczy się wieszczą różdżkę, ozdobioną runami, na znak, iż będzie bogiem magii. Córce Sol powierzy się Słońce. Synowie Odyna, Widar i Wali, wzniosą bogom świątynie. Synowie Thora, Magni i Modi, którzy odziedziczą Mjöllnira, odbudują podniebny Asgard — będzie to pałac ze złota — i nazwą go Gimlea, czyli Obrona Przed Ogniem, aby nigdy więcej nie dosięgły go płomienie. Zamieszkają w nim wszyscy sprawiedliwi. Zaś starzy bogowie, Wili i We, zasiądą z boku, na wysokich tronach, i będą przypatrywać się nowemu światu, dziwiąc się, że tak jest podobny do starego, który sami stworzyli.

Wtedy po raz ostatni nad światem zawiśnie złowrogi cień niebezpieczeństwa. Z podziemnych otchłani wyleci smok Nidhógg, a wszyscy będą uciekać przed jego gniewem i dziwić się, jak potwór zdołał przeżyć Ragnarók. Ale znów ukazana zostanie moc Mjöllnira. Przy jego pomocy bogowie zabiją smoka i uwolnią ziemię od strachu.

Powiadają też wieszczowie, że potem nadejdzie Wszechmocny z Wysokości; Wielowładny, Który Sądzi; Inny, Jeszcze Mocniejszy. Ale co On zrobi z zastanym światem, tego nikt już nie jest w stanie zobaczyć w zaciemnionych ścieżkach przyszłości. Tak właśnie będzie.

SŁOWNIK POSTACI ZNANYCH Z MITOLOGII I DEMONOLOGII

Bogowie

Legenda numerów przy imionach postaci:

1. Inne imiona postaci (lub inne formy imienia)
2. Pochodzenie („rasa”) postaci

3. Powiązania

4. Pozycja

5. Źródła opisu

Aegir (stisl. aegir — morze):

1. Agir; Gimir.

2. Olbrzym.

3. Olbrzym związany z żywiołem wody; syn Hlera; mąż Ran; ojciec dziewięciu faldziewic (Angeyji, Atli, Eirgjafy, Eistli, Gjalp, Greip, Imd, Isarnsaxy i Ulfrun).

4. Władca głębin morskich; w przeciwieństwie do swej żony łaskawy dla żeglarzy i rybaków. Mieszkał na wyspie Hlesey (istnieje wyspa o takiej nazwie w Cieśninie Kattegat), gdzie posiadał pałac, którego wnętrze oświetlała jasność, bijąca od usypanych pod ścianami stosów złota, zaś piwo samo się nalewało do kubków biesiadników. Zwykle w zimie urządzał dla bogów niekończące się uczyty. W ich czasie gościom usługiwali dwaj służący Aegira: Fimafeng — Zręczny Żywiciel (zabity przez Lokiego) oraz Eldir — Kucharz.

Jak się wydaje, Aegir zajmował niższą pozycję niż Asowie, gdyż np. Thor mógł mu wydawać rozkazy.

5. — uczyty dla bogów: Lokas. prolog; Hymis. 1;3;40; Grimn. 45.

— pałac: Lokas. prolog.

— służący: Lokas. prolog.

— rozkazy od Asów: Hymis. 2-3.

Alfredull -> Soi

Alkowie (źródłosłów germański niepewny, forma przekazana przez Tacyta: Alcae, Alci jest na pewno zlatynizowana; nazwa być może związana ze słowem alces, w pismach Cezara oznaczającym u Germanów łosia — por. ang. elk).

1. —

2. Być może bogowie wywodzący się spośród Wanów.

3. ?

4. Dwaj młodzi bliźniacy-bogowie.

Zakresu ich boskiej władzy Tacyt nie wymienia. Píše jedynie, że czciło ich plemię Nahannarwalów, wchodzących w skład konfederacji Lugiów (prawdopodobnie tożsamy z Wandalami, wstawionymi złupieniem Rzymu w 455 r. n.e.). Miejsce im poświęcone znajdowało się w świętym gaju (por. lit./łot. alk, alkas — święty gaj; ten trop mógłby wskazywać na nowe wyjaśnienie znaczenia imienia Alków), zaś usługiwali im kapłan przebrany w szaty niewieście.

Tacyt identyfikuje Alków z rzymskimi bóstwami Kastorem i Polluksem, co być może wskazuje na powiązanie Alków z wojną, może też świadczyć, że szczególnie opiekowali się konnymi wojownikami. Natomiast, wnioskując z niepewnego źródłosłowu imienia, można ich powiązać z bóstwami lub duchami (np. demon anglosaski Herne lub celtycki bóg Cernunnos) przedstawianymi z jelenimi rogami na głowie. Bliźniactwo Alków może sugerować ich pokrewieństwo z Wanami, wśród których występowały pary boskiego rodzeństwa (np. Njórd-Nerthus, Frey-Freya, Fjörgyn-Fjörgyna). Na zasadzie analogii z nimi i innymi indoeuropejskimi bliźniakami (indyjskimi Aświnami, rzymskimi Romulusem i

Remusem czy bałtyjskimi Dieva dęli [Synami Diev-sa]) można powiązać Alków z kultem płodności. To nasuwałoby skojarzenie z teorią G. Dumézila, który czołowych bogów ludów indo-europejskich przyporządkował trójpodziałowi najważniejszych funkcji społecznych (funkcje: magiczno-sędziowska, wojenna i reprodukcyjna; wg Dumézila u Germanów odpowiadali za nie, odpowiednio: Odyn, Thor, Frey; autor poniższej książki, częściowo idąc śladami kontynuatorów Dumézila, widzi też inne bóstwa jako opiekunów magii, wojny czy płodności). Alkowie byłiby więc odpowiedzialni za funkcje reprodukcyjne (kompetencje te później przejęły pan: Njórd-Nerthus i Frey-Freya), podobnie jak w mitologii indyjskiej bliźniacy Aświnowie. Co do rozszerzenia teorii Dumézila patrz też * Forseti, -> Frey, -> Freya, -> Hónir, ~> Nerthus, -> Niórd, -> Odyn, > Thor, -> Tyr, -> Uli. J 5. — Tacyt, Germ. 43.

Baldr (źródłosłów imienia niepewny, być może stisl. baldr — pan, lub stgerm. baldr — śmiały):

1. Balder, Baldur.
2. As.
3. Syn Odyna i Frigg, brat Hóda i Walego, mąż Nanny, ojciec Forsetiego.
4. Bóg jasności dziennej, prawdopodobnie też życia i wegetacji. Najpiękniejszy z niebian — odznaczał się bardzo jasną skórą, włosami i rzęsami. Posiadał dwór Breidablik (Szeroki Blask) w Asgardzie. Uważano go za najłagodniejszego i najprzyjemniejszego z Asów. Na skutek intrygi Lokiego został zabity i razem z wierną żoną musiał się udać do ponurego królestwa Hel. Tam, w pałacowej sali o złotej podłodze, czekał na nich stół zastawiony miodem pitnym i ozdobiony pierścieniami (znakami władzy). Na podróż w zaświaty dostał od Odyna bransoletę Draupnir, którą potem oddał wysłannikowi ojca, Hermodowi.

Po Ragnaróku Baldr powróci z Niflheimu, zostanie najwyższym z bogów i zamieszka w nowym Asgardzie, Gimlei.

5. — pałac: Grimn. 12.

— „najłagodniejszy i najprzyjemniejszy”: Gylfag. 11.

— śmierć: Vóluspa 32-34; Vegtam. 9; Gylfag. 33-35.

— powitanie w Niflheimie: Vegtam. 6-7.

— po Ragnaróku: Yóluspa 62.

— oddanie Draupnira: HyndluL: Yóluspa en skamma 31; Gylfag. 35.

Bragi (od stisl. bragr — poezja lub poeta, najwybitniejszy):

1. —

2. As.

3. Syn Odyna i olbrzymki Gunnlódy; mąż Idunn.

4. Bóg skaldów i skald bogów. Być może korzystał z magicznego potencjału Skaldamjodu. Runy magiczne miał wyryte na języku. Jego imię w wielu językach indoeuropejskich jest genetycznie pokrewne terminowi „piwo”, co stanowi wyraz powiązania spożywania alkoholu ze śpiewem (w znaczeniu obrzędowo-magicznym). Bragi był ubogim bogiem, mieszkał w Walhalli Odyna, gdzie sprawował funkcję skalda. Nie uczestniczył w walkach Asów z ich odwiecznymi wrogami, olbrzymami.

5- — o pobycie w Walhalli: Pieśń o Haakome Eyvinda Skaldaspillira; anonimowe Pieśni o Ery ku (pół. X w.).

— pierwszy ze skaldów: Grimn. 44.

— mąż Idunn: Lokas. prolog.

— niebogaty, niewaleczny: Lokas. 13.

Buri (stisl. buri - rodzic):

1. Bur.

2. Wylizany ze słonego lodu przez krowę Audumłę.

3. Za pomocą magii stworzył swego syna, Burra.

4. Pierwszy mieszkaniec (i, jak się zdaje, pierwszy władca) Ziemi, nie powiązany z olbrzymami. Od niego pochodzi ród boskich Asów. Po stworzeniu Burra znika z mitologii.

5. Gylfag.

Burr (stisl. burr — zrodzony):

1. Borr, Bur.

2. Stworzony za pomocą zaklęcia przez Buriego.

3. Mąż olbrzymki Bestii (lub zdesakralizowanej bogini, gdyż jej imię oznacza Dawczyni Łyka Drzewnego), ojciec Odyna, Wilego i We, trójki pierwszych bogów.

4. To on zdaje się być twórcą potęgi bogów, a przynajmniej doprowadził do sporu o świat między Asami a olbrzymami. Jego związek z Bestią narzuca też pytanie, czy on sam nie był olbrzymem i czy nie postanowił, poprzez stworzenie własnej dynastii, rzucić wyzwania dawniej żyjącym Thursom. Po splodzeniu synów znika z mitologii.

5. — ojciec trzech najstarszych bogów: Vluspa 4.

Dag (stisl. Dagr — Dzień).

1. —

2. Był nieokreślony, zaliczany do bóstw pomniejszych, nie związany genetycznie ani z Asami, ani z Wanami.

3. Syn olbrzyma Dellinga (Zmroku) i, być może, Nott — Nocy.

4. Bóg jasności dziennej. Przebywał sklepienie niebieskie na wozie ciągniętym przez rumaka Skinfaxiego (Lśniącogrzywego). Od bogów dostał pod opiekę małą Soi.

5. — yn Dellinga: Yafthr. 25.

— Skinfaxi: Yafthr. 11-12.

— syn Nott: Gylfag.

— Soi: Gylfag.

Donar -*• Thor

Fjörgyn [I] (stisl. Fjörgyn — Gromowładna — przydomek pochodzący od funkcji sprawowanej przez jej syna, Thora; fjorgyn od ie. *per(k)un-, — uderzenie, grom).

1. Jórd (stisl. Jórdh — Ziemia); Hlodyna.

2. Była córką olbrzymów, matką i kochanką Asów, ale ze względu na kompetencję (płodność ziemską) stała bliżej Wanów.

3. Prawdopodobnie córka olbrzyma Anara i bogini Nott (Nocy). Kochanka Odyna, któremu urodziła boga Thora.

4. Bogini żywiołu ziemskiego.

Być może też szafarka płodności i urodzaju, a jeśli wziąć pod uwagę jej imię, także władczyni burz i innych zjawisk atmosferycznych.

Uwaga:

— Młodszej Eddzie występuje męska postać o tym imieniu, ojciec bogini Frigg.

— w Lokas. 26 imię Fjörgyn to przydomek Odyna.

Stąd:

Fjörgyn [II]: uzasadnione jest przypuszczenie, że pierwotnie istniała dwójka bogów o tym samym imieniu — bóstwo męskie i bóstwo żeńskie. Tworzyli parę, której synem był Thor (a córką, być może, Frigg). W późniejszym czasie kompetencje bóstwa męskiego (wraz z imieniem, jako przydomkiem) przeszły na Odyna, zaś bóstwo żeńskie złąło się zjedną z kochanką Odyna, która posiadała podobne atrybuty. W przypadku istnienia takiej pary, byłaby ona bardzo podobna do innych par należących do grona Wanów.

O bogach burzy (Perunie, Perkunasiu, Perendi) i ich żeńskich partnerkach o podobnych imionach, poszukaj w innych mitologiach indoeuropejskich (odpowiednio: słowiańskiej, bałtyjskiej, illiryjsko-al-bańskiej).

5. — Fjörgyn: Yóluspa 56; Harbard. 56.

— Jórd: Lokas. 58; Thrym. 1.

— Hlodyna: Yóluspa 55.

— córka Nott i Anara: Gylfag.

Forseti (stisl. forseti — przewodniczący [thingu]).

1. Fosite (u zachodniogermańskich Fryzów).

2. As.

3. Syn Baldra i Nanny.

4. Pełnił funkcję sędziego rozjemczego, gdy wśród bogów dochodziło do zwad. Być może był też patronem przewodniczących thingu (wśród ludzi). Mimo sprawowanej funkcji sędziowskiej, Asa tego (ze względu na przynależność do młodszej warstwy mitycznej) nie można zaliczyć do grona niebian z trójpodziału boskich kompetencji wg G. Dumézila (szczegóły patrz -> Alkowie)

Spory rozsądzał w swoim asgardzkim pałacu Glitnir (Błyszczący), w którym kolumny podpierające dach wzniesione zostały ze złota.

5. — pałac: Grimn. 15.

— funkcja: Grimn. 15.

Frea/Frija ->• Frigg

Frey (od sñsl. frey - pan lub frae — ziarno).

1. Yngwi/Yngwifrey/Ingunarfrey — prawdopodobnie był tożsamy lub wchłonał funkcję boga ->• Inga. Lapończycy czcili go pod imieniem Waralden Olmai (od stisl. epitetu Freya veraldar god — bóg świata).

2. Wan (Wanir).

3. Syn Njórda i: wg wcześniejszej tradycji — jeg° bliźniaczej siostry (prawd. Nerthus), wg późniejszej — olbrzymki Skadi. Brat bliźniak Frey i. Mąż olbrzymki Gerd.

4. Bóg wegetacji, urodzaju, płodności i pokoju. Wg teorii Dumézila w trójpodziale boskich funkcji był odpowiedzialny za funkcję reprodukcyjną (szczegóły patrz ->•

Alkowie). Prawdopodobnie zajął na tym stanowisku pozycję Njórda (lub Njórda i Nerthus), po czym dzielił ją razem ze swą siostrą bliźniaczką, Freyą. Władca Alfheimu, który otrzymał tuż po urodzeniu, i gdzie miał swój pałac, oraz Alfów (znane są imiona trzech służących mu Alfów: Skir-nira [Lśniącego] — przyjaciela i powiernika, Byggwira [Jęczmień] i Beyli [Bób]). Po wojnie Asów z Wanami przez pewien czas przebywał jako zakładnik w Asgardzie. W nieznanych okolicznościach zabił olbrzyma Bela. Nazywano go „najszlachetniejszym [bogiem] w Asgardzie” i twierdzono, że „kochają go wszyscy”. Jego świętymi zwierzętami były koń i dzik. Jako Wan znał przyszłość (epitet „Wielewiedzący”). Posiadał zdolność magicznego uwalniania się z więzów. Atrybuty:

- koń Blodughofi (podał go swemu słudze i przyjacielowi, Skir-nirowi).
 - dzik Gullinbursti (Złota Szczecinka), zwany też Slidrugtanni.
 - latający statek Skidbladnir (Złożony z Cienkich Deseczek) .
 - pierścień Draupnir (dostał go po śmierci Baldra).
 - magiczny miecz (podał go później Skirnirowi).
 - jeleni róg (jelen symbolizuje płodność, nie dziwi więc używanie przez Freya broni z jego rogu) — walczył nim po oddaniu miecza.
- W czasie Ragnaróku zginie z ręki władcy Płomiennych Olbrzymów-Surta.

