

ЖАН МАБИР

ПРОКЛЯТЫЕ БОГИ

ЛЕГЕНДЫ СЕВЕРНОЙ МИФОЛОГИИ



ТОТЕНБУРГ

МОСКВА 2022

УДК 7.046.1
ББК 82.3(3)
М12

*Все права на книгу находятся под охраной издателей.
Ни одна часть данного издания не может быть воспроизведена
каким-либо способом без согласования с издателями.*

Перевод с французского — А. М. Иванов.

Мабир Ж.

М12 Проклятые боги. Легенды северной мифологии. — М.: Тотенбург, 2022. — 232 с.

ISBN 978-5-9216-2409-2

Французский писатель, сторонник неоязычества, Жан Мабир всегда подчеркивал свое нормандское происхождение. Неудивительно, что превыше всего он ставил древнескандинавский пантеон.

В данной книге Мабир предпринимает попытку популяризировать северную мифологию. Работа представляет собой пересказ некоторых мифов и песен из таких источников, как Младшая и Старшая Эдды.

Однако автор рассматривает миф в рамках традиции, что делает эту книгу уникальной. Жан Мабир умело превращает повествование в захватывающую сагу и воспекает сам дух Древнего Севера.

**УДК 7.046.1
ББК 82.3(3)**

© А. М. Иванов,
перевод с французского, 2022

ISBN 978-5-9216-2409-2

© Издательство «Тотенбург», 2022

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	4
ЧАСТЬ 1. РОЖДЕНИЕ БОГОВ	21
1. Зияющая бездна и сотворение девяти миров.....	21
2. Борьба асов и ванов.....	42
3. Один, отец героев и повелитель рун.....	64
ЧАСТЬ 2. ПРИКЛЮЧЕНИЯ БОГОВ	91
4. Поэзия, крепость и золотые яблоки.	91
5. Волк и змей, дикие сыновья Локи.....	116
6. Тор у страшных великанов в Йотунхейме.....	135
7. Любовные приключения и хитрости, пиры и остроты.....	155
ЧАСТЬ 3. СУМЕРКИ БОГОВ	176
8. Смерть Бальдра и наказание Локи	176
9. Огонь сумерек и солнце обновления	189
10. Раса людей, потомков бога Хеймдалля.....	201
МИФОЛОГИЧЕСКИЙ ЛЕКСИКОН	211

ПРЕДИСЛОВИЕ

Почему бы не признаться? Я решил написать эту маленькую книгу, потому что мне очень хотелось её прочесть. Ничего подобного на французском языке не существует, это своего рода «Что я знаю о северной мифологии». На более чем двухстах страницах я упорядочил эти бессвязные, а порой и противоречивые рассказы. Таким образом, это сочинение изначально составлялось как моё собственное «представление о богах». Я хотел написать элементарную памятку, чтобы осветить густую тьму, тьму, в которой я долго блуждал с факелом в руке, подобно героям Жюль Верна в подземных меандрах далёкой Исландии, будучи уверенным, что открою, как и они, тайну рун в конце этого «Путешествия к центру веры»... Чтобы рассеять облака, закрывающие небо, иногда надо углубиться в недра земли и истории, обратиться с вопросами к древнейшей памяти.

Могу успокоить читателей: я не специалист и тем более не университетский учёный. Для того, чтобы взывать к нашим богам, у меня нет никаких других опор, кроме надежды и верности, что в итоге превратились в навязчивые мысли о теологических достоинствах естественного язычества.

Я должен был написать эту книгу. Будучи нормандцем по происхождению и пристрастиям, основателем журнала «Викинг», сотрудником журналов «Хеймдалль» и «Харо», которые понесли дальше его факел, автором истории нормандцев и эпопеи викингов, летописи полярных исследователей, знатоком

саг — по крайней мере тех, какие есть во французском переводе, — увлеченным искателем гипербореического солнца далекого острова Туле, мореплавателем, чей эмоциональный компас на протяжении нескольких десятилетий неизменно указывал на север, я должен был вернуть богам Асгарда жизнь, которую они некогда даровали мне. Я долго мечтал восстановить их пути, сделать их близкими и популярными — такими, какими подобает быть богам нашего клана.