Istnieje szereg danych, które pozwalają przypuszczać, że w jednej z wcześniejszych wersji mitologicznych (ale nie najwcześniejszej) Frey zajmował wśród bogów jedno z naczelných miejsc:

- zobaczył swoją przyszłą żonę, Gerd, siedząc na Hlidskjalfie, tronie przysługującym tylko władcy bogów, Ody nowi.
- jako dziecko został władcą Alfheimu (jak następca tronu, otrzymujący wydzieloną domenę).
- obdarzano go epitetami „książę bogów”, „Wielewiedzący” czy ve-raldar god — „bóg świata”.
- posiadał królewski pierścień Draupnir — przekaz ten jest sprzeczny z twierdzącym, że klejnotem władali Baldr i Odyn. Być może wersja przypisująca go Freyowi jest starsza, w nowszej, gdy na czoło bogów wysforował się Odyn, to jemu „oddano” Draupnira. 5.
- syn Skadi: Skirnis. 1.
- syn Njórda: Skirnis. prolog.
- oddanie miecza Skirnirowi: Skirnis. 8-9; podanie tego jako przyczyny śmierci z ręki Surta: Lokas. 42; Yóluspa 53.
- „zwycięzca Bela”: Yóluspa 53.
- Alfheim i pałac: Grimn. 5.
- Skidbladnir: Grimn. 43-44.
- Hlidskjalf: Skirnis. prolog.
- wyprawa Skirnira po Gerd: Skirnis. całość; Hyndlul.: Yóluspa en skamma 32.
- „Wielewiedzący”: Skirnis. 2.
- Draupnir: Skirnis. 21.
- „książę bogów”: Skirnis. 3.

- słudzy: Lokas. prolog.
- „kochają go wszyscy”: Lokas. 35.
- „najszlachetniejszy”: Lokas. 37.
- sztuka uwalniania się z więzów: Lokas. 37.
- prekognicja: Thrym. 14.
- Freya (stisl. freyia — pani).
- L Stisl. przydomek Yanadis — albo oznacza jej przynależność do dis (Vanadis — disa Wanów), albo należy go rozumieć dosłownie: „Bogini Pożądania”.
- 2. Wanirka.
- 3. Córka Njórda i olbrzymki Skadi. Bliźniacza siostra Freya. Żona Oda i matka dwóch córek: Hnos (Drogocenny Kamień) i Gersimi (Skarb).
- 4. Bogini miłości, płodności (rozumianej w aspekcie rolniczym i „ludzkim”) i piękna. Posiadała też atrybuty bogini wojny — miała prawo zabierać do swego pałacu, Folkwangu (Zgromadzenie Ludu) w Asgardzie, połowę einherjarów, którzy ucztowali tam w sali Sessyrymnir (Sala Wielu Miejsc). W teorii Dumezila przypisana jej (a przede wszystkim jej bratu, -> Freyowi) została funkcja reprodukcyjna (szczegóły patrz -> Alkowie), jednak z uwagi na opiekę nad einherjarami, Freya wkracza też w kompetencje ->• Thora, odpowiedzialnego za funkcję wojenną. Poza tym uznawana była za pierwszą z walkirii, zaś u stołu wojowników w Walhalli miała miejsce równe Odynowi. Wg niektórych badaczy zajmujących się epoką neolitu (np. Z. Krzak) Freya była uznawana przez przedindoeuropejskie skandynawskie ludy megalityczne za wcielenie Wielkiej Matki (i, oprócz wymienionych już aspektów: płodność, wojna, była też panią krainy zmarłych). Znano ją jako kochankę wielu Asów, Wanów (w tym własnego brata) oraz ludzi i krasnoludów.
- Połowę życia spędziła na chodzeniu po świecie w poszukiwaniu swego męża — wędrowcy. Tęskniąc za nim, płakała złotymi łzami. Po wojnie Asów z Wanami przebywała jakiś czas, jako zakładniczka, w Asgardzie. Po okresie niewoli osiedliła się na stałe wśród Asów. Miała zostać oddana za żonę olbrzymowi, który wznosił mury Asgar-du.
- Miała być wydana za olbrzyma Thryma, w zamian za młot Thora. Zmusiła wółwę Hyndlę do wyjawienia rodowodu swego kochanka, Ot-tara Szalonego.
- Jako Wanirka znała przyszłość. Posiadała moc zmieniania ludzi w dziki. Składano jej krwawe ofiary na kamiennych ołtarzach. Atrybuty:
- złoty naszyjnik Brisngamen, wykuty przez krasnoludy z rodu Bri-singów.
- złoty naszyjnik Hildiswin, wykuty przez dwa krasnoludy, Daina i Nabbiego.
- szata z sokolich piór, umożliwiająca latanie.
- powóz zaprzężony w uskrzydłone (?) koty, umożliwiający latanie. 5. — córka Njórda: Thrym. 22.
- kochanka brata i innych bogów: Lokas. 30;32.
- kochanka „wielu” (w tym i ludzi): Hyndlul. 47-48.
- poszukiwania męża: Hyndlul. 48.
- „sokola” szata: Thrym. 3-5; Gylfag.
- żona dla olbrzyma-budowniczego: Wluspá 25-26.

- pałac i połowa einherjarów. Grimn. 14; Gylfag. 24.
- „pani pól”: Thrym. 3; 11.
- Sessyrymnir — Gylfag.
- Brisngamen: Thrym. 12; 18; oddanie się Brisngom: Gylfag.
- Hildiswin: Hyndlul. 7.
- prekognicja: Thrym. 14.
- konkury Thryma: Thrym. całość.
- obudzenie Hyndli: Hyndlul. całość.
- ludzie w dziki: Hyndlul. 5;7-8;46.
- ołtarze i ofiary: Hyndlul. 10.
- córki: Gylfag.

Frigg (źródłosłów imienia niepewny, być może od stgerm. frija/friga — ukochana lub małżonka).

1. Saga; u Zachodnich Germanów: Frija (Ukochana); u Longobardów: Frea.
2. Asynja.
3. Pochodzenie nieznane, być może siostra Fulli (Obfitej; Fulli raczej nie uznawano za boginię); żona Ody na, a czasowo także jego dwóch braci: Wilego i We, oraz Ulla. Urodziła Odynowi Hóda i Baltra.
4. Opiekunka małżeństw, porodów i ognisk domowych. Być może też bogini nieba i chmur.

Otrzymała od Odyna dar wszechwiedzy i możliwość wglądu w przyszłość. Razem z nim sprawowała władzę nad bogami oraz czuwała na wieży Hlidskjalf. Dzieliła z nim pałac Sókkwabek w Asgardzie. Posiadała też pałac Fensalir, w którym tkala chmury.

Podczas dwóch długich nieobecności Odyna stała się najpierw równoczesną kochanką Wilego i We, a za drugim razem — Ulla. Frigg płakała tylko dwa razy: po śmierci Baltra i po śmierci Odyna. Anglosasi uważali ją za swoją specjalną opiekunkę — według nich była matką (a ojcem — Odyn) siedmiu władców, którzy założyli siedem (spośród ośmiu) królestw germańskiej Brytanii.

5. — siostra Fulli: Druga Przysięga Merseburska.
- wszechwiedza i prekognicja: Lokas. 29.
- pierwszy płacz: Yóluspa 34.
- drugi płacz: Wluspa 53.
- tronowanie na Hlidskjalfie: Grimn. prolog.
- Sókkwabek: Grimn. 7.
- Fensalir: Gylfag.
- kochanka Wilego i We: Lokas. 26; Gylfag.

Garmanagbis -> Defjun

Gefjun (stisl. gefjon — dawczyni).

1. Gefjon; u plemion nadreńskich: Garmanagabis (od stgerm. gabi — dawać)
2. Nie wiadomo, czy Asynja, czy Wanirka. Za tym drugim przypuszczeniem przemawiałyby jej powiązania z kultem płodności oraz „wrodzona” prekognicja.

3. Pochodzenie nieznane. Według jednych źródeł pozostawała dziewica, według innych urodziła czterech synów nieznanemu z imienia olbrzymowi oraz stała się żoną Skjólða, człowieka, założyciela duńskiej (historycznej) dynastii Skjöldungów.

4. Patronka dziewic, które po śmierci szły do jej pałacu. Być może też bogini urodzaju i płodności.

Patronka Zelandii: król Szwecji, Gylfi, przyrzekł jej tę część własnego kraju, którą zdąży zaorać w ciągu jednego dnia. Gefjun zaprzęła do pługą swych czterech synów-olbrzymów i odorała Zelandię od Szwecji. Od tamtej pory utrzymywał się tam jej kult. Znała przyszłość.

Loki zarzucił jej, że oddała się jakiemuś śmiertelnemu młodzieńcowi za naszyjnik (być może przełożenie na Gefjun mitu o Freyi i Brisin-gach).

5. — patronka dziewic: Gylfag. 25.

— prekognicja: Lokas. 21.

— rodzicielka Skjöldungów: Ynglingasaga 5; Gylfag. I.

— zarzut Lokiego: Lokas. 20.

Gullweig: (od stisl. gul,l-veig — złoty napój lub stisl. gull-vig — złoty bój, lub goc. gull-weihš — złota wieś. W każdym z wypadków teonim związany ze złotem).

1. Heid (stisl. heidhr — wiedźma).

2. Wanirka.

3. ?

4. Bogini bogactwa, które sama symbolizowała — była żywym złotem. Dlatego też trzykrotnie odradzała się po tym, jak Asowie palili ją na stosie i przebijali włócznią (jak wieczne, niezniszczalne złoto). Za ten uczynek Asowie musieli Wanom zapłacić okup. Po wojnie Asów z Wa-nami Gullweig, jako bogini traci na znaczeniu, a potem nawet (być może już za czasów chrześcijaństwa) staje się uosobieniem demoralizującego pożądania i złej, kobiecej magii (stąd imię Heid). Znała przyszłość (jak wszyscy Wanowie).

5. — trzykrotne odrodzenie: Yóluspa 21.

— Heid: Yóluspa 22.

— okup: Yóluspa 23.

Gymir ->Aegir

Heid ->• Gullweig

Heimdall (stisl. Heimdallr — Początek Wszystkiego lub Heim-dall — Drze

BOGOWIE

147

wo Świata = Yggdrasill [ogólnie: podpora świata — patrz niżej funkcja Heimdalla jako strażnika Asgardu oraz rozdział O tym, jak świat wygląda: Jesion Yggdrasill]).

1. Rig (stisl. Rigr — być może pochodzi od ie. *reg — król; por. celt. rix, łac. rex, regis).

2. As.

3. „W wieków zaraniu" zrodzony przez dziewięć fal, córek Aegira i Ran (ojcem, prawdopodobnie, był Ody n). Ojciec trzech warstw ludzkości (pod imieniem Rig): niewolników (lub też chłopów-wyrobników, nie posiadających własnej ziemi), boendrów (wolnych rolników) i jarłów (możnowładców).

4. Bóg jasności i prawości. Strażnik Bifrostu (a zatem też Asgardu) oraz świątyń. Po narodzinach, matki uodporniły jego ciało mocą ziemi, zimną wodą morską i krwią dzika.

Znakomicie widział i słyszał. Miał zdolność zmieniania postaci. Znał przeszłość i przyszłość. Sławny z powodu świetnego kunsztu wojennego. Uznawano go za najbogatszego z bogów.

Posiadał władzę nad runami (niejasna jest kwestia, czy zdobył ją wcześniej od Odyna) i to on przekazał ją ludziom. Odtąd człowieka, który posługiwał się runami magicznymi, nazywano Rigiem. Pałac: Himinbjörg (Niebiańska Góra) w Asgardzie. Być może tożsamy z bogiem Irminem, co by świadczyło, że był uosobieniem świata (patrz wyżej: Heim-dall = Yggdrasill). Tylko on może zadać w róg Gjallarhorn (Głośny Róg), co ma być znakiem do zebrania się wojsk boskich przed Ragnarkiem (przed tą chwilą Gjallarhorn pozostaje w ukryciu w Studni Mimira u korzeni Yggdrasilla). W czasie Ragnaróku zabije Lokiego, ale i sam zginie z jego ręki.

5. — znał przeszłość i przyszłość: Thrym. 14; Rigs. 1.

— narodziny i uodpornienie: Hyndlul.: Yóluspa en sk. 37-40.

— ojciec ludzi: Rigs. całość; Yóluspa 1.

— ukrycie Gjallarhorna: Yóluspa 27.

— początek Ragnarku: Yóluspa 46.

— pałac: Grimn. 13.

— strażnik świątyń: Grimn. 13.

— strażnik Bifrostu i Asgardu: Lokas. 48.

— władza nad runami: Rigs. 36, 46.

— najbogatszy z bogów: Hyndlul.: Yóluspa en sk. 40.

— sławny wojownik: Hyndlul.: Yóluspa en sk. 37.

Hel (por. ang. heli, niem. Hölle, goc. halja — piekło z pragerm. *haljo _ miejsce na ziemi).

1. U plemion z terenu Niemiec: Hölle/Frau Hölle (patrz rozdział o stworzeniach demonicznym).

2. Olbrzymka.

3. Córka Lokiego i olbrzymki Angrbody, siostra Jörmunganda i Fenrira.

4. Bogini ludzi zmarłych niehonorową śmiercią (czyli wszystkich mężczyzn, którzy nie zginęli na polu walki [->• Odyn, -> Freya], i kobiet, które nie umarły jako dziewice [-> Gefjun]), władającą w Niflheimie. Wyglądała niemalże jak normalna kobieta, ale twarz miała przerażającą: jedna jej połowa rozkładała się niczym ciało nieboszczyka, druga zaś jaśniała trupią bladeścią. Z tego powodu bogowie stwierdzili, że Hel nie znajdzie męża, toteż postanowili oddać jej we władanie Niflheim, krainę zmarłych. Sprawowała tam rządy bez okrucieństwa, ale też bez litości. W jej królestwie nie było miejsca na radość. Mieszkała w pałacu Olund (Smutek), gdzie najczęściej leżała na łożu Kr (Letarg), ubrana w suknię zwaną Mdłością. Ów pałac znajdował się pod jednym z korzeni Yggdrasilla. Po śmierci Baldra przyjęła go jak króla w swojej krainie. Zgodziła się, na prośbę bogów, by Baldr mógł powrócić do świata żywych, ale pod warunkiem, że zapłacze nad jego losem każde z ziemskich stworzeń. Hel, jako jedyna z potomków Lokiego i Angrbody, nie wystąpiła przeciw bogom, nawet podczas Ragnaróku.

W wierzeniach niemieckich odpowiednikiem Hel była bogini, potem zdegradowana do grona demonów, -> Hólle (Frau Hólle), pani zimy i krainyumarłych.

5. — bogini podziemi: Yóluspa 43;47.

— pałac pod korzeniem Yggdrasilla: Grimn. 31.

— pochodzenie: Gylfag.

— wygląd: Gylfag.

— powitanie Baldra: Yegtam. 6-7; Gylfag.

Hermin ->• Irmin

Hermod (stisl. hermodhr — odważny, męski).

1. Hermodur.

2. As lub deifikowany heros (jako jedyny wyszedł z Helu).

3. Pochodzenie nieznane.

4. Bóg-posłaniec bogów.

Na Sleipnirze udał się do Niflheimu, by wydostać stamtąd Baldra i Nannę. Przywiózł z powrotem tylko pierścień Draupnir i dał g° Freyowi.

BOGOWIE

149

5. — wyprawa do Niflheimu: Gylfag. Hlodyna ->• Fjórgyn (I)

flód (stisl. hódhr — wojownik, przy czym raczej, w jego przypadku, odpowiednie: zabójca [brata]).

1. —

2. As.

3. Syn Odyna i Frigg, brat Baldra.

4. Ślepy bóg, być może wyobrażający ciemności nocne (zdaje się, że widziano w nim przeciwieństwo Baldra).

Podstępem nakłoniony przez Lokiego, przypadkiem zabił Baldra pociskiem z jemioly. Gdy dowiedział się, co zrobił, uciekł i ukrywał się w lasach. Został odnaleziony i zabity przez przyrodniego brata, Walego. Po Ragnaróku powróci na świat i rządzić będzie razem z Baldrem w

Gimlei (nowym As gardzie).