В этом предприятии всякая эрудиция казалась мне бесполезной. Важны были только цвета и жесты. Позволить увидеть важнее, чем заставить поверить. Я не хотел играть роль учёного, кем я не являюсь. Рунический футарк не служит мне тайным алфавитом. Я хочу быть всего лишь любителем, но страстным и неутомимым, как белка Рататоск, что неустанно бегаёт от ветвей к корням древа Иггдрасиль, веками стравливая между собой орла и змея.

Таковы факты. Северная мифология окутана тем плотным, ледяным туманом, который моряки называют грязью и в котором корабль может напороться на камни.

Есть бесчисленное множество сочинений, популяризирующих великие темы из мифологии греков и римлян. Мы знакомы с богами и богинями Олимпа со школьной скамьи, мы видим их черты, запечатленные в мраморе музеев. Они остаются символами, хотя перестали быть божествами-охранителями. Но этот свет, которым сияет «классическая» традиция, лишь делает ещё более густой тьму, которая окружает «варварские» легенды.

Эта противоположность, о которой настоятельно говорят педанты, немало способствует искажению наследия, остающегося одновременно неизвестным и

отвергнутым. Наши боги прокляты как миссионерами Евангелия, так и педагогами латинской школы, очарованными мифом о «свете с Востока», в который верят как свободомыслящие, одержимые идеей прогресса, так и самые традиционалистские ханжи.

В начале XX века церковников не слишком пугало язычество Моррасса. За высокими стенами католических колледжей греко-латинская мифология казалась прирученной и безвкусной. Она более не считалась опасной, и их воспитанникам разрешалось дразнить муз. Громы Зевса стали безобидными. Золотая легенда богов и героев древней Эллады и древнего Рима была таким образом обезврежена. Она стала обеззараженной, лишённой всех своих мизмов, которые были для духовенства своего рода абсолютным Злом. Антихрист шел с севера...

Проклятые, неведомые, затерянные в туманах Севера боги неизбежно должны были возбудить мой интерес именно потому, что они были запретными. Элементарный рефлекс любого подростка: бунт против установленного порядка, прежде всего, против того, чему учат. Среди учеников колледжей всегда есть такие, для кого слова «педагог» и «педант» имеют одинаковую этимологию.

Как не предпочесть религии алтарей и книг веру в леса и родники? Севером для меня сначала была Природа. Если хотите, это было противопоставление земли потустороннему миру и поэзии — десяти заповедям.

Однако я не видел интереса в том, чтобы просто заменить доброго Бога или Юпитера на Одина. Очень быстро я понял, что не следует накладывать одну антагонистическую религию на другую. Замена креста Христа молотом Тора — всего лишь ритуальный жест. Сама природа веры должна стать иной.

С одной стороны облака, с другой — реальность. Отсюда необходимость не читать Эдду как Библию, не искать в северной мифологии что-либо ещё, кроме образов и символов, изречений и рассказов. Об этом необходимо предупредить в самом начале этой маленькой книги.

Суть концепции жизни древних северян не кодифицирована; она внушается. Их мифологию следует толковать, а не верить в неё. Быть верным этим проклятым богам, значит, прежде всего, понимать, то есть во многих случаях слушать внутренний голос.

Освободившись от идеи единственного, то есть тоталитарного Бога и от его пронумерованных и абсолютных заповедей, человек быстро обнаружит, что священное может быть множественным, то есть живым. Тогда стираются строгие границы между богами, героями и людьми. Религия становится не внешней, а внутренней, божественное находится в сердце каждого. Это основная забота язычества. Боги Севера часто могут показаться ужасными, иногда смешными, но они остаются, прежде всего, близкими. Все девять миров скандинавской мифологии осязаемы, путешественники непрерывно переходят из одного в другой; нет потустороннего мира иной природы.