5. — zabicie Baldra, a potem śmierć: Vóluspa 33; Vegt. 9-11; Gylfag. 33-35. — po Ragnaróku: Vóluspa 62.

Hónir (stisl. hoenir — ?).

1. —

2. As.

3. Być może brat Odyna (przypuszczenie wysunięte na zasadzie utożsamienia Hónira z indyjskim Waruną [patrz koniec hasła Hónir; por. też ->• Tyr], nierozzerwalnie związanym z Mitrą, którego odpowiednikiem germańskim był Odyn).

4. Bóg bez określonej pozycji i atrybutów (jego czas nadejdzie dopiero po Ragnaróku). Z drugiej jednak strony, zachowane o nim nieliczne opowieści (patrz niżej) zdają się twierdzić, że w pierwotnej wersji mitycznej zajmował wśród bogów znaczną pozycję. Być może później jego kompetencje przejął Tyr, a jeszcze później Odyn. Jeden z trzech twórców ludzkości — tchnął w Aska i Emblę duszę. Po wojnie Asów z Wanami był

zakładnikiem w Yanaheimie. Z Odysem i Lokim płacił złotem Andwariego głów szczyzną za zabicie Otr królowi Hreidmarowi.

Uznawano go za najszybszego biegacza i najlepszego myśliwego. Będzie jednym z bogów, którzy przetrwają Ragnarók. W nowym świecie uzyska władzę nad czarodziejską (?) różdżką — zdaje się to świadczyć, że zostanie panem magii. Właśnie władza nad magią (źródła zdają się twierdzić, że jest to „ciemna strona mocy”) zbliża go do Wa-runy, opiekuna ciemnego nieba i ciemnej magii. Zatem Hónir (być może z „jasnym” ->• U llem) odpowiadałby za funkcję magiczno-sędziowską (nim objął ją -> Tyr i -> Odyn) w trójpodziale kompetencji wg G. Dumezila (szczegóły patrz -> Alkowie). 5. — stworzenie ludzi: Yóluspa 17-18.

— złoto Wólsmgów: Regin, prolog i 1-12.

— biegacz i myśliwy: Gylfag.

— po Ragnaróku: Yóluspa 63.

Idunn (stisl. idunn — odnawiająca).

1. —

2. Z rodu krasnoludów ze Svartalfheimu.

3. Córka krasnoluda lvaldiego, siostra nieznanych z imienia dwóch braci. Żona Bragiego (poznali się, gdy ten wędrował po Midgardzie, zaś Idunn wyszła z podziemi, by podziwiać zielony świat — nienawidziła ciemności krasnoludzkich kopalni).

4. Przyjęta do grona bogiń — stała się opiekunką i szafarką złotych jabłek młodości (działały tylko wtedy, gdy Idunn rozdawała je z wolnej woli).

Została porwana przez pragnącego odmłodzić olbrzym Thjaziego, ale uwolnił ją Loki.

Loki zarzucił jej, że oddała się zabójcy własnego brata (mit nieznanym!)

— czy owym mordercą był Bragi? Loki oskarżał ją też o wyuzdanie seksualne,

5. — żona Bragiego: Lokas. prolog.

— zarzuty Lokiego: Lokas. 17.

— jabłka i Thjazi: Gylfag.

Ing (źródłostów imienia nieznanym Być może oznacza „cis” lub „włócz-nie”).

1. Ingunarfrey (?); Yngwi/Yngwifrey (?) — por. z Frey.

2. ?

3. Syn boga Manna.

4. Ojciec i eponim germańskich Ingewonów.

Być może tożsamy z Yngwem, który prawdopodobnie jest hipostazą Frey a.

W tradycji anglosaskiej postać o tym imieniu przybyła z za morza i dała początek wyspiarskim Sasom. Potem odpłynęła z powrotem (co mogło symbolizować podróż pośmiertną — wtedy Ing związany byłby ze światem zmarłych).

5. — pochodzenie i pozycja: Tacyt: Germ. 2.

Ingunarfrey -> Frey; -* Ing.

Irmin (znaczenie imienia niepewne. Prawdopodobnie początkowo znaczyło „boski”, potem — „potężny”). 1. Hermin.

2. ?

3. Syn boga Manna.

4. Ojciec i eponim germańskich Herminonów (grupy plemion tzw. Germanów połabskich, czyli żyjących nad Łabą).

U Saksonów czczony pod postacią kultowego słupa Irminsul (czyli Drzewa Życia — Yggdrasilla, a co za tym idzie wydaje się prawdopodobne, że Irmin jest równoznaczny z -> Heimdalem).

5. — pochodzenie i pozycja: Tacyt, Germ. 2.

Jórd -> Fjörgyn (I)

Kwasir (stisl. Kvasir - etymol. związek z sanskr. kvatha — wywar, spol. kwas — sfermentowany napój).

1. —

2. Istota stworzona przez bogów. Według jednej z wersji miała postać krasnoluda.

3. Być może pierwotnie bóg wiedzy lub ubóstwiony bohater kulturowy. Powstał ze śliny Asów i Wanów, zmieszanej w kotle pokoju, podczas zawierania kompromisu po wojnie obu boskich plemion. Kwasir posiadał ogromną wiedzę i mądrość (także na temat upraw i rzemiosł), którą przekazał ludziom (bohater kulturowy). W końcu został zabity przez dwa krasnoludy, zaś jego krew zmieszano z miodem. Tak powstał magiczny napój wiedzy, mądrości i poezji — Skaldamjod — Miód Skaldów (Kwasir był personifikacją magicznych-poetyckich mocy, drzemiących w rytualnym alkoholu, wytwarzanym przy użyciu śliny, a spożywanym w czasie plemiennych obrzędów).

5. Całość inf.: Gylfağ.

Lodhurr/Lothur -> Loki

Loki (od stisl. luka — zamykać [od roli odegranej w czasie Ragnaróku] lub logi — dziki ogień).

1. Lodhurr lub Lothur (Płonący); Lopt.

2. Olbrzym ognia.

3. Syn olbrzyma burzy i chaosu, Farbautiego (Fornótra), i olbrzymki Laufeyi (Naali). Brat olbrzyma ognia Byleista (Byleipta). Mąż Sigyn, która mu urodziła Narfięgo i Walego. Ojciec: Eis i Einmyra (z ol-brzymką Głód); Fenrira, Jormunganda i Hel (z olbrzymką Angrboda [Zwiastującą Nieszczęście]); Sleipnira (z ogierem Swadelfarim — Loki był wtedy klaczą [!]); prawdopodobnie też Ulla (z Sif) oraz nieznanego z imienia syna, którego splodził z żoną boga Tyra. Miał także zrodzić, po zjedzeniu na wpół zwęglonego serca złej niewiasty, wszystkie ziemskie potwory (być może wydarzenie to wiąże się z ośmioletnim przebywaniem, w postaci kobiecej, pod ziemią, kiedy to doił krowy i rodził potomstwo).

Jeden z władców Płomiennych Olbrzymów, przyjęty do grona Asów, jako bóg ognia.

Posiadał dar zmieniania postaci i płci. Znał sztukę wycinania w drewnie run magicznych.

Razem z Odyнем i Hónirem stworzył ludzi (dał im ciepło ciała i rumieńce).

Na prośbę Asynj wykradł Mundilfóriemu Soi i Maniego, po czym przyniósł ich do Asgardu.

Wymusił na krasnoludzie Andwarim wydanie tzw. Złota Wólsungów. Uczestniczył w wyprawie Thora do Utgardu, gdzie przegrał pojedynek z innym Olbrzymem Ognia, Logim.

Uczestniczył w wyprawie Thora do Thryma w celu odzyskania skradzionego Mjöllnira.

Dla żartu ściął piękne włosy bogini Sif, zaś, jako odszkodowanie, ze Svartalfheimu przyniósł bogom tzw. Sześć Darów (młot Mjöllnir, statek Skidbladnir, włócznię Gungnir, złote włosy dla Sif, pierścień Draupnir oraz dzika Gullinburstiego).

Wynalazł sieć do połowu ryb (według innej wersji pożyczył ją od bogini Ran).

Próbował ukraść Freyi naszyjnik Brisngamen.

Porwał Idunn i jej złote jabłka dla olbrzyma Thjaziego (a potem uratował żonę Bragiego).

Wydał Thora w ręce olbrzyma Geirróda.

Podstępem sprawił, że Hód zabił Baldra, zaś potem, w postaci olbrzymki Thókk, uniemożliwił Baldrowi powrót do świata żywych. Na uczcie u Aegira zabił jego sługę, a potem obraził wszystkich bogów. Musiał potem uciekać na ziemię i ukrywać się pod postacią łososa w wodospadzie Frananger. Tam schwytali go bogowie i przywiązali do skały jelitami wyprutymi z ciała jego syna, Walego. Olbrzymka Skadi (w zemście za śmierć ojca) umieściła nad jego głową jadowitą żmiję. Jej jad zbierała do naczynia żona Lokiego, Sygin, ale, gdy musiała opróżnić naczynie, jad spływał na głowę Lokiego — rzucał się wtedy z bólu, co powodowało trzęsienia ziemi.

Prawdopodobne jest, że Loki to negatywne odbicie Odyna — może o tym świadczyć ich braterstwo krwi i długotrwała przyjaźń. Loki zostanie uwolniony z więzów w przeddzień Ragnaróku. Powiedzie wtedy olbrzymy i potwory przeciw bogom. Sam będzie płynął na okręcie Naglfar, zbudowanym z paznokci zmarłych. Zabije Heimdalla i sam zginie. 5 — syn Laufeyi: Lokas.52; Thrym.17,20.

— brat Byleista: Yóluspa 51; HyndluL.:Yóluspa en sk. 42.

— ojciec: Fenrira, Sleipnira i Jórmunganda: HyndluL.: Yóluspa en sk. 42.

— syn z żoną Tyra: Lokas. 40.

— ojciec potworów ziemskich: HyndluL.: Yóluspa en sk. 43; osiem lat jako rodząca baba: Lokas.23,33.

— brat krwi Odyna: Lokas..9.

— władca ognia: Lokas.65.

— zmienianie postaci: Lokas. epilog; Thrym.3-8.

— władza nad runami: Swipdag.26.

— utworzenie ludzi (jako Lothur): Yóluspa 17-18.

— złoto Andwariego (Wólsungów): Regin, prolog i 1-12.

— wyprawa po Mjöllnira: Thrym. całość.

— pożyczenie sieci rybackiej od Ran: Regin, prolog.

— włosy Sif i dary od krasnoludów: Gylfag.

— zabicie Baldra: Gylfag. 33-35.

— uczta u Aegira: Lokas. całość.

— uwięzienie Lokiego: Lokas. 49 i epilog; Yóluspa 35.

— uwolnienie przed Ragnarókiem (jako „Olbrzym”): Yóluspa 47; Yeg-tam. 14.

— Naglfar: Yóluspa 51.

Lopt ->• Loki

Magni (stisl. magni — silny).

1. —

2. As.

3. Syn Thora i olbrzymki Jarnsaksy.
4. Bóg bez wyznaczonej pozycji w świecie przed Ragnarókiem. Jako trzydniowe dziecko wykazał się niepospolitą siłą — zrzucił, przygniatającą Thora, nogę zabitego olbrzyma Hrungnira, której nie mogli unieść inni bogowie. W nagrodę dostał od ojca konia Gulfaksiego (Złotogrzywego), który wcześniej należał do Hrungnira. Po Ragnaróku będzie jednym z bogów panujących. Odziedziczy wtedy po ojcu (razem z bratem, Modim) młot Mjöllnir. Wspólnie z Modim wybudują nowy Asgard — Gimleę.

5. — podniesienie nogi Hrungnira: Gylfag.

— odziedziczenie Mjöllnira: Vafthr. 50-51.

Mani (stisl. mani — księżyc; por. lit./łot. Mness — Księżyc).

1. —

2. Był nieokreślony, uznawany za pomniejsze bóstwo.

3. Syn olbrzyma Mundilfórego (Poruszającego Światem), brat Soi.

4. Był personifikacją Księżyca oraz opiekunem Bila i Hjukiego (Szybkiego i Zwinnego — uosabiających płamy na Księżycu, rządzące pływami wód [?]). Zadaniem Maniego było regulowanie biegu gwiazd, co z kolei prowadziło do ustalania stałego czasu.

Jako dziecko został porwany do Asgardu przez Lokiego, potem oddany przez Odyna pod opiekę Nott.

Cały czas jest ścigany po niebie przez wilka Hatiego (zwanego stad Managarmem — Pożercą Księżyca), który dopędzi go i zje w czasie Ragnaróku.

5. — powstanie: Vafthr. 23. — reszta: Gylfag.

Mann (goc. manna — mężczyzna, człowiek).

1. Mannus (forma zlatynizowana, zapisana w źródle rzymskim).

2. ?

3. Syn boga Tuistona. Ojciec trzech braci, eponimów trzech głównych odłamów Germanów: Inga/Ingewona (Ingewonowie), Irmina (Her-mionowie) i nieznanego z imienia ojca Istewonów.

4. Uznawany za praojca ludzkości.

5. — geneza i pozycja: Tacyt, Germ. 2.

Mimir (?).

1. —

2. Ubóstwiony olbrzym.

3. ?

4. Jedna z najstarszych i najbardziej zagadkowych postaci panteonu germańskiego. Opiekun i władca mądrości, której uczyli się od niego Asowie. Na początku dziejów stanął po stronie Asów przeciw Wanom. Po wojnie przebywał, jako zakładnik, w Wanaheimie. Musiał być też uznawany za kogoś w rodzaju Nestora olbrzymów, gdyż nazywa się ich „synami Mimira”.

Sprawował pieczę nad studnią mądrości w podziemiach, u korzeni Yggdrasilla. Nie wiadomo, w jakich okolicznościach został ścięty, jednak jego głowa zachowała życie i dawną wiedzę. Umieszczono ją na powrót u studni. To za jej pozwoleniem (w zamian za jedno oko) Odyn mógł się napić wody mądrości. Także potem przybywał po rady do głowy Mimira. Władzę Mimira nad studnią można też pojmować szerzej — iż był panem

wód w ogóle. W takim razie należałoby go pojmować jako władcę morza Asów, zastąpionym potem na tej funkcji przez Wana Njórda i olbrzyma-boga Aegira. Prawdopodobne jest, że Mimir sprawował niegdyś władzę nad krainą zmarłych (porównaj w mitologii celtyckiej z Branem Błogosławionym i Pwyblem), którą utracił na rzecz bogów. Istnieje też widoczny związek Mimira z Yggdrasillem — w jednej z pieśni pewna wersja tego świętego drzewa nosi nazwę Mimameid — Drzewa Mimira. Byłby więc zatem władcą mądrości, płynącej nie tylko ze studni, ale też z podstawy świata — świętego jesionu. 5. — „synowie Mimira”: Yóluspa 46.

— strażnik źródła mądrości: Gylfag. 8.

— Odyn i oko: Vóluspa 27,29.

— rady dla Odyna: SigdrifM; Yóluspa 46; Ynglingasaga 7.

— Mimameid: Svipdag./Fjólsvin. 14.

Modi (stisl. modhi — śmiały).

1. —

2. As.

3. Syn Thora i olbrzymki Jarnsaksy, brat Magniego.

4. Bez pozycji w świecie przed Ragnarókiem. Po katastrofie świata zostanie jednym w bogów, zbuduje z bratem (Magnim), Gimleę, i razem z nim odziedziczy Mjóllnira.

5. — syn Thora: Hymis. 35.

— Mjóllnir: Yafíhr. 51.

— budowa Gimlei: Yóluspa 63.

Nanna (źródłosłów imienia nieznany. Imię Nanna było używane w poezji staroskandynawskiej jako synonim „młodej kobiety”).

1. —

2. Asynja.

3. Żona Baldra.

4. Być może bogini kwiatów i roślin.

Po śmierci męża zmarła z rozpaczy i dołączyła do niego w Niflheimie. Po Ragnaróku powróci razem z nim, by panować.

5. _ Gylfag.

Nerthus (zlatynizowany, żeński dublet imienia Njórd).