Северное язычество в конечном счёте лучше сопротивлялось нападению чужаков, чем южное, несомненно, поэтому оно и было побеждено гораздо позже. Суть в его эмоциональном отличии. Изучение «классической» мифологии не приводит к обретению веры в точном смысле этого термина, оно не выходит за рамки интеллектуальных эмоций. Обращение к античным источникам, столь дорогим для поэтов и художников-парнасцев конца XIX века было не религиозным движением, а всего лишь ли-

тературным и художественным. За исключением, может быть, такой особенной личности, как Луи Менар, любопытным свидетельством чего служат его «Мечтания» мистического язычника.

Наоборот, чтобы обратиться к «варварской» мифологии, надо, осмелюсь сказать, уже иметь веру. Я имею в виду не веру в догму и тем более не подчинение какой-то секте, а душевный порыв к тому иному, что древние помещали в *ultima Thule*, у северных пределов изведенного мира.

Мифология является лишь одним из аспектов духовного мира Севера, обращение к которому не может быть простым времяпрепровождением или удовлетворением любопытства. Это открытие и поиск. Некоторые недавно сравнивали его с поиском Грааля, но Грааль без мистики — всего лишь обыкновенный кубок.

В такой перспективе возвращение к северной вере может происходить и без Тора, Одина или Фрейра, которые представляются скорее образами, чем идолами.

Не следует слишком злоупотреблять противопоставлением Севера и Юга, хотя подобный упрощенческий редукционизм может соблазнять наивных людей. На протяжении очень долгого времени южные предрассудки старались ещё больше затемнить северные легенды. Ответить встречным презрением было бы тем более глупо, поскольку существует несомненное религиозное сходство между скандинавским и эллинским мирами, равно как между германским и римским. Исследования Жоржа Дюмезиля, касающиеся трёхфункциональной системы, прекрасно показывают родство индоевропейских народов.

Абсолютное противопоставление Юга и Севера серьёзно искажает наше общее наследие. Уместно напомнить об этом в начале нашей книги, цель которой — показать проклятых богов в правильном свете, а не навести тень на более симпатичных и более любимых богов.

Каждый, кто знаком со средиземноморской мифологией, не найдёт в скандинавской мифологии каких-либо существенных отличий. После первого удивления, вызванного, прежде всего, звучанием имён, непривычных для тех, кто не знаком с германскими языками, это впечатление сгладится. Выяснится, что Аполлон и Бальдр не враги, а братья, по меньшей мере двоюродные.

Сектанты классической культуры в большей или меньшей степени смешивают гиперборейских богов с божествами лопарей. Это так же глупо, как отождествлять эллинских богов с демиургами Леванта. Надо будет однажды примирить кельтских и славянских богов, раздробленных в хрупкой памяти наших европейских народов.

Я хотел бы предотвратить одно заблуждение. Я хочу оживить богов Асгарда не потому, что они «высшие», а прежде всего потому что они остаются «проклятыми», — это очень парадоксально: смешение презрения с незнанием. Тысячу лет назад на севере нашего континента произошло «богоубийство». И в этой области университеты долгое время продолжали дело Церкви.

Таким образом, речь идёт не о мести, а о справедливости. Единственному богу, который некогда их победил, дают наконец ответ множественные боги. История долгое время клеветала на них, несо-

мненно, потому что они были чисты, словно их сохранили в чистоте льды их далёкой родины.

О скандинавской мифологии большинство французов знают лишь по «Полёту валькирий», который они, кстати, представляют себе под влиянием лирической и уже «южной» (или, если хотите, «классической») переделки опер Рихарда Вагнера. Они правильно сближают Вотана с Одним, как некогда в лицах они пережевывали сближение Зевса с Юпитером, но Сумерки богов (Рагнарёк) для них всего лишь грохот литавр, заставляющий дрожать облака из крашеной ткани. За пределами этого — сплошной мрак.

Это хуже, чем глупость, — это измена.