1. —

2. Wanirka ?.

3. Bliźniacza siostra (?) Njórda i matka Freya (?).

4. Bogini ziemi, płodności i roślin (być może, nawiązując do trójpodziału funkcji boskich G. Dumezila, wraz z ~> Njórdem opowiedzialnaby-ła za funkcję reprodukcyjną [szczegóły patrz -> Alkowie]). Być może tożsama z -> Fjorgyn-Jórd (Ziemią) albo z -> Gefjun (kult na wyspach duńskich, więc może i na Zelandii). Wymagała krwawych ofiar, także z ludzi.

Jej posąg stał w świętym gaju. Wyobrażenie to, w czasie świąt, obwożono na wozie, a potem rytualnie myto w morzu (zaślubiny 2 Njordem?), po czym topiono

zajmujących się nim niewolników. 5. — kult: Tacyt, Germ. 40.

Njórd (znaczenie imienia nieznane).

1. —

2. Wan.
3. Mąż Skadi. Urodziła mu albo parę bliźnięt — Freya i Freyę, albo tylko Freyę. W tym drugim przypadku matką Freya byłaby siostra Njórda (prawdopodobnie Nerthus).
4. Bóg wód przybrzeżnych, patron ludzi morza, przyjazny człowiekowi. Jako Wan znał przyszłość. Nazywano go „bogiem bez błędów”. Prawdopodobnie pierwotnie należał do bogów płodności, stąd, nawiązując do teorii Dumézila (szczegóły patrz ->• Alkowie), należałoby go uznać za boga odpowiedzialnego za funkcję reprodukcyjną — najprawdopodobniej wspólnie z siostrą, -> Nerthus. Później te kompetencje przeszły na jego dzieci — ->• Freya i ->• Freyę. We wszystkich trzech przypadkach germańskich rodzeństw o kompetencjach reprodukcyjnych (Alkowie, Njórd-Nerthus, Frey-Freya), wydają się one bardzo podobne do indyjskich Aświnów, także bóstw płodności. Po wojnie Asów z Wanami przebywał, jako zakładnik, w Asgardzie. Potem osiedlił się w pałacu Noatun (Okrętowy Dwór) na wybrzeżu morskim — budowla ta odznaczała się strzelistą, wysoką konstrukcją. Tuż przed Ragnarókiem powróci do Wanaheimu. Według jednej z wersji należał do niego statek Skidbladnir — według zaś innej stworzony został dla jego syna, Freya (może to być świadectwo, że przywództwo wśród Wanów, po odejściu Njórda, przejął jego syn). Przeżyje Ragnarók i będzie panował nad Szwecją (nowe przetworzeni[^] jakiejś starszej, zapomnianej tradycji).
5. — dziecko z siostrą: Lokas. 36.
— prekognicja: Thrym. 14.
— zakładnik w Asgardzie i powrót do Yanaheimu: Yafíhr. 38-39; Lokas. 34.
— „bez błędów”: Grimn. 16.
— pałac: Grimn. 16; Thrym. 22.
— Skidbladnir: Grimn. 43.
— po Ragnaróku: Ynglingasaga.
tfott (stisl. Nott — Noc).
1. Nót
2. Był nieokreślony, bogini pomniejszego formatu, nie związana genetycznie z Wanami ani z Asami.
3. Córka olbrzyma Nórwiego (Nora; Narfięgo). Być może też matka Da-ga i Jórd.
4. Bogini ciemności nocnych. Krążyła po niebie na wozie ciągniętym przez rumaka Hrimfaxiego (Szronogrzywego). Istniała już, nim Aso-wie zabili Ymira. Od bogów dostała pod opiekę małego Maniego.
- 5 — córka Nórwiego: Vafíhr. 25.
— matka Jórd: Gylfag.
— matka Daga: Gylfag.
— Hrimfaxi: Vafthr. 13-14.
— Mani: Gylfag.
Od (stisl. odhr — szal; poezja).
1. Odd.
2. As.
3. Mąż Freyi.

4. Ciągłe nieobecny, wciąż podróżował po świecie, bardzo rzadko wracał do Asgardu. Tęskniąc za nim, Freya płakała złotymi łzami. Prawdopodobnie jedna z hipostaz Odyna (ten sam źródłosłów imienia).

5. — imię: Hyndlul. 48.

— ciągła nieobecność: Gylfag.

Odyn (stisl. Odhinn od odhr — szął, poezja).

1. Odin; u Germanów Zachodnich: Wodan, Wotan, Wuotan (od pgerm.

—wodha — rozum, natchnienie, szaleństwo). Starsza Edda wymienia co najmniej 55 przydomków Odyna.

2. As.

3. Syn Burra i olbrzymki (lub bogini) Bestii, brat Wilego i We (być może też Hónira). Mąż Frigg. Ojciec: Baldra i Hóda (z Frigg), Thora (z Jórd), Walego (z Rind), Widara (z Grid), Bragiego (z Gunnlóda), Heimdalla (z dziewięcioma córkami Aegira; ojcostwo Odyna w tym przypadku niepewne), Oda, Meilego, Skjólda (matki nieznane). Czasem uważa się go za ojca Tyra, ale ten był raczej synem olbrzymy Hy-mira.

4. Najwyższy bóg. Pan władzy, mądrości, wojny, czarów runicznych, poezji, także płodności. W trójpodziale kompetencji boskich wg G. Du-mezila (szczegóły patrz ->• Alkowie) odpowiedzialny za funkcję magiczno-sędziowską. W tym sensie byłby odpowiednikiem indyjskiego Mitry, którego „ciemniejsze alter ego”, Warunę, miał przedstawiać \-mitologii germańskiej ->• Tyr. W późniejszym czasie Odyn zagarnął większość kompetencji Tyra, praktycznie stając się jedynowładcą na polu magii i prawodawstwa. Zagarnął także część funkcji wojennej (kosztem ->• Thora) i reprodukcyjnej (kosztem -> Freya i -> Freyi). Był również opiekunem władców, wodzów i berserkerów (wojowników, których w czasie walki ogarniał „święty” szzał bojowy). Wraz z braćmi zabił Ymira, a z jego ciała zbudował świat. Razem z Hónirem i Lokim stworzył ludzi.

Zdobył wiedzę, mądrość i władzę nad magicznymi runami w trzech etapach: najpierw wypił Skaldamjód, który ukradł olbrzymowi Suttun-gowi. Potem powiesił się na 9 dni na drzewie Yggrasill (obrzęd podobny do „lotów” szamańskich). Wreszcie skosztował wody mądrości ze Studni Mimira, za którą zapłacił okiem, pierścieniem i naszyjnikami (uwidocznienie funkcji rozdawcy pierścieni=króla). W późniejszych czasach jeszcze niejednokrotnie przybywał do odciętej głowy Mimira, by ją prosić o radę.

Istnieje jeszcze jedna, dość zagadkowa, wersja zdobycia przez Odyna władzy nad runami: po zabiciu Ymira (zwanego tu Heiddraupnirem) Odyn próbował ryć runy i nasączać je płynem mózgowym Ymira. Jednak dopiero kiedy stanął na skale, ściskając miecz Ymira, głowa Mimira zdradziła mu tajemnicę run.

Broń: wykuta przez krasnoludy, nigdy nie chybiająca włócznia Gungnir.

Także od krasnoludów dostał złotą bransoletę Draupnir, która „rodziła” sobie podobne, również szczerozłote klejnoty. Poruszał się na najszybszym rumaku Asgardu, ośmionogim Sleipnirze. Wieści ze świata znosiły mu dwa kruki: Huginn (Myślący) i Muninn (Pamiętający). Strażnikami Odyna były dwa wilki; Geri (Łakomy) i Freki (Żarłoczny).

Był bratem krwi Lokiego (nie wiadomo w jakich okolicznościach zawarli braterstwo).

Miał moc wskrzeszania ludzi powieszonych. Mógł też przywracać do życia dawno zmarłe wólwy — olbrzymki znające przyszłość. Był bogiem całkowicie amoralnym, podstępny, nieobliczalny i szalony. Często zdarzało się, że zwycięstwo w walce przydzielał nie najdzielniejszym, ale własnym faworytom. Uprawiał czasem magię hańbiącą, przystojącą tylko kobietom (nie-runiczną; jest to jeden z aspektów warunicznych, początkowo obcych Odynowi, które zagarnął, detronizując Tyra). Zabił syna olbrzyma Midwitnira (okoliczności nieznane). Oszukał olbrzyma Sókkwimira (okoliczności nieznane). Przez pięć lat (razem z olbrzymem Fjólwarem) walczył i zażywał przygód miłosnych na wyspie Algrón (min. miał romans z siedmioma siostrami-czarownicami).

Dostał od olbrzyma Hlebarda czarodziejską różdżkę, po czym za jej pomocą pozbawił Hlebarda rozumu.

Wygrał pojedynek wiedzy z olbrzymem Wafthrudnirem, w którym stawką było życie przegranego. Wiadomo, że uwodził zamężne czarownice. Sprawiało mu przyjemność wszczynanie wojen dla zabawy. Często przebywał poza Asgardem — za którymś razem nie wracał tak długo, że schedę po nim (wraz z żoną) przejęli jego bracia — Wili i We. Nazywany jest rozdawcą: zwycięstw, broni, złota, wymowy, rozsądku, korzystnego (dla statków) wiatru, daru śpiewania, męstwa. Wraz z Lokim i Hónirem przez przypadek zabili syna króla Hreidma-ra, za co musieli zapłacić główsszczyzną skarbem Andwariego. Dało to początek historii Złota Wólsungów. Posiadał trzy siedziby-pałace:

— Walaskjalf — pałac o ścianach pokrytych srebrem. Wznosiła się nad nim wieża Hlidskjalf. Z jej szczytu spoglądał każdego ranka na wszystkie krainy świata. Walaskjalf pobudował jako pierwszy ze swych pałaców.

— Sókkwabekk — wspólna siedziba Frigg i Odyna. Koło niej przepływał strumień mądrości o tej samej nazwie. Odyn z żoną pili z niego wodę złotymi pucharami.

— Gładsheim (Dom Radości). Najważniejszą jego częścią była Walhalla (Komnata Zabitych [istnieje przypuszczenie, że wyobrażenie Walhalli powstało, gdy germańscy zdobywcy ujrzeli rzymskie Colosseum — por. niżej ilość jej bram — a potem przeniknęło do wierzeń północnych odłamów Germanów]). Jej ściany zbudowano z włóczni, dach z tarcz, ściany wyłożono złotem, na ławach leżały zbroje einherjarów. Walhalla miała 540 bram (każdą z nich jednocześnie, ramię przy ramieniu, mogło wyjść ośmiuset wojowników), z których za najstarszą uznawano Walgrind (Kratę Zabitych). Stała wciąż otworem, nikt nie wiedział, jak ją zamknąć. Na zachód od bramy wisiał przybity do ściany wilk, którego dziobał orzeł. Do Walhalli walkirie znosiły zabitych bohaterów (einherjarów), one też im usługiwały, nalewając podczas uczt miód i piwo oraz podając do jedzenia wciąż odrastające mięso dzika Saehrimnira, które przygotowywał w kotle Eldhrimnirze kucharz Andhrimnir. Główne miejsce przy stole w Walhalli należało się Odynowi, a w razie jego nieobecności Freyi lub jednemu z wyznaczonych przez Odyna bohaterów (np. Helgiemu). W Walhalli Odvn nic nie jadł (pił tylko wino), ale karmił tam swoje wilki. Stamtąd też wysyłał na zwiady kruki.

W czasie Ragnaróku zginie pożarty przez Fenrira. W niemieckiej i skandynawskiej tradycji ludowej stał na czele upiorów, które w burzowe noce mknęły po niebie, zwiastując nieszczęścia

- tzw. Dzikie Łowy (niem. die wilde Jagd; norw. lussireidi). W tej roli, jak się zdaje, zastąpił dawną germańską demonicę lub pomniejszą boginię, Lusse (Wściekłość, Dzikość). 5. — stworzenie ludzi: Vóluspa 17-18.
 - pierwszy z Asów: Grimn. 44.
 - kreator: Vóluspa 4-5.
 - wskrzeszanie powieszonych: Havam. 157.
 - wskrzeszenie wólwy: Vegtam. całość.
 - dawanie zwycięstwa: Lokas. 22; Paweł Diakon — Hist. Long. 1,8.
 - Wili i We na tronie Asgardu: Lokas. 26.
 - przydomki Odyna: Grimn. 46-54.
 - pierścienie i oko za wodę mądrości: Yóluspa 27;30.
 - rady od Mimira: Vóluspa 46.
 - śmierć: Vóluspa 53; Yafthr. 52-53.
 - wiszenie na Yggdrasillu i zdobycie run: Havam. 137-142.
 - twórca run: Havam. 78; Vegt. 3.
 - Skaldamjód: Havam. 103-109.
 - einherjarzy: Yafthr. 40-41.
 - Hlidskjalf: Grimn. prolog; Paweł Diakon — Hist. Long. 1,8.
 - Walaskjalf: Grimn. 6.
 - Sókkwabekk: Grimn. 7.
 - Gladsheim i Walhalla: Grimn. 8-10.
 - żywienie w Walhalli: Grimn. 18.
 - Geri i Freki: Grimn. 19.
 - Odyn nie jada: Grimn. 19.
 - Huginn i Muninn: Grimn. 20.
 - bramy Walhalli: Grimn. 22-23.
 - walkirie w Walhalli: Grimn. 36.
 - Sleipnir: Grimn. 44; Vegt. 2.
 - pojedynek z Wafthrudnirem: Vafthr. całość.
 - sprawy Midwitnira i Sókkwimira: Grimn. 50.
 - ojciec Meilego: Harbard. 9.
 - pięć lat na Algrón: Harbard. 16-18.
 - olbrzym Hlebard i wróżki: Harbard. 20.
 - wszczynanie wojen: Harbard. 24;40.
 - wskrzeszanie umarłych, aby wieszczili: Harbard. 44.
 - używanie magii „kobiecej”: Lokas. 24.
 - Odyn jako „rozdawca”: Hyndlul. 2-3 (konkretny przykład: Regin. 16-25).
 - ojciec Skjólða: Grott. prolog.
 - Helgi współwładcą Walhalli: Helga kvida Hund. II, proza między zwr. 37 a 38.
 - skarb Andwariego '(Złoto Wolsungów): Regin, prolog; 1-12.
 - druga wersja zdobycia władzy nad runami: Sigdrif. 13-14.
- Ran (znaczenie imienia nieznane).

1. —

2. Olbrzymka związana z żywiołem wody.
3. Żona Aegira (to znaczenie ma też określenie „córa Aegira”), matka dziewięciu fal-dziewic.
4. Bogini toni morskiej i wirów. Lubiła zatapiać statki, była nieprzyjazna ludziom. Według jednej z wersji to ona, a nie Loki, wynalazła sieć rybacką (w którą chwytala topielców), po czym mu ją pożyczyła.
5. — żona Aegira („córa Aegira”): Helga koida Hund.7:30.
— sieć: Regin, prolog.
— zatapanie statków: Helga kuida Hund.I:3Q-3I; Helga kvida Hjor. 18.

Rig -> Heimdall

Saga -> Frigg Saxnot ->• Tyr

Sif (stisl. sif— żona lub pokrewieństwo).

1. Syw.
2. Asynja?
3. Jej „pochodzenia nikt nie zna”. Żona Thora. Urodziła Ulla, ale nie Thorowi, tylko jakiemuś kochankowi, być może Lokiemu (jak twierdził sam Loki).
4. Bez określonej pozycji. Prawdopodobnie bogini związana z urodzajem — jej legendarne złote włosy mogły symbolizować zboże. Podstępem ściał je Loki, ale w zamian przyniósł nowe, magiczne. Wiadomo, że zdradzała Thora, gdy ten przebywał na wyprawach.
5. — nieznanne pochodzenie: Gylfag.
— żona Thora: Thrym. 24; Lokas. prolog; Hymis. 3; 15.
— romans z Lokim: Lokas. 54.
— zdradzanie Thora: Harbard. 48.

Sigin (od stisl. siga — [prze]siać: o deszczu, wodzie).