Следует поставить вопрос, на который можно сразу же дать ответ: не является ли северная мифология злосчастной, потому что из её истоков утоляли свою жажду апостолы пангерманизма, который следует сегодня отправить на склад аксессуаров европейского театра? Эта клевета свидетельствует о полном незнании духовного мира, в котором расцвела первоначальная северная литература. В раннем Средневековье, в Исландии, на земле ледников и вулканов, родился первый в мире парламент.

Этот альтинг, который объединял всех свободных людей, требовал уважения к общему закону, то есть к порядку, без которого нет свободы. Об этих исландских язычниках с удивлением рассказывали иностранные путешественники: «У них нет короля, только закон». Ни одна нация не была столь враждебной политическому и религиозному тоталитаризму, чем этот народ Северной Атлантики, долго остававшийся верным памяти своих предков, которые бежали от диктатуры первых норвежских монархов.

Именно в Исландии, которую можно без преувеличения назвать священным островом Севера, открылась, словно цветы после таяния снегов, чудесная героическая и мистическая литература, чья мощь, оригинальность и величие очаровывают всех, кто её открывает.

Сейчас рассказы, более или менее соответствующие эпохе викингов, которые называют сагами и в которых перемешаны сельскохозяйственные хлопоты, кровавые битвы и отважные мореплавания, набирают известность за пределами скандинавского мира. Некоторые их героические персонажи стали уже знакомыми, но ещё не образцовыми.

Мир богов менее известен, чем мир героев, и кажется более обрывочным. Тексты о богах возвышаются, словно высокие скалы над пустынными побережьями. До них трудно дойти и ещё трудней взобраться на них.

Эти тексты, в основном, Эдды, относительно которых можно предположить, что они представляют собой лишь крупинцы необъятного литературного наследия, поглощённого временем, подобны вершинам айсбергов — лишь они видны над океаном, а три четверти скрыты в ледяных водах.

Принято говорить об Эдде, противопоставляя её сагам. В действительности это слово обозначает две разные реальности. С одной стороны, это Эдда Снорри Стурлусона, составленная около 1230 года, включающая в себя, наряду с прочими, предисловие «Видение Гюльви», которое Режи Буайе справедливо назвал «настоящим руководством для молодых поэтов, посвящающим в северную мифологию».

Что же касается Старшей Эдды, называемой также Эддой, то она выражает очень древнюю уст-

ную традицию¹. Она так же составлена в начале XIII века, но содержит очень много древних эпизодов, избежавших какого-либо христианского влияния.

Датируя эти духовные процессы, следует также напомнить, что Исландия обратилась в христианство по решению альтинга от 1000 года, не по авторитарному решению суверена, а в результате голосования, после которого большинство долгое время терпимо относилось к меньшинству, оставшемуся верным древним языческим богам.

Полного перевода этих двух Эдд на французский язык нет, остаются неизвестными для нас и многие поэмы мифологического содержания. Нужно собрать их и сделать доступными для широкой публики.

Несмотря на техническую изощённость стихотворцев, несмотря на запреты миссионеров, несмотря на порой невероятную путаницу из персонажей, символов и событий, эта первобытная скандинавская мифология оставалась популярной. Она вдохновляла многие рассказы, придуманные бессонными ночами, она долго вызывала смех и страхи, печали и радости, она служила источником ритуалов и суеверий у простых людей. Крестьяне и моряки жили в тесной близости с богами Асгарда. Воины верили, что однажды войдут в сияющий дворец Вальгаллы. Эти рассказы были основой их жизни и помогали им бесстрашно встретить смерть.

Сегодня эти проклятые боги не должны больше казаться нам чужими, таинственными и недоступными.

Главная цель этой книги — «популяризировать» их деяния.

¹ Старшая Эдда — анонимный текст XIII века. В ней излагаются устные предания о великих событиях северной мифологии.

Я старался избегать каких-либо отступлений и объяснений. Эта книга умышленно написана как полная противоположность научным трудам. Когда я писал её, я только составил точную картотеку из семиста тридцати семи имён персонажей, названий предметов и местностей, но использовал лишь около трёхсот, которые приведены в заключительном списке. В конце концов, для читателя не так уж важно знать имена девяти волн-матерей Хеймдалля или двести прозвищ, которые получил Один, путешествуя по мирам. Мне казалось ненужным составлять справочник “Who’s who” в северной мифологии. Часто её персонажи остаются анонимными, как карлики и великаны, служанки Фрейи или валькирии Одина, колдуны и эльфы, фигурирующие в этой истории. Важны лишь знаменательные факты.

Те, кто хочет знать больше, пусть обратятся к текстам. Для меня важны были прежде всего персонажи, обстановка, пейзажи. Я хотел только сделать понятной и даже логичной эту удивительную путаницу.

Если всё ясно, то это, однако, не значит, что всё просто. Следует признать, что в этих рассказах есть явные противоречия.

Например, такой персонаж, как Квасир, зверски убитый карликами Фьяларом и Галаром, вскоре после окончания войны между асами и ванами таинственным образом воскресает, когда боги устраивают у водопада Франанг облаву на злокозненного Локи, обернувшегося лососем. И это не единственное противоречие в этих легендах.

Следует отметить также частую, порой утончённую христианизацию, которая на первый взгляд незаметна. Я обратил бы внимание на ряд мест, хотя, возможно, это просто совпадения, начиная с существ-

ования Троицы, в которой Один под именами Хар (Высокий), Яфнхар (Равновысокий) и Триди (Третий) становится одним богом в трёх лицах, — таким он описан в «Видении Гюльви» Стурлусона. Можно также задаться вопросом, что представляют собой «рай» и «ад», которые возникают после Обновления вслед за Рагнарёком. Что же касается таинственного бога, который однажды должен наследовать Хеймдаллю, то некоторые упорно видят в нём образ Христа, но его можно также (и это будет вернее) отождествить с настоящим северным Люцифером, светоносцем языческого света.

Эти рассказы, как и сама жизнь, очень разнообразны. Повествование постоянно переходит от чудесного к гротеску, от ужасного к фарсу, от тяжелейшей трагедии к безумнейшей комедии; не обходится ни без ужасов, ни без тривиальности. Боги весело переходят с поля битвы в зал для пиров. Они пируют и оскорбляют друг друга, бахвалятся. Локи не щадит никого, он обзывает Фрейю шлюхой, а Тора — рогоносцем. Достаётся и самому Одину: его обзывают последним дураком.

Эта смесь может шокировать, но такова древняя европейская традиция; она сохранялась на протяжении всего Средневековья и с блеском проявилась в романе Рабле и в живописи Брейгеля.

Один из великих уроков этой запутанной мифологии заключается в отказе разорвать глубокое единство жизни. Древние обитатели Севера естественно воспринимали свою судьбу и радостно шли на смерть, а в промежутках между двумя битвами пиروвали. Они считали одинаково благородным бряцать оружием и опорожнять рог. Гнусными для них были только трусость, ложь и клятвопреступление.

Единство этих рассказов проявляется в том, что мы встречаем в них одних и тех же персонажей, хотя часто в очень разных ситуациях. Неизменны и рамки девяти миров, прежде всего Асахейма и Йотунхейма, потому что великаны постоянно напоминают богам о своем существовании. Люди почти не участвуют в этих приключениях; они ещё более бесцветны, чем трудолюбивые карлики и эфемерные альвы. Зато боги человечны, порой слишком человечны.

Я должен всё же отметить, что именно я не включил в эту книгу. Прежде всего я убрал «Речи Высокого». Конечно, этимологически название этой поэмы из Старшей Эдды может быть переведено как «Слова Высочайшего» (Hávamál), и нет никакого сомнения в том, что Высочайший — это и есть сам Один. Самые знаменитые части этой песни, первая и третья, излагают в форме образных изречений сведения о жизненном укладе северных языческих общин. Советы и изречения чередуются, из них известен по меньшей мере самый знаменитый стих:

Гибнут стада,
родня умирает,
и смертен ты сам;
но знаю одно,
что вечно бессмертно:
умершего слава ².