I —

2. Asynja?
3. Żona Lokiego.
4. Bez ustalonej pozycji. Zdaje się być uosobieniem bezinteresownego dobra. Stanowi też przeciwieństwo męża: on — ogień, ona — woda. Stąd przypuszczenie o pierwotnym powiązaniu tej bogini z żywiołem wody.
Do czasu Ragnaróku będzie chronić przykutego do skały męża przed jadem nieśmiertelnej żmii.

5. — żona Lokiego: Vóluspa 35.
— ochrona Lokiego: Vóluspa 35; Gylfag.

Skadi (znaczenie imienia nieznanne), j —

2. Olbrzymka.
3. Córka olbrzyma wichru i burzy, Thjaziego z Thrymheimu. Żona Njórda, któremu urodziła albo parę bliźniaków — Freya i Freyę, albo tylko Freyę.
4. Bez ustalonej pozycji, choć została uznana za boginię — budowano świątynie ku jej czci.
Przybyła do Asgardu, aby pomścić ojca. Bogom udało się ją ułagodzić za cenę małżeństwa z jednym z nich. Wybrała Njórda. Przez jakiś czas żyła w jego pałacu, potem

jednak się rozstali, gdyż ani ona nie mogła żyć nad morzem, ani Njórd nie wytrzymał w jej skalnej siedzibie. Posiadała pałac Thrymheim w Utgardzie. Była jedną z kochanek Lokiego.

Kiedy spętano Lokiego, uwiązała nad jego głową żmiję, toczącą żrący jad.

5_ — córka Thjaziego: Hyndlul.: Wluspá en sk. 32.

— Thrymheim: Grimn. 11.

— świątynie: Lokas. 51.

— kochanka Lokiego: Lokas. 52.

— żmija nad Lokim: Lokas. epilog. Soi (stisl. sól — słońce; por. lit./łot. Saule — Słońce).

1. Alfróðull; Sunna — u Germanów Zachodnich.

2- ?

3. Córka olbrzyma Mundilfórie, siostra Maniego (Księżycy). Żona człowieka Glena.

4. Uosobienie Słońca.

Jeździła po niebie w rydwanie zaprzężonym w dwa konie, Arwakra (Budzącego się Wcześniej) i Alswidra (Alswinna) (Najszybszego), które w swych wnętrzach miały „ziąb żelazny”, chroniący je przed żarem Słońca. Na ramieniu trzymała chłodną tarczę Swalin, którą osłaniała ziemię od nadmiaru promieni słonecznych.

Jako dziecko została porwana do Asgardu przez Lokiego, a potem oddana przez Odyna pod opiekę Daga. Wciąż za nią pędzi wilk Skóll, który ją pożre tuż przed Ragnarókiem — wtedy zapadną ciemności (wg innego przekazu połknie ją sam Fen-rir). Jednak, tuż przed śmiercią, Soi powije córkę, która w nowym świecie stanie się Słońcem (por. lit./łot. Saulite — Słoneczna Panna/Córka Słońca). 5. — konie: Grimn. 37.

— tarcza: Grimn. 38.

— Skóll: Grimn. 39.

— narodziny córki: Yafthr. 47.

— Skóll zje Soi: Yoluspá 40.

— Fenrir zje Soi: Yafthr. 47.

— reszta inf.: Gylfag.

Sunna ->• Soi

Thor (stisl. thorr — grzmot).

1. U Germanów Zachodnich: Donar; u Sasów: Thunar; przejęty przez Lapończyków pod imieniem Horagalles (Stary Człowiek) i przedstawiany z dwoma młotami bojowymi w rękach.

2. As.

3. Syn Odyna i Jórd (Hłodyny, Fjörgyn). Mąż Sif. Ojciec Modiego i Mag-niego (z olbrzymką Jarnsaksą) oraz Thrud (matka nieznana).

4. Bóg burzy i płodności, patron samotnie walczących. Posiadał też niejasną funkcję sędziego — codziennie wydawał wyroki (w jakich sprawach?) siedząc u jednego z korzeni Yggdrasilla (w Asgardzie). Istniało jakieś powiązanie pomiędzy Thorem a boginią małżeństwa, War, gdyż symbolem Mjöllnira pieczętowano zawarcie tego związku, zaś za najlepszą porę na ślub uważano czwartek, dzień poświęcony Thorowi (sang.

Thunresdaeg, ang. Thursday, niem. Donnerstag). Według teorii G. Dumezila (szczegóły

patrz -> Alkowie) pierwotnie był odpowiedzialny za funkcję wojenną (posiadał wiele cech indyjskiego Indry; patrz też niżej), później jednak nabył kompetencje reprodukcyjne (wkroczenie na pole -> Freya i -> Freyi) i sędownicze (raczej kosztem —>• Tyra niż ->• Odyna).

Posiadał dwa pałace w Asgardzie: Thrudheim i Bilskirnir (ten pierwszy należał raczej do jego córki Thrud, drugi zaś do niego i był największą budowlą Asgardu, liczył 540. komnat).

Uważano go za najsilniejszego i najbitniejszego z bogów. Był wysoki potężny i rudobrody. Cechował się wybuchowym charakterem i niezbyt dużą mądrością. Atrybuty:

— wracający do ręki właściciela po wyrzuceniu we wroga młot bojowy Mjöllnir (Miażdżyciel; indyjski Indra posiadał włócznie Amoghę o tych samych właściwościach — wracała jak bumerang).

— wóz zaprzężony w dwa kozły (Tanngniostra i Tanngnisnira — Miażdżącego Zębami i Zgrzytającego Zębami), które można było wieczorem zjeść, zaś rano się odradzały (kozły są symbolem płodności, ale też zwierzęcym odpowiednikiem błyskawicy).

— dary od olbrzymki Grid (nie wiadomo za co — mit nieznany):

1. Meginiard — pas zwielokrotniający moc.
2. Żelazne rękawice siły.
3. Czarodziejska laska o nieznanym przeznaczeniu.

Zadaniem Thora było chronienie Asgardu przed olbrzymami, toteż wciąż podejmował „profilaktyczne” wyprawy wojenne do Utgardu (zwykle sam lub ze swym giermkim Thjalfim i jego siostrą Roskwą, czasem też towarzyszyli mu Loki i Tyr).

Jego głównym wrogiem był Wąż Świata, Jormungand, którego pewnego razu o mało co nie złowił na wędkę.

Przebrany za Freyę odebrał olbrzymowi Thrymowi skradzionego Mjöllnira.

Zwyciężył synów olbrzyma Swaranga.

Od olbrzyma Hymira wygrał największy na świecie kocioł do warzenia piwa, po czym zabił ściągające go Thursy.

Zabił olbrzyma Geirroda i jego córki (parę razy zdarzało mu się uśmiercić przedstawicielki płci pięknej z rodu olbrzymów, wyróżnął także grasujące na wyspie Hlesey kobiety-berserkerów). Zwyciężył w pojedynku Thursa Hrungrira o Kamiennym Czołe. Zabił olbrzyma wichru Thjaziego z Thrymheimu, a z jego oczu uczynił gwiazdy. Zadziwił siłą Thursy z grodu Utgard i ich władcę, Skrymira, podczas wyprawy do ich warowni.

Podstępem zamienił krasnoluda Alwisa (starającego się o rękę jego córki) w kamień. Uratował wiecznego żeglarza z Jótunheimu, olbrzyma Aurwandila (Órwandila, Earendela — anglosaska wersja imienia; por. z postacią stworzoną przez, wspomnianego we Wstępie, J.R.R. Tolkiena), wynosząc go z lodów Północy i ucinając mu odmrożony palec u stopy. Potem rzucił palec na niebo, tworząc Konstelację Oriona (Skandynawowie nazywali ją Palcem Aurwandila).

W czasie Ragnaróku zabije Jormunganda, ale sam zginie, uduszony jego trującym oddechem. 5. — imiona matki:

Jórd (Ziemia): Lokas. 58; Thrym. 1.

Hlodyna: Yóluspa 55.
 Fjörgyn: Yóluspa 56; Harbard. 56.
 — mąż Sif: Thrym. 24; Lokas. 54.
 — pałace: Grimn. 4, 24.
 — sądy: Grimn. 29.
 — Mjólnir: Thrym. całość.
 — kozły: Harbard. 3; Thrym. 21.
 — Thjalfi i Roskwą: Hymis. 39.
 — najsilniejszy z Asów: Hymis. 18-35.
 — zabicie Thryma: Thrym. całość.
 — kocioł Hymira: Hymis. całość; rozbicie pogoni: Hymis. 36-37.
 — pojedynek słowny z Odynem: Harbard. całość.
 — zabicie Alwisa: Alvis. całość.
 — zabicie Hrungnira: Harbard. 14-15.
 — zabicie Thjaziego: Harbard. 19.
 — zabijanie kobiet-olbrzymek: Harbard. 23.
 — wyprawa do Utgardu: Harbard. 26; Lokas. 60.
 — synowie Swaranga: Harbard. 29.
 — zabicie kobiet berserkerów na Hlesey: Harbard. 37-39.
 — palec Aurwandila: Gylfag.
 — dary od Grid i zabicie Geirróda: Gylfag.
 — zabicie Jórmunganda i śmierć: Yóluspa 55-56.
 Thrud (stisl. thrudhr — świetlana?; silna?).

1. —
2. Asynja.
3. Cóрка Thora, matka nieznana.
4. Bez pozycji.

Pod nieobecność Thora jej ręka została przyrzeczona krasnoludowi Alwisowi w zamian za wykonanie jakiejś wspaniałej zbroi. Po powrocie Thor nie dopuścił do ślubu i podstępem zamienił Alwisa w kamień. Prawdopodobnie to właśnie do Thrud należał mniejszy z pałaców Thora, Thrudheim (Dom Siły lub Dom Światła).

5. — imię: Gylfag.
 — konkury Alwisa: Alvis. 1-8.

Thunar ->• Thor Tiu/Tiw ->• Tyr

Tuisto (od gockiego twai, twos — dwa; por. ang. two; stąd albo Podwójny {W Dwóch Postaciach}, albo Dwupłciowy {Androgyn}).

3. Zrodzony z Ziemi. Ojciec Manna, prarodzica ludzi.
4. Być może bóg płodności — wskazuje na to jego imię i związek z ziemią. Jak wielu pierwszych ludzi z wierzeń indoeuropejskich był, prawdopodobnie, androgynem, jednoczącym w sobie oba pierwiastki — męski i żeński. Być może istnieje związek między nim a skandynawskim Ymirem (Podwójny, Bliźniaczy), androgynem, z którego ciała powstał świat.
5. — Tacyt, Germ. 2.

Tyr (od stgerm. *Tiwaz — Jasne Niebo/Bóg).

1. Tiu/Ziu (od *Tiwaz) — u Germanów Zachodnich; u Anglosasów — Tiw; u Sasów — Saxnot (Towarzysz Sasów); przydomki: Sdttir Manna — Jednąjący Mężów, potem (po utracie dłoni) Einhendr — Jednoręki.

2. As.

3. Uważany jest za potomka Odyńa, raz natomiast wspomina się o nim jako o synu Thursa Hymira i białobrewej olbrzymki, co jest prawdopodobnie szym wyjaśnieniem. Mąż bogini o nieznanym imieniu.

4. Kiedyś: bóg nieba i bóg naczelny (ze szczególnym uwzględnieniem aspektu wojny). Potem „zdetronizowany” przez Odyńa, utrzymał się jako opiekun praw wojennych i bóg wojny sprawiedliwej. Był panem prawości i przysięg. Istnieje też druga możliwa droga jego „kariery”, którą należy powiązać z teorią G. Dumézila o trójpodziale władzy boskiej (szczegóły patrz -> Alkowie): Tyr należał do grona najstarszych bogów, ale dopiero później wysforował się na ich czoło, zagarniając kompetencje -> Hónira (ciemny aspekt mocy magiczno-sądowniczych) i dołączając je do swych wojennych kompetencji. W takim ujęciu Tyr odpowiadałby indyjskiemu Warunie, wkraczałby też na pole Indry. W późniejszych czasach miał się do niego przyłączyć -> Odyń (ucieleśniający jasną stronę mocy magiczno-sądowniczych), który / kolei powoli zaczął zagarniać kompetencje Tyra, aż ten pozostał tylko opiekunem przysięg i wojny sprawiedliwej. Zdaje się, że moment detronizacji Tyra został ukazany w mitologii jako odgryzienie mu prawicy przez wilka Fenrira. Wtedy też Tyr traci swój pierwszy przydomek — Jednącego Mężów, ale nadal pozostaje jako bóg dopełniający aspekty odyniczne w trójpodziale Dumézila.

Przydomek Jednorękiego zyskał podczas schwytania Fenrira w niewolę — dobrowolnie włożył prawicę do paszczy wilka, by można go było skępować.

Brał udział w wyprawie Thora po kociół Hymira. Jego żonę uwiódł Loki i splodził z nią dziecko. Bronią Tyra był miecz.

Podczas Ragnaróku Tyr zabije psa Garma i sam zginie. 5. — syn Hymira: Hymis. 5;8.

— wyprawa po kociół: Hymis. całość.

— utrata ręki: Lokas. 38; Gylfag. 13;21.

— uwiedzenie żony: Lokas. 40.

— śmierć: Gylfag.

Uli (stisl. ullr — być może nawiązujące do goc. wulthus — wspaniałość).

1. Ullin; Ollerus (forma zlatynizowana).

2. As.

3. Syn Sif (i prawdopodobnie Lokiego), pasierb Thora. Według niejasnego przekazu przez pewien czas mąż Frigg.

4. Bez jasno określonej pozycji, za to posiadał kilka „funkcji”:

— przydomek Onduras (As nart) — świadczy, iż być może właśnie jemu przypisywano wynalezienie tego środka komunikacji, tak przydatnego podczas ciężkich, skandynawskich zim.

— jako jedyny spośród bogów posługiwał się łukiem — może i on był jego wynalazkiem.

— uznawano go za największego wroga ognia niszczącego, uosabianego przez Surta i jego Płomienne Olbrzymy.

— zdaje się, iż był też patronem przysięg — składano je często na tak zwany pierścień Ulla (ullarhringr). Posiadał pałac Ydalir (Dolina Cisów) w Asgardzie. Według późnego przekazu (w którym Asgard pomieszany został z Bizancjum!), podczas jednej z długich nieobecności Odyna, Uli przejął na jakiś czas władzę zwierzchnią i poślubił Frigg. Ulla uważa się za boga należącego do jednej z najstarszych warstw mitologicznych, który miał potem zostać usunięty w cień przez nowych bogów. Jego małżeństwo z Frigg, czasowa władza zwierzchnia oraz powiązanie z przysięgami, może sugerować, iż pierwotnie to on, a nie Odyn, ucieleśniał aspekty mitraiczne i sprawował naczelną władzę nad bogami. W takim ujęciu jego dopełnieniem i współwładcą byłby ->• Hónir lub ->• Tyr. Zatem w teorii G. Dumezila (szczegóły patrz —» Alkowie) mieściłby się jako bóg odpowiedzialny za jasny aspekt funkcji magiczno-prawodawczej. 5. — przysięgi: Atlak. 32.

— wróg ognia: Gímn. 42.

— pałac: Grimn. 5.

— władza naczelna: Saxo Grammaticus, Gęsta Danorum

Vali -> Wali Ve-> We Vidarr -> Widar VIII -> Wili Vólund -> Wólund

Wali (znaczenie imienia nieznane).

1. Vali.

2. As.

3. Syn Odyna i śmiertelnej księżniczki Rind.

4. Przed Ragnarókiem bez pozycji.

Mając jeden dzień, przybył z Midgardu do Asgardu, by pomścić Baldra: zabił innego przyrodniego brata — Hóda. Przed zemstą nie mył się ani nie cesał (zachowanie rytualne, wskazujące, że wcześniejsze o jeden dzień „narodziny” w istocie były dniem inicjacji, a nie chwila narodzin).

Po Ragnaróku będzie jednym z głównych bogów. Razem z Widarem wzniesie bogom świątynie.

5. — syn Rind: Vegt. 11.

— zabicie Hóda: Yegtam. 11; Wluspá 33-34; Hyndlul: Yóluspá en sk. 30.