Все 164 стиха «Речей Высокого» написаны в подобном духе. Это один из прекраснейших европейских литературных памятников раннего Средневековья. Но они выходят за рамки моих намерений: я хотел восстановить северную мифологию, а не давать общую картину древнескандинавской цивили-

² Пер. А. И. Корсуна, «Речи Высокого». — *Прим. ред.*

зации или даже описывать религию эпохи викингов. Читателей, которые хотят познакомиться с этим текстом, я отсылаю к двум последним переводам, Рено-Кранца (частичному) и Режи Буайе (полному).

Кроме того, я умышленно удалил весь героический цикл истории о Сигурде, сходство которой с германской легендой о Зигфриде очевидно. Тому есть три причины: прежде всего, мне надо было ограничить число страниц; к тому же, эта история достаточно хорошо известна хотя бы по лирической переделке тетралогии Вагнера «Кольцо Нибелунгов». Наконец, я намеревался сам рано или поздно посвятить целую книгу этой героической фигуре, легендарному Сигурду (Зигфриду).

Эта книга состоит из трёх частей. Первая, «Рождение богов», описывает сотворение мира и преемственность богов — хотя сведения об этом очень скудны. Разумеется, остаются ещё тёмные пятна, но я сознательно игнорировал их, постоянно стремясь к упрощению. Вторая часть под названием «Приключения богов» самая важная и самая длинная. Сознаюсь, что хронология, которую я предлагаю, совершенно произвольна, но мне надо было ввести какую-то логическую последовательность в эту смену картин, взятых из совершенно разных текстов. Что касается последней части «Сумерки богов», то она рассказывает одновременно о последней битве, в которой гибнет большинство асов и ванов, и об обновлении, которое последует за этой неизбежной драмой. Мое последнее обращение к проклятым богам открывается смертью Бальдра — это своего рода «начало конца». По сути, это пессимистическая идея, но это один из немногих богов, который воскресает. И его возвращение к богам и людям означает собой вечную победу жизни.

*

В этой книге нет библиографии. Я отсылаю читателя, которого интересует этот сюжет, к прекрасной работе Франсуа-Ксавье Дильмана «Культура и цивилизация викингов» (библиография на французском языке), опубликованной в 1975 году Центром исследований стран севера и северо-востока университета города Кан.

Отмечу также, что моя книга многим обязана источнику, который теперь невозможно найти — «Скандинавской мифологии» Р. Б. Андерсона, переведенной и опубликованной в Париже в 1886 году — в наше время ей нет равных. Я особо рекомендую также монументальный труд «Религии Северной Европы» Режи Буайе и Эвелин Ло-Фальк (совместно выпущенный в 1974 году издательствами «Файяр» и «Деноэль»), самое значительное собрание переведённых текстов Эдды и саг, существующее до сих пор на французском языке. В этой книге сделано замечательное открытие — каким было понятие священного у древних скандинавов. Этот труд был моим постоянным спутником во время моего мистического и литературного путешествия к древним богам Севера.

Последнее замечание касается орфографии, используемой в этой книге. Я умышленно упростил её до крайности, пренебрегая всеми университетскими правилами в этой области. Разумеется, было бы правильнее использовать букву Þ для обозначения th, следуя графике и фонетике древних скандинавов. Но в таком случае тексты стали бы совершенно неудобочитаемыми. Тогда их следовало бы писать на древненорвежском и — почему бы нет? — руническими знаками.

Великий одноглазый путешественник будет именоваться, как и прочие проклятые боги, просто Один, а не Odhinn, как хотели бы некоторые. И пускай каждый произносит это имя, как ему нравится. Важно только услышать голос бога, сопровождаемого воронами, а в облаках — стук восьми копыт его коня Слейпнира, на котором он неустанно продолжает свою Дикую Охоту.

Ж. Мабир

*Умолкните, дети Хеймдалля, Белого бога,
Умолкните вы все, малые и большие.
По велению отца героев, павших в битве,
я расскажу древние предания о людях,
восходящие к самым отдалённым временам.*

ЧАСТЬ 1. РОЖДЕНИЕ БОГОВ

1. ЗИЯЮЩАЯ БЕЗДНА И СОТВОРЕНИЕ ДЕВЯТИ МИРОВ

Гиннунгагап, Мировая бездна между льдом и огнем. — Из огней и туманов рождается великан Имир. — Аудумла, корова-кормилица. — Один, сын Бора и великаниши Бестлы. — Три брата-убийцы. — Инеистая Грива и Ясная Грива. — Волки преследуют Солнце и Луну. — Хресвельг, великан, порождающий бури. — Девять миров. — Аск, первый мужчина, и Эмбла, первая женщина. — Великаны, альвы и карлики. — Духи лесов и вод. — Ясень Иггдрасиль, священное древо Севера. — Три норны. — Борьба орла со змеем.

В начале царило лишь бесконечное ничто. Первым образом священного мира была пропасть. Она называлась Гиннунгагап, Зияющая бездна. Падение в ней между невидимыми стенами, не имевшими ни формы, ни цвета, было бесконечным. Вечная пустота. А потом вдруг утвердилось ощущение тепла и холода. Это стало началом всего. Жизнь с тех пор оказалась разделенной между этими двумя силами, которые рассекли Гиннунгагап: льдом и огнем.

Весь Север замораживал Нифльхейм, мир туманов и холода. Весь Юг сжигал Муспельхейм, мир света и пламени. Никакие другие миры еще не существовали, но уже возникли, разделенные гигантской

трещиной, два полюса Вселенной: красный костер, на котором кипела расплавленная жидкость, и застывшее море, тверже камня и холоднее змеиной чешуи. Сегодня на священном острове Исландия, на последнем острове Туле древних людей, еще можно увидеть нечто напоминающее о бездне Гиннунгагап. Первозданные стихии сражаются в космической борьбе: кипящая вода гейзеров взлетает к небу, мигая плавающие льдины. Так что в начале событий всё было взаимосвязано, словно управляемое невидимой волей: ничто, потом две области, разделяющие пропасть, и наконец еще семь миров, которые возникли из ничего между Муспельхеймом и Нифльхеймом.

*

Посреди Нифльхейма, в области тьмы и холода, в краю тумана, снега и инея, находится источник. Он называется Хвергельмир. От него берут начало двенадцать рек, быстрых и ледяных, которые, извиваясь, текут по необъятным диким землям, чтобы обрушиться в пропасть Гиннунгагап. Они называются Эливагар и несут в своих бурных водоворотах яд, капли которого превращаются в куски льда. В этой разреженной атмосфере невозможно никакое дыхание жизни, поэтому реки застывают, а потом испаряются. Вода превращается в лед, лед в пар, а пар — в изморозь. А заледевшие слои густого тумана нагромождаются один на другой в гигантской сфере, окутанной туманом.

В Муспельхейме в свою очередь приходит в движение огонь. К пропасти Гиннунгагап текут другие реки, потоки расплавленной лавы, от которых разлетаются искры. Вдруг вспыхивает ярчайший,

ослепительный свет. Жар уничтожает всю природу, превращая ее в тлеющие угли.

В сердце Гиннунгагап языки пламени сталкиваются с ледяным туманом. Образуются огромные капли. Что это — расплавленный лед или вдруг заледеневший огонь? Эти капли целиком принадлежат к двум враждебным мирам, которые как будто примиряются в этой бездне, чтобы превратиться в своего рода теплый дождь, похожий на летний ливень. Эти капли соединяются, сливаются, бурлят. В результате встречи льда с огнем наконец возникает какая-то странная форма. Кто это: человек? Бог? Нет, это великан.

Его зовут Имир. Он ужасный, злобный и глупый. Но он — часть творения, и древние, понижая голос, называли его Хримтурс, инеистый Великан, или Аургельмир. Каждое существо в этой долгой истории носит несколько имен, которые быстро смешиваются в памяти безбожников. Но их надо знать. Надо уметь распознавать тех, кто несет на своих плечах сотворенный мир живых.