— wzniesienie świątyni: Yafthr. 51.

War (stisl. var — wierność, poręka).

1. Vór.

2. ?

3. ?

4. Bogini ślubów i wierności małżeńskiej. Narzeczonych poświęcano młotem (może też inną bronią?), czyli tzw. „ręką War” (związek z młotem Thora?).

5. — bogini ślubów: Thrym. 30.

— Mjöllnir symbolem: Thrym. 30.

WaylandAVieland ->• Wolund

We (stisl. ve — być może „świętość”).

1. Wei;Ve.

2. As.

3. Syn Burra i olbrzymki Bestii, brat Odyna i Wilego (może też Hónira).

4. Przed Ragnarókiem bez pozycji.

Razem z Odynem i Wilim zabili Ymira i z jego ciała stworzyli świat.

Wspólnie z Wilim objął rządy (i dzielił łóżę z Frigg) pod nieobecność Odyna.

Po Ragnaróku będzie jednym z rządzących bogów.

5. — stworzenie świata: Yóluspa 4-5.

— władanie: Lokas. 26; Gylfag.

Widar (stisl. vidharr — znaczenie nieznane).

1. —

2. As.

3. Syn Odyna i olbrzymki Grid.

4. Zwany milczącym bogiem, gdyż nie zabierał głosu na radach niebian, a przede wszystkim ciągle był nieobecny — wciąż konno podróżował. Z tego powodu jego kraj, Widi, zarastał trawą i krzakami. W czasie Ragnaróku pomści ojca, zabijając Fenrira mieczem (lub roze-drze mu paszczę).

Po Ragnaróku będzie jednym z rządzących bogów. Razem z przyrodnim bratem, Walim, wzniesie bogom świątynie.

Uwaga: imię Widar występuje też jako przydomek Odyna.

5. — podróże: Grimn. 17.

— kraj Widi: Grimn. 17.

— zabicie Fenrira mieczem: Yóluspa 54.

— rozdarcie paszczy Fenrirowi: Yafthr. 53.

— po Ragnaróku: Yafthr. 51.

Wili (stisl. viii — być może „wola”).

1. Willi; Viii.

2. As.

3. Syn Burra i Bestii, brat Odyna i We.

4. Razem z braćmi zabił Ymira i stworzył z jego ciała świat. Podczas jednej z nieobecności Odyna wspólnie z We objął naczelną władzę. Po Ragnaróku jeden z bogów.

Vór ->• War

5. — stworzenie świata: Yóluspa 4-5. — panowanie: Lokas. 26; Gylfag.

Wodan/Wotan/Wuotan -> Odyn

Wolund: (stisl. Yólund)

1. sang. Wayland; pdgerm. Wieland.

2. Krasnolud ?

3. Syn króla krasnoludów (?), brat Slagfinna i Egilla.

4. Prawdopodobnie pierwotnie był bogiem-kowalem lub ubóstwionym krasnoludem (ze względu na swe kowalskie umiejętności; stąd, być może, uznawano go za bohatera kulturowego), który otrzymał władzę nad Svartalfheimem. Tę teorię potwierdza tylko tytuł

Wólunda — „książę Alfów (Svartalfów)" oraz tradycja ludowa — zarówno skandynawska, jak i anglosaska.

Razem z braćmi zakochał się w trzech siostrach-walkiriach, ale one opuściły ich po pewnym czasie.

Ze względu na umiejętności Wólunda, uwięził go król Nidud i zmusił do niewolniczej pracy. Aby uniemożliwić mu ucieczkę, król podciął mu ścięgna u nóg (stąd Wólund był kulawy — porównaj z innymi indoeuropejskimi kulawymi bóstwami ognia lub kowalstwa, greckim Hefajstosem i rzymskim Wulkanem). Wólund zdołał jednak uciec, a w zemście zabił synów Niduda, zaś jego córkę zgwałcił. Wg tradycji anglosaskiej Wólund stworzył wiele magicznych mieczy (min. Ekskalibura), które odegrały duże znaczenie w legendach.

5. Całość inf.: Yólund . całość.

Yngwi/Yngwifrey -+ Frey; -> Ing Ziu ->• Tyr

Potwory

Fenrir :

1. Fenris (Fenrisulfr — Wilk Fenris); przydomek' Hrodwitnir (Pustoszyciel).
2. Olbrzymi wilk.
3. Syn Lokiego i olbrzymki Angrbody. Brat Hel i Jórminganda. „Stara" olbrzymka (Nowa Edda podaje jej imię: Gygur) urodziła mu w lesie Isarnvidr dwa wilki: Skólla i Hatiego.
4. Żywił się ciałami umarłych.

Bogowie tak bardzo obawiali się jego siły i dzikości, że postanowili go spętać. Jako poręki, że bogowie tylko wypróbują jego siłę, a nie chcą go obezwładnić, Fenrir zażądał, by Tyr wsadził swą prawicę do jego paszczy. Pierwsze dwa łańcuchy (Laeding i Dromi) Fenrir rozerwał, dopiero nie poradził sobie z wykonanym przez krasnoludy Gleipnirem. Zrozumiawszy, że został oszukany, odgryzł Tyrowi rękę. Pętające go okowy pękają na początku Ragnaróku. Wsiądzie wtedy razem z Lokim i olbrzymami na Naglfara. Według jednej z wersji to on pożre Słońce. W czasie walki „zbluzga Asgard krwią". Zagryzie Ody-na, ale sam zostanie zabity przez Widara.

5. — syn Lokiego: Hyndlul.: Yóluspa en skamma 42.

— potomstwo: Vóluspa 40.

— żre ciała umarłych: Yóluspa 41.

— pojmanie Fenrira: Lokas. 38-39;41; Gylfag. 13;21.

— uwolnienie: Yóluspa 44.

— Naglfar: Yóluspa 51.

— pożarcie Słońca: Yafthr. 47.

— zbluzganie Asgardu krwią: Yóluspa 41.

— zabicie Ody-na i śmierć: Yóluspa 53-54; Yafthr. 53.

Gar m: (od stisl. gramr — okrutny).

1. —

2. Pies.

3. „Pierwszy z psów". Bliższe pochodzenie nieznane.

4. Był strażnikiem bramy do Niflheimu. Miał okrwawioną pierś. W czasie Ragnaróku zabije Tyra, ale sam też zginie.

5. — „pierwszy z psów”: Grimn. 44.
- strażnik Helu: Yóluspa 43;49;58; Yegtam. 2-3.
- okrwawiona pierś: Yegtam. 3.
- Ragnarók: Gylfag.

Grafwitnir:

1. —
2. Wąż.
3. Pochodzenie nieznane. Ojciec węży: Goina, Moina, Grabaka, Grafwóllunda, Ofnira i Swafnira.
4. Był praojcem wszystkich węży, które umieścił w Niflheimie przy korzeniach Yggdrasilla — miały go wiecznie podgryzać, aby jesion się przewrócił. Grafwitnir nie występuje w wydarzeniach eddaicznych, musiał więc dość wcześnie zniknąć z mitologii. Całość wiadomości: Grimn. 34.

5.

Hati:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Managarmr (Niszczyciel Księżyca).

Wilk.

Syn Fenrira i „Starej” (Gygun), brat Skólla.

Okrażał Słońce w swym biegu po niebiosach. Ścigał także Księżyca (stąd Managarmr), który pożre w czasie Ragnaróku.

— syn Fenrira: Yóluspa 40.

— -okrażał Słońce: Grimn. 39.

— Księżyca i Ragnarók: Gylfag.

Hrimgrinnir:

1. —
2. Hrimthurs — Oszroniony Olbrzym.
3. Pochodzenie nieznane.
4. Strzegł bramy Niflheimu. Posiadał trzy głowy.
5. — trój głowy: Skirnis. 31.

— imię, przynależność, funkcja: Skirnis. 35.

Jórmungand (stisl. Jormungandhr — Olbrzymi Kij):

1. Midgardsorm (stisl. Midgardhsormr) — Wąż Midgardu (Świata).
2. Olbrzymi wąż-smok.
3. Syn Lokiego i Angrbody. Brat Fenrira i Hel.
4. Żył w morzu, swym cielskiem opasywał cały świat. Thor podczas pobytu u Hymira złapał go na wędkę, ale przerażony Hymir przeciął żyłkę i Jórmungand z powrotem zanurzył się w morzu. Podczas Ragnaróku wynurzy się z morza i przemieni w smoka —

będzie latał, ział ogniem i pluł jadem. Zostanie zabity przez Thora, ale sam też zatruje go swymi wyziewami. 5 — Wąż Midgardu: Yóluspa 50.

— syn Lokiego: Hyndlul.: Yóluspa en sk. 42.

— „wędkowanie” Thora: Hymis. 22-25; Gylfag. 48.

— Ragnarók: Yóluspa 50;55-56.

Nidhógg: (stisl. Nidhoggr — Straszliwy z Dołu lub Straszliwy-Gryzący).

1. —

2. Uskrzydłony smok-wąż.

3. Pochodzenie nieznane.

4. Mieszkał w podziemiach Niflheimu, na górze Nidafjöll. Wysysał krew z ciał umarłych. Ogrzyzał korzenie Yggdrasilla, chcąc zniszczyć to drzewo, ale korzenie szybciej odrastały, niż on je zjadał. Przeżyje Ragnarók (nie będzie brał udziału w walce), a potem zaatakuje Gimleę i wtedy zostanie zabity.

5. — Nidafjöll: Yóluspa 66.

— Niflheim: Yóluspa 39.

— korzenie Yggdrasilla: Grimn. 32;35.

— po Ragnaróku: Yóluspa 66.

Skóll:

1. —

2. Wilk.

3. Syn Fenrira i „Starej” (Gyjur), brat Hatiego.

4. Jego zadaniem jest ciągła pogoń za Słońcem, które w końcu pożre w czasie Ragnaróku.

5. — Syn Fenrira: Yóluspa 40.

— pogoń za Słońcem: Grimn. 39.

— pożarcie Słońca: Yóluspa 40.

Surt (stisl. surtr — czarny):

1. —

2. Ognisty Olbrzym z Muspellheimu.

3. Pochodzenie nieznane. Jego bratem był ogień (chodzi o żywioł ognia).

4. Władca Płomiennych Olbrzymów z Muspellheimu. W czasie Ragnaróku przybędzie na ich czele, niosąc ognisty miecz zniszczenia.

Zabije Freya. Przeżyje Ragnarók, po czym wzniesi pożar, który pochłonie cały świat (i jego samego też). 5. — marsz z Muspellheimu: Yóluspa 52.

— Frey: Yóluspa 53; Lokas. 42.

— pożar świata: Yóluspa 47; Gylfag.

OGÓLNE INFORMACJE O BOGACH I INNYCH STWORZENIACH MITOLOGII GERMAŃSKIEJ

Alfy:

1. Nazwa: od stisl. alfr — świetlisty.

2. Były jasnymi, świetlanymi duchami (stisl. lios alfar): Skirnis. 4.

3. Nie jest nigdzie stwierdzone, czy zostały stworzone przez bogów, czy też skądś przybyły.
4. Są wymieniane tuż obok bogów lub też im przeciwstawiane (ale nie na zasadzie wrogości): Havam. 160; Skirnir. 7;17; Lokas. 13;30.
5. Znamy imiona trzech Alfów — wszyscy byli przyjaciółmi lub sługami Freya: Skirnir (Jasny, Lśniący), Byggvir (Jęczmień) i Beyla (Bób): Skirnir. całość; Lokas. prolog.
6. Krainą Alfów był Alfheim, umieszczony między ziemią a niebem. Władął nim Frey: Grimn. 5.
7. Podczas Ragnaróku Alfów prawdopodobnie wesprą bogów, choć nie jest to wyraźnie powiedziane.

Bogowie:

1. Pierwotny podział na Asów (od ie. *ansu — władca, bóg; lub, mniej prawdopodobne, od stisl. ass — słup, w znaczeniu rzeźbionego słupa, przedstawiającego bóstwo) i Wanów (źródłosłów stisl. związany z miłością, płodnością): Yóluspa 21-24.
2. Asgard i Wanaheim jako oddzielne siedziby: Yóluspa 24; Yafthr. 39.
3. Podstawowa liczba bogów: dwunastu: Hyndlul.: Yóluspa en skamma 30.
4. Synowie Burra, jako twórcy świata, Słońca, Księżyca, gwiazd i pór dnia: Yóluspa 4-6.
5. Bogowie, jako twórcy krasnoludów: Yóluspa 9.
6. Bogowie, jako twórcy ludzi: Yóluspa 17-18.
7. Heimdall, jako „ojciec” ludzkości: Rigs. całość.
8. W początkach świata Asowie wymyślili: świątynie i ołtarze (czyli własny kult), narzędzia kowalskie i inne wykonane z metalu, opracowali sposób na obróbkę złota, ustanowili zawody sprawnościowe i wiece (czyli są tzw. bohaterami kulturowymi): Yóluspa 7-8;9;23;25.
9. Wojna Asów z Wanami o panowanie nad światem i polubowne zakończenie sporu: Yóluspa 21-24 (prawidłowa kolejność strof: 24,21-23); Yafthr. 38-39; Lokas. 34.
10. Wszyscy Wanowie mieli znać przyszłość: Thrym. 14.
11. Przynajmniej część bogów sprawowała codzienne sądy u korzenia \V-gdrasilla w Asgardzie (jak się zdaje nie uczestniczył w nich Odyn _ pośród koni bogów, przybywających na sądy, nie został wymieniony jego wierzchowiec, Sleipnir): Grimn. 30.
12. Amoralność bogów germańskich: Yóluspa 25-26; Ahis. całość.; G^lfag. 13;21; Lokas. 17;2();22;24;26 i in.
13. Charakterystyczną cechą Wanów zdaje się powiązywanie dwójki bogów w bliźniacze pary: Alkowie, Njórd i Nerthus, Frey i Freya, hipotetyczna para Fjórgyn — Fjórgyna. Disy: (od stisl. dhi — ssać; przez Germanów Zachodnich nazywane idisa-mi; czasem do dis zaliczano norny i walkirie, także Freyę określano przydomkiem Yanadis — „disa Wanów”).
 1. Ilość i imiona nieznane. Płeć żeńska.
 2. Opiekunki życia człowieka (szczególnie porodów) oraz zasiewów (w środku zimy organizowano publiczne święto disablót — „ofiara dla dis”, zwane też lii grodhrar — „za nowe zasiewy”).
 3. Opiekowały się porodem (Sigdrif. 8) i ukazywały się w przełomowych chwilach życia człowieka: Atl. en gr. 25.

4. Mogły czynić człowiekowi dobro i zło (Regin. 24; Hamd. 28), czasem zależało to od woli Odyna (Grimn. 53), ale, jak się zdaje, w większości przypadków były posłuszne utkanemu już losowi.

5. Ze względu na fakt składania im ofiar, można je uznać za boginie czy też bardziej za ubóstwione demonice.

Fylgje (stisl. fylgja — towarzysząca).

1. Duchy opiekuńcze przypisane każdemu człowiekowi.

2. Kiedy nadchodziła śmierć danego człowieka, ukazywała mu się jego fylgja pod postacią starej kobiety lub wiedźmy, jadącej na wilku (za cugle służyły jej węże). Zwykle nic nie mówiła, ale wyczuwano kim jest: Helga kvíða Hjr. IV, proza przed wersem 31 i przed wersem 35.

Krasnoludy:

1. Stisl. nazwa dvergar (lp. dvergr) oznacza dosłownie „karły”. Zwano je też Svartalfami, czyli Ciemnymi Alfami. Jako ojczyznę przypisywano im Svartalfheim, położony głęboko pod powierzchnią ziemi, ale naci Niflheimem: Gylfag.

2. Zostały stworzone przez wielkie zgromadzenie bogów (głównie zaś przez Odyna, Wilego i We) z krwi i kości Ymira: Yóluspa 9.

3. Pierwsze krasnoludy ulepiły resztę swego plemienia z gliny, na podobieństwo ludzkie (co może znaczyć, że ludzie zostali stworzeni wcześniej): Yóluspa 10.

4. Wyliczenie rodowodu krasnoludów: Yóluspa 10-16.

5. Cztery krasnoludy: Austri (Wschodni), Westri (Zachodni), Nordri (Północny) i Sudri (Południowy) symbolizowały kierunki świata i podtrzymywały niebo na czterech jego krańcach: Gylfag.

6. Księciem alfów (w tym przypadku chodzi o Svartalfy) był nazywany --> Wólund Kowal (Yólund. całość). Także tradycja ludowa przypisuje mu władzę nad krasnoludami, choć w źródłach ta informacja nie ma bezpośredniego potwierdzenia.

7. Krasnoludy były blade (Alvis. 2), gdyż mieszkały pod ziemią (Alws. 3), zaś światło słoneczne zamieniało je w kamień (Ahns. 16;35).

8. Wśród krasnoludów żyli wielcy mędracy, np. Alwis (Alińs. całość), lecz przede wszystkim znano ich jako płatnerzy i złotników: Altńs. 3.

9. Stworzyły Sześć Darów dla bogów (Gylfag.; Grimn. 43), naszyjnik Bri-singamen (Gylfag.), naszyjnik Hildiswin (Hyndl. 7) czy sznur Gleipnir (Gylfag.).

10. Dwa krasnoludy (Fjalar i Galar) zabiły mędrca Kwasira i z jego krwi utworzyły magiczny Skaldamjod: Gylfag.

11. Krasnoludy mogły wchodzić w związki małżeńskie z bogami — Idunn i Bragi: Lokas. prolog.

12. W obliczu Ragnaróku krasnoludy uszykują się do walki, ale nie jest jasno powiedziane, po której ze stron się opowiedzą: Yóluspa 48.

Ludzie:

1. Stworzeni na końcu aktu kreacji (lub tuż przed krasnoludami) przez trzech bogów: Odyn dał im dech, Hónir duszę, zaś Lothur-Loki — ciepło i rumieńce. Mężczyzna (Ask) powstał z jesionu, kobieta (Emb-la) z wiązu: Yóluspa 17-18.

2. Nauczycielem i prawodawcą ludzkości został Heimdall (w tym przypadku występujący pod imieniem Rig): Rigs. całość.
3. Ludzie mogli wchodzić w związki z bogami: Gefjun ze Skjöldem, Odyn z Rind.
4. Ludzie nie grają zbyt wielkiej roli w mitycznej historii Midgardu przed Ragnarókiem. Sprawiają wrażenie jedynie materiału, z którego mają wyrosnąć bohaterscy einherjarowie, potrzebni Odynowi do ostatecznego boju. Zdaje się, że jednak właśnie do nich należy przyszłość, gdy Ragnarók wyeliminuje olbrzymy, potwory i większość starych bogów.

Norny: (stisl. Nornir — Szepczące; zwane też Nerami; u Anglosasów W-rdes — l.mn. od Wyrđ — stisl. Urd)).

1. Imiona: Urd (Los; To, Co Się Stanie), Skuld (Obowiązek) i Verndandi (Stawanie Się): Yóluspa 20.

2. Pochodzenie: według jednej z wersji olbrzymki z Jótunnheimu (Yóluspa 8), według innej (rozszerzającej znacznie liczebność Norn): jedne to córki krasnoluda Dwalina, inne były Asynjami, zaś pozostałe pochodziły z rodu Alfów: Fafnis. 13.

3. Siedziba: Źródło Urd przy jednym z korzeni Yggdrasilla (albo w Asgardzie, albo w Niflheimie). Obok istniało święte jezioro, po którym pływały dwa święte łabędzie: Yóluspa 19-20; Gylfag.

4. Były pannami i dziewicami: Yóluspa 8.

5. Tkwały los ludzki złotymi nićmi uczepionymi „sal księżycowych” (nieba), a od dołu trzech stron świata: Wschodu, Zachodu i Północy: Helga kvida Hund. I, 3-4.

6. Mogły też „rytować los w drewnie” (za pomocą run?): Yóluspa 20.

7. Decydowały o losie ludzi, ale same też od niego zależały (jak i reszt bogów i demonów): Swipdag. 47; Helga kvida Hund. II,21; Regin. 2; Hamd. 30.

8. Zsyłały sny: Gudrun. //, 39.

9. Ukazywały się przy porodzie i pomagały w nim. Wtedy to ustalały los człowieka: Helga kvida Hund. 1,2; Fafnis. 12.

10. Pojawiały się też przy śmierci: Sigdrif. 30.

Olbrzymy:

1. Ogólna nazwa: Thursy (stisl. thurs — olbrzym) . Dzielili się na Jótunnów z Jótunnheimu (nazwa stosowana wymiennie z mianem Thurs lub oznaczająca zwykłe olbrzymy); Hrimthursy — Oszronione Olbrzymy z Hrimthursheimu — pustyń lodowych północy i północnego wschodu; Olbrzymy Ogniste z Muspellheimu; olbrzymy chaosu; olbrzymy wichru i burzy.

2. Olbrzymy były najstarszymi stworzeniami zamieszkującymi świat. Nazywa się je „poczętymi przed wiekami” (Yóluspa 2) i wywodzi ich ród od Ymira. Ów Ymir był pierwszym rozumnym stworzeniem na świecie (Yóluspa 3), powstał z jadu wyciekającego z prarzeki Eliwag (Burzliwe Fale — chyba należy ją utożsamiać z mitycznym pramorzem, początkiem wszystkiego), potem został umieszczony w otchłani Ginnunga-gap (Yafthr. 30-31; Yóluspa 3). Wszystkie olbrzymy pochodzą od Ymira (Hyndlul.: Yóluspa en sk. 35), zaś jako pierwsze urodził: syna i córkę, którzy wyrosli mu pod pachą, oraz Thrudgelmira o sześciu głowach, który wyskoczył mu z nogi (Yafthr. 32-

- 33). One to dały początek tzw. I pokoleniu olbrzymów, panującemu nad ziemią aż do wielkiego potopu.
3. Z potopu uratował się tylko Bergelmir z żoną, wsiadając na drewnianą łódź (zwaną „leżami” lub „szufladą na mąkę”). Od nich pochodziły olbrzymy II pokolenia: Yafthr. 34-35; Gylfag. 7.
4. Jednym z najslynniejszych Thursów był Mimir, zaś olbrzymy nazywano jego potomkami: Yóluspa 46.
5. Większa część bogów wywodziła swój ród spośród Thursów: trzech synowie Burra — Wili, We i Odyn (a zatem i jego potomkowie), Loki, Heimdall. Także Wanowie wchodzili w związki małżeńskie z olbrzym-kami (Njórd i Frey).
6. Spośród Jótunnów pochodziły Norny: Yóluspa
7. Najznakomitsze wieszczki, wólwy, były olbrzymkami: Yóluspa 2; Yeg-tam. całość; Hyndlul.
8. całość.
9. Thurs wichru i burzy, Hraeswelg o postaci orła, który siedzi na skraju niebios, macha skrzydłami i w ten sposób tworzy wiatr: Yafthr. 36-37.
10. Część olbrzymów pod wpływem słońca przemienia się w kamień (jest to raczej przeniesienie na Thursy właściwości charakterystycznych dla, znanych z demonologii, trolli): Helga kvida Hjór. 30.
11. Krew olbrzymów i bogów mogła się mieszać: Skadi z Njórдем, Frey z Gerd, Odyn z Gunnlóđą, Thor z Jarnsaksą, żona Tyra z Lokim.
12. W czasie Ragnaróku wszystkie Thursy staną po stronie sił antybo-skich. Opis pospolitego ruszenia olbrzymów: Yóluspa 48. Thurs Hrym powiedzie siły ze wschodu (chyba chodzi o Hrimthursy z Hrimthurs-heimu): Yóluspa 50. Część Ognistych Olbrzymów z Muspellheimu przywiezie, na pokładzie Naglfara, Loki: Whispa 50-51. Z południa przyjdzie reszta Płomiennych Olbrzymów, na czele z Surtem: Yóluspa 52.
13. Z opisów Ragnaróku nie wynika, czy którykolwiek z Thursów (oprócz Surta) przeżyje koniec świata.

Walkirie (stisl. valkyrja — wybierająca zabitych).

1. Demonice płci pięknej, służące bezpośrednio Odynowi. Źródła zwykle podają, że było ich 7, 9 lub 12, lecz także 11 (Grimn. 36) lub 27 (Helga kvida H j dr. 28).
2. Ich imiona sugerują, że były personifikacją uczuć towarzyszących bitwie, np. Thrud — Siła, Hrist — Wstrząsająca, Herfjótur — Więzy Wojującego. W sumie posiadamy szesnaście wymienionych imion wal-kirii: Skuld, Skogul, Gudr, Hild, Gondul, Geirskogul, Mist, Skeggjöld, Hlókk, Raudgrid, Radgridd, Reginleif, Sygrdrifa=Brunhilda: Yóluspa 31; Grimn. 36; Sigrdnf. całość.
3. Pojawiły się w Asgardzie po Nornach, przybyły „z daleka”- (Yóluspa 31). Znikną przed Ragnarókiem — także nie wiadomo, dokąd się udadzą.
4. Przedstawiano je jako zbrojne kobiety, pędzące po niebie na koniach, którym z grzyw spadała rosa, dająca ziemi żyzność (Helga kvida Hjor. II, proza przed w.6; wers 28). Mogły też przybierać postać łabędzi: Yólund. \.
5. Pierwotnie ich zadaniem było znoszenie poległych z pola bitwy do pałaców Odyna oraz Freyi (najważniejszej z walkirii): Grimn. 36; Helga kvida Hund. 1,13.

6. Późniejsza tradycja twierdzi, że pojawiały się, by pomagać wojom w walce (Helga kvida Hjor.28; Helga kvida Hund. 1,56). Same też w niej uczestniczyły: Helga kvida Hund. 1,15-17.
7. Niektóre zakochiwały się w śmiertelnikach i zostawały ich żonami, przez co degradowano je (przynajmniej na jakiś czas) do grona zwykłych kobiet: Yólund. 1-4; Sigdríf. całość.
8. Znały przyszłość (Helga kvida Hund. 77,18), runy magiczne i tajemnice wszystkich światów: Sigdrif. proza między wersami 4-5; wersy 5-19.
9. W czasie bitwy tkwały na krosnach kobierce, wyobrażające ową walkę. Nićmi były jelita poległych, ciężarkami tkackimi — głowy zabitych, bijadłami — miecze, a płochami — strzały: Oddrun. gr. 16; Pieśń walkirii (Pieśń Dórruda) w Sadze o Njalu rozdz.157.

NIEKTÓRE STWORZENIA ZNANE Z DEMONOLOGII GERMAŃSKIEJ

ALBERICH (śr.-gór.-niem. alberich — Król Albów [Elfów]; w sfranc. przekształć, w Auberon, a stąd w sang. w Oberon; odpowiednikiem duń. jest eherkonge, z którego to terminu Herder i Goethe utworzyli w swoich poematach tytuł Erlkonig).

Postać ta pojawia się w południowoniemieckiej tradycji ludowej oraz w eposie „Pieśń o Nibelungach” (w utworze tym sprawuje funkcję strażnika, zdobytego przez Zygfrйда, skarbu Nibelungów) jako król krasnoludów, a właściwie król Ciemnych Alfów, kojarzonych nie tyle z mitologicznymi krasnoludami, co z podziemnymi, zdemonizowanymi stworzeniami, łączącymi cechy krasnoludów, trolli, elfów i złośliwych duchów.

Alberich posiadał znaczną władzę magiczną, mógł też stawać się niewidzialny, zaś siłę fizyczną czerpał z czarodziejskiego pasa mocy. Nie wiadomo, jakie są relacje między Alberichem a znanym z mitologii władcą krasnoludów, Wólundem Kowalem.

Prawdopodobnie obie postacie nie są tożsame i należą do dwóch odrębnych światów: Wólund — mitologicznego, Alberich — demonologicznego.

BERCHTA (Perchta, Erau Berta, Eisenberta):

Znany w południowej części Niemiec, szczególnie w rejonach przy-alpejskich, kobiecy duch, symbolizujący środkową fazę zimy, związany ze starogermańskim, pogańskim świętem Jul, organizowanym w styczniu dla uczczenia początku nowego roku. W czasach chrześcijańskich Berchta stała się duszkiem, przynoszącym prezenty w noc poprzedzającą Święto Trzech Króli (6 stycznia), stąd noc ta zwała się w języku st.-gór.-niem. Pemhtun-naht, zaś w dzisiejszym niemieckim dzień Święta Trzech Króli to Perchtentag. Od imienia Berchty zimowe duszki nazywa się perchtami.

BILWIZY (pilwizy, bilmesy):

Pierwotnie, we wczesnośredniowiecznych przekazach z terenów Bawarii i Austrii, bilwizy występują jako duchy przyjazne człowiekowi, leczące choroby za pomocą magicznych „pocisków”. W późniejszych czasach bilwizy opisywane były jako stworzenia demoniczne, wchodzące w kontakty z czarownicami i wiedźmami. Z terenów wschodniemieckich znamy nieco inny obraz bilwizów

— były stworzeniami humanoidalnymi, które do stóp miały przyczepione sierpy. Chodziły po polach i sierpami wycinały pasma w łąkach zbóż (stąd epitet Bilmessschneider — bilmes-żniwiarz). Znano je też z kradzieży zebranych już plonów.

DRUDY (niem. Drude, Trude; spokr. z goc. truda i stisl. trotha — gnieść): Demony kobiece, znane z południowych Niemiec i Austrii. Rzucały złe uroki i straszyły ludzi w czasie snu (jak się zdaje, drudy przejęły część obowiązków ->• Alpów-elfów). Później drudy były utożsamiane z czarownicami (drude to synonim hexe), zaś pentagram zwano Drudenfufl.

ELFY:

Stworzenia te przeniknęły do demonologii z mitologii germańskiej, przy czym znacznie zmieniły charakter, jak i nazwę. Pierwotnie, w mitologii, zwano je alfami (alfar), zaś termin elf pochodzi z XIX-to wiecznej literatury romantycznej i jest dosłownym przełożeniem terminu elves (l.mn.) z anglosaskiego folkloru. Elfy znane były, jak się zdaje, wszystkim Germanom. U Niemców nazywano je Alpami/Albami lub Elbami, u Sasów i Skandynawów

— alfami, u Anglosasów — elfami.

Według pierwotnych przekazów, elfy zachowały sporo funkcji dawnych alfów: dzieliły się na jasne duszki powietrza (odpowiadające Świetlistym Alfom — lios alfar — z Alfheimu) i niskorosłe duchy podziemia (odpowiadające krasnoludom ze Svartalfheimu, czyli Ciemnym Alfom — svart alfar). Elfy powietrzne miały być bardzo pogodne, ciągle weseliły się i tańczyły. Tradycja ludowa nie przydała im władcy, dopiero poeci romantyczni (Herder i Goethe) na zasadzie analogii z -> Alberichem stworzyli postać Króla Elfów — Erlikóniga. Elfy podziemne przedstawiano jako szkaradne stworzenia, strzegące ukrytych skarbów i niezbyt przyjazne ludziom. Ich królem był Alberich.

Tradycja z czasów chrześcijańskich przedstawiała elfy jako demony, przynoszące zły los i nocami nawiedzające ludzi w snach, zaś wędrowców sprowadzające na bagna. Tak, z potężnych duchów światła, elfy stały się pomniejszych demonami zła.

FAIRY (sang. fairy — wróżka [l.mn. faines] od sfraciic. feie,fee — wróżka, a to z kolei od łac. fatua — wieszczka [derywat od fatum — los]; pokrewne: sang. fay — przeznaczenie, los).

Potężne istoty demoniczne, prawdopodobnie powstałe w wyniku połączenia w demonologii anglosaskiej dwóch typów bytów: germańskich elfów (lios alfar) z celtyckimi aes sidhe (skutek akulturacji celtyckich Brytów przez germańskich Anglosasów).