Имир-Аургельмир вылеплен из мягкой глины, его сын Трудгельмир — из размешанной глины, а его внук Бергельмир — из затвердевшей глины, так что каждое поколение, похоже, проходит этапы обработки в некоей гигантской гончарной мастерской и извлекает из земли ее силу и жизнь. Начинается чудесная эпопея расы великанов.

После этого за оградой возникает исполинская корова неопределенной масти, с округлыми глазами под тенью длинных ресниц и влажной мордой. Ее зовут Аудумла, и она становится жвачной кормилицей великана Имира. Четыре струи молока вытекают из ее раздувшегося вымени, розовая кожа кото-

рого мелко дрожит от трепета голубых жил. Она твердо стоит и помахивает хвостом в такт биению своего мирного сердца. Аудумла мычит, она голодна. Она хочет хорошо накормить Имира, но кто накормит ее саму? Она не находит ничего съедобного в этой пустыне, в этой пропасти с огненными и ледяными стенами. Тогда она начинает лизать огромные камни, покрытые соленым льдом, груды которых возвышаются, словно яблоки возле давилни. Льда невообразимо много. Подобно животному, отвязавшемуся от кола, Аудумла объедается и готова лопнуть.

Наслоения льда стремительно тают. В первый день в камне появляются волосы человека, блестящие от слюны священной коровы. На второй день возникает его голова. На третий день из ледяной груды целиком возникает неизвестное существо, большое, красивое и сильное. Но это не человек — это бог.

*

В то время как великан Имир-Аургельмир породил Трудгельмира и его сына Бергельмира, этот первый бог по имени Бури родил сына, которого назвал Бор.

Этот молодой Бор в свою очередь женился на Бёстле, дочери великана Бельторна. Обе расы начали смешиваться и размножаться. Неизвестно, были это браки по любви или по расчету, но, похоже, эти две великие силы, возникшие из пропасти Гиннунгагап, соединились для того, чтобы разделить Вселенную, находившуюся в процессе сотворения. Был ли этот союз счастливым? Несомненно. Однако, в первую очередь он был плодовитым. У бога и великанши родились три сына. Их назвали Один, Вили и Ве.

Последние двое существовали, похоже, лишь ради возвышения старшего. Один был отныне наследником богов и великанов. Он изначально был самым великим и самым благородным из всех существ, поскольку нес в своей крови лед и огонь из начальных миров, унаследовал храбрость великанов и мудрость богов, существовал в сердце бездны Гиннунгагап до того, как были созданы небо и земля. Он же создал третью расу, расу людей.

*

Всё началось с убийства. Легенда не говорит о причине ссоры, но это не имеет особого значения. Налицо факт во всей его неумолимой жестокости. Один с помощью своих братьев Вили и Ве убил великана Имира. Его огромное тело оседало по мере того, как жизнь уходила из его открытых ран. Кровь была как горячий гейзер и как ледяной водопад. Она текла ручьем, превратилась в реку, потом в океан и затопила весь мир. Все древние инеистые великаны погибли, захлебнулись в крови своего прапредка. Только его внуку Бергельмиру удалось спастись вместе с семьей на корабле, который проложил себе путь по кровавым волнам. Этот единственный выживший стал прародителем новых великанов, воспитанных в духе мести и ненависти.

Один, Вили и Ве, совершив это преступление, окружили огромное тело Имира. Они растянули его посреди Мировой бездны. Из этого трупa образовалась планета Земля. Все части исполинского тела великана, убитого тремя богами, пошли в ход. Почва была сотворена из его плоти, океан — из его крови, горы — из его костей, леса — из волос, камни — из зубов.

С тех пор существует земля, окруженная морем, словно непреодолимым кольцом. Мир стал священным островом. Небесный свод сделан из черепа великана Имира, и четыре карлика должны держать его до скончания времен. Их зовут Аустри (Восток), Нордри (Север), Вестри (Запад) и Судри (Юг). Они позволяют людям ориентироваться на протяжении их долгого жизненного пути. На земле надо было воздвигнуть крепость, чтобы воспрепятствовать возвращению великанов, которые были изгнаны за пределы вод, но