Zamieszkiwały własną krainę, do której docierało się cudownymi przejściami, istniejącymi w starożytnych kopcach czy jaskiniach. Według innych przekazów żyły w lasach, jaskiniach i źródłach. Były przyjazne ludziom, potrafiły się odwdzięczać za czynione im przysługi. Z drugiej jednak strony mściły się za naruszanie ich siedzib. Użyczały daru widzenia przyszłości, a także talentu muzycznego. Fairies mogły być też powiązane z indoeuropejskimi boginiami przeznaczenia (jak greckie Mojry czy celtyckie Matrony). W takim przypadku należałoby szukać pokrewieństwa między nimi a -> Nornami.

HERNE (dosł. Rogaty, od sang. hoern — róg).

Demon (być może pierwotnie istota boska), znany wśród południowych Anglosasów. Jego głowę wieńczyło jelenie poroże. Opiekował się lasami, zwierzętami, zaś po

najeździe Wilhelma Zdobywcy na Anglię (1066 r.) stał się symbolem oporu anglosaskiego przeciw feudałom normańskim. Przymuszczalnie należy go wiązać z germańskimi bogami ->• Alkami lub uważać za postać zaadoptowaną przez Anglosasów od ich poprzedników w Brytanii, Celtów (chodzi o rogatego boga Cernunnosa). W obrazie Herne'a warstwą wtórną wydaje się postawienie go na czele Dzikich Łowów (patrz ten aspekt w kompetencjach -> Odyna i demonicy -> Lusse).

HÓLLE (Frau Hólle):

Demon kobiecy wyższego rzędu, znany z wierzeń niemieckich. Hólle miała być władczynią podziemnego świata umarłych (co jednoznacznie wskazuje, tak samo jak i jej imię, że Hólle odpowiadała skandynawskiej Hel i pierwotnie nie była demonicą, a boginią świata umarłych), ale także, według uznania, obdarowywała nadnaturalnymi zdolnościami noworodki (por. -> Disy; ->• Fylgje; -> Nor-ny). Od jej woli zależało też zsyłanie śnieżyc i zawieruch zimowych. Pomagał)7 Hlle pomniejszych demony, zwane -*• koliai lub huldami.

HOLLA (huldy; niem. Hollen, Hulden):

Demony lub duszki, żyjące w podziemnym świecie umarłych, należącym do Frau Hólle. Na jej polecenie pojawiały się na ziemi, by obdarowywać ludzi dobrych, a złych karać. Szczególnie często objawiały się w czasie zimy.

KOBOLDY:

Stworzenia, których nazwa może oznaczać (rekonstruuując na podstawie źródłosłowa staroangielskiego) „Te, które rządzą domem”. I rzeczywiście, jeden z dwu rodzajów koboldów jest ściśle związany z gospodarstwem ludzkim. To duszek humanoidalny, bardzo małego wzrostu, żyjący pod podłogą. Charakteryzował się złośliwością, uwielbiał obserwować, jak domownicy cierpią w wyniku jego dowcipów. Z drugiej jednak strony, dobrze traktowany, potrafił się odwdzięczyć i sprowadzić dobrobyt do gospodarstwa. Drugim rodzajem koboldów były stworzenia wprost nawiązujące do znanych z mitologii krasnoludów — posiadały ich wzrost i wygląd, żyły w górskich kopalniach, gdzie wydobywały srebro, a jeśli nie mogły się do niego dostać, kupowały je od innych stworzeń, w zamian za bezwartościowe metale, zwane kobaltem (stąd też mogła się wziąć nazwa stworzeń), niklem lub wolframem (oczywiście, nie chodzi o „współczesne” metale kobalt [Co], nikiel [Ni] i wolfram [W], nazwane tak przez XVIII-to wiecznych naukowców dla uczczenia wielowiekowej tradycji niemieckich górników-gwarków [Gewerken]).

KRAKENY:

Morskie potwory o kształtach ośmiornic, w których istnienie wierzyli Skandynawowie. Miały osiągać olbrzymie rozmiary, ich łby wyglądały jak wielkie dzioby, zaś macki zdolne były objąć i zmiażdżyć statek.

Rzeczywiście, nauka potwierdza istnienie ogromnych głowonogów, z tym, że nie ośmiornic, a podobnych do nich kalmarów (Architeut-his monachus): długość ich ciał (wraz z mackami) wynosi do 20-30 m, ciężar może osiągać 20 ton, zaś rogowy dziób ma średnicę około pół metra. Znane są z historii przykłady ataków wielkich kalmarów nie tylko na małe jednostki rybackie, ale znacznie większe szkunery — te ostatnie kalmary pomyłkowo brały za swych największych wrogów, wieloryby kaszaloty. Z tego wynika, że

krakeny z dawnych wierzeń były nie tylko wyobrażeniami, ale zwierzętami-potworami spotykanymi przez Skandynawów na pełnym morzu.

LUSSE (prawd, sskand. lusse — wściekłość, dzikość)

Prawdopodobnie pierwotnie była boginią, której kompetencje sięgały od płodności po władzę nad światem zmarłych, później jednak została zdegradowana do grona demonów. Wiara w nią utrzymała się tylko w Skandynawii, na terenie Niemiec niektóre aspekty jej władzy przejął Odyn. Jej świętym zwierzęciem była kotka (chtonizm; możliwe też powiązanie z Freyą), zaś sama Lusse mogła przyjmować postać drapieżnego ptaka (związek z ogniem i płodnością). W najdłuższą noc w roku (oraz, wg późniejszej tradycji, w czasie burz zimowych i wczesnowiosennych) prowadziła po niebie gromadę upiorów i wilków, które niosły śmierć przez uduszenie wszystkim tym, którzy w tym czasie utrzymywali zbyt duży ogień, warzyli piwo czy piekli chleb. W Skandynawii takie burze upiorów nazywano lussifoerden lub lussireidi, czyli Dziki Łów = Łów Lusse (odpowiednikiem niemieckim jest termin die wilde Jagd, oznaczający identyczny pochodzący zjaw po burzonym niebie, na czele którego stał Odyn; por. też ->• Herne).

NIXY (niem. Nixe; szw. ndck - wodny stwór):

Kobiece i „męskie” istoty, pół-demony, pół-potwory, znane zarówno Germanom kontynentalnym, jak też Skandynawom. Nixy „męskie”, zwane nickerami, nie posiadały cech ludzkich, były bliżej nie sprecyzowanymi potworami wodnymi o kształtach zwierzęcych. Kontakt z nimi zwykle się zwykle dla ludzi bardzo niebezpieczny. Nixy kobiece od pasa w górę wyglądały jak piękne niewiasty, zaś od pasa w dół — jak ryby. Mogły być groźne dla ludzi, szczególnie zaś interesowały się młodymi mężczyznami, których wabiły w odmęty i topiły.

PERCHTY (berchty; niem. Perchten, Berchten):

Demony niższego rzędu, należące do orszaku ->• Berchty. Pojawiały się najczęściej zimą, porywając ludzi na jakieś, bliżej nie określone, sabaty. Według późniejszej tradycji pomagały Berchcie w roznoszeniu prezentów 6 stycznia.

PUCKI (niem. Pucken; ang. puck; norw. pukje):

Duszki domowe, znane wśród wszystkich grup Germanów. Mogły nieść pomysłność gospodarstwu, ale mogły też szkodzić, w zależności od traktowania i nastroju. Pośród Anglosasów jednoznacznie traktowane jako złe duszki.

SMOKI (pierwotna nazwa germańska nieznana, formy: ang. dragon, niem. Dmche, mają źródło w łacińskim draco, draconis — wąż, smok; w stisl. zachowała się natomiast nazwa węża [w domyśle: smoka] — ora, np. Midgardsorm; tak samo w sang. istniała pokrewna forma — worm, np. -> Stoorworm).

Potwory, które do demonologii trafiły z mitologii (np. -> Nidhógg, Fafnir) w niemalże niezmienionej formie: potrafiły latać, ziały ogniem lub duszącymi oparami, zbierały skarby, by potem ich pilnować, znały mowę zwierząt (ten, kto napił się ich krwi, osiągał tę samą umiejętność), były podstępne, nie dotrzymywały słowa. Znały się na magii.

STOOR (sang. Stoorwonn — dosł. Wąż/Smok Stoor):

Stoor jest demonologiczną hipostazą znanego z mitologii Jörmunganda (prawdopodobniejsze wyjście) lub Nidhóggga. Przedstawiano go jako gigantycznego morskiego węża-smoka, który, wynurzając się z wody, zatapiał ogromne połacie lądu.

Jedynym sposobem prześlągania Stoorą było składanie mu w darze dziewic. Miejscowy król — a jego córkę teŝ miano ofiarować — obiecał następstwo tronu, królownę i magiczny miecz Odyna temu, kto zabije potwora. Wyczyn powiódł się bohaterowi o imieniu Assipatle, który nakarmił Stoorą płonąym torfem.

Dalsza część legendy jednoznacznie wskazuje, ŝe terenem jej powstania była Norwegia lub wyspy północnej części Szkocji, opanowane we wczesnym średniowieczu przez Norwegów. Dopiero później historia ta rozeszła się wśród Germanów południowej części Brytanii, jednocześnie zanikając w Skandynawii. Jest ona śladem jakiejś pierwotnej wersji germańskiego opisu stworzenia świata, przy czym tylko na skalę Morza Północnego.

Umierający potwór stracił zęby, które wpadły do morza, tworząc łańcuchy Orkadów, Wysp Owczych i Szetlandów. Z ciała smoka utworzyła się Islandia, znana z wybuchów wulkanów (efekt ciągle wrzącego ognia w ciele Stoorą). Ostatnim uderzeniem ogona wąż oddzielił Norwegię od północnej Danii (zwanej w opowieści Wyspą Nordjutland — chodzi o półwysep Wendsyssel na północy Jutlandii).

TROLLE (skand, troll; ang. trow):

Demoniczne potwory znane w Skandynawii, północnej Szkocji (Szetlandy) i Anglii. Niewątpliwie pierwowzoru trolli naleŝy szukać wśród mitologicznych olbrzymów, przy czym olbrzymy walczył) / bogami, zaś trolle nękały ludzi.

Trolle zwykle był) dużo wyższe od ludzi, zielone, brzydkie i cuchnące. Uważano je za prymitywne, co nie zmieniało faktu, ŝe, /e względu na ich siłę, bardzo się ich obawiano. Polowały na ludzi i zwierzęta hodowlane, po czym je poŝerały. Trolli naleŝało się obawiać tylko nocą, gdyŝ światło dnia zamieniało je w kamień. Ta ostatnia cecha nawiązuje do pierwowzoru drugiego rodzaju trolli — krasnoludów (te teŝ ginęły od słońca). Owe trolle drugiego typu miały wzrost i wygląd Svart Alfów, teŝ żyły pod ziemią, teŝ zajmowały się wydobywaniem metali szlachetnych, ale nie posiadały żadnego z talentów krasnoludów — ani nie potrafiły wytwarzać

wyrobów jubilerskich, ani nie posiadały magicznej władzy nad metalem.

Na Wyspach Brytyjskich zachov\7ało się wierzenie, ŝe ten, kto wyświadczył trollowi przysługę, mógł się potem spodziewać nagrody ze strony stwora.

WILKOŁAKI (niem. Werwolf, ang. werewolf, duń. vaendf, norw.-szw. va-rulf: wszystko — „człowiek-wilk”).

Demonologiczną postać wilkołaka wywodzi się z mitologii, gdzie bohaterowie mogli dobrowolnie przybierać postać wilka i polować na wrogów (np. Helga kvida Hund. I, 38;41-43; teŝ liczne fragmenty prozatorskiej wersji Sagi o Wolsungach). Prawdopodobnie germańskie wyobrażenie wilkołaka jest ściśle powiązanie z wojownikami zwanymi berserkerami (od stisl. berserker — odziany w skórę niedźwiedzia; pokrewne określenie: ulfhedhnar — w wilczej koszuli), którzy w czasie walki wpadali w szał bojowy i nie czuli zadanych im ran, a nawet mieli zamieniać się w niedźwiedzie, wilki, psy lub byki.

W demonologii wilkołaki stały się nocnymi stworzeniami, atakującymi bydło i ludzi, zaś za dnia przybierającymi postać człowieczą.

Bibliografia

TEKSTY ŹRÓDŁOWE:

Edda czyli Księga Religii dawnych Skandynawii Mieszkańców, [tłum. J. Lelewel], Wilno 1807. Edda to jest Księga Religii dawnych Skandynawii Mieszkańców. Stara

Saemundińską w wielkiej części tłumaczył, Nową Snorrona skrócił Joachim Lelewel, Wilno 1828. Edda poetycka — tłum. A. Załuska-Strómborg, Biblioteka Narodowa s. II, nr 214, Wrocław 1986.

Heimskringla — tłum. B. Adalbjarnarson, 1941-1951. Paweł Diakon: Historia rzymska. Historia Longobardów — tłum. I. Lewandowski, Warszawa 1995.

Pieśń o Nibelungach — tłum. A. Lam, Warszawa 1995. Saga o Njalu — tłum. A. Załuska-Strómborg, Poznań 1968. Saxo Grammaticus: Gęsta Danorum, Kopenhaga 1931-1935.

Tacyt: Dzieła t. II, tłum. S. Hammer, Warszawa 1957. The Prose Edda of Snorri Sturluson: Tales from Norse Mythology — tłum. J.I. Young, Berkeley 1964.

The Saga of the Yolsungs — wyd. i tł. R.G. Finch, 1965. Źródła skandynawskie i anglosaskie do dziejów Słowiańszczyzny — wyd. i tł. G. Labuda, Warszawa 1961.

LITERATURA W JĘZYKU POLSKIM:

Adamus M.: Tajemnice sag i run, roz.I, 2, Wrocław 1970.

Bogowie, demony, herosi. Leksykon. Praca zbiorowa pod red. Z. Paska, hasła germańskie — K. Mikoś, Kraków 1996. Cotterell A.: Słownik mitów świata, Łódź 1993. Eliade M.: Historia wierzeń i idei religijnych:

— t. II, roz. XXI, Warszawa 1994.

— t. III, roz. XXXIV par. 267, Warszawa 1995.

Footo PG., Wilson D.M.: Wikingowie, roz. 12, Warszawa 1975.

Haavio M.: Mitologia fińska, roz.YI, Warszawa 1979. Kempniński A.M.: Słownik mitologii ludów indoeuropejskich, Poznań 1993. Krzak Z.: Megality Europy, s. 291, Warszawa 1994. Leciejewicz L.: Normanowie, s. 70-74, Wrocław 1979. Margul T.: Mity z pięciu części świata, roz. Bogowie skandynawskiej Północy, Warszawa 1989.

Matthews J. i C.: Mitologia Wysp Brytyjskich, Poznań 1997. Piekarczyk S.:

— Królowie-Herosi-Bogowie, w: Kwartalnik Historyczny, LXIX, 1962.

— O społeczeństwie i religii w Skandynawii VIII-XI w., Warszawa 1963.

— Religia Germanów, w: Zarys dziejów religii, praca zbiorowa pod red. J. Kellera, Warszawa 1968.

— Barbarzyńcy i chrześcijaństwo, Warszawa 1968.

— Mitologia germańska, Warszawa 1979.

— Religia Germanów, w: Religie Bliskiego Wschodu i dawnej Europy.

Zarys Dziejów, praca zbiorowa, Warszawa 1981.

Roesdahl E.: Historia wikingów, roz. Stara i nowa religia, Gdańsk 1996. Roś J.: Heroje Północy, Warszawa 1969. Słupecki L.R.: Wilkołactwo, roz. 2, 3, 4, Warszawa 1987.

Wolfram H.: Germanie, roz. II, Kraków 1996.

WYBRANA LITERATURA OBCOJĘZYCZNA:

Bentz W.: Die altgermanische Religion, w: W. Stammer — Deutsche Philologie im Aufriss, 1957.

Branston B.: Gods of the North, London 1955. Crossley-Holland K.: The Norse Myths, London 1980. Davidson H.R.E.: Scandinavian Mythology, London 1969. Dumézil G.: Les Dieux des Germains, 1959. Turville-Petre E.O.G.:

— Myth and Religion of the North, 1964.

— Scaldic Poetry, Oxford 1976.

Yries, dej.: Altgermanische Religionsgeschichte, 2 tomy, Berlin 1956-1957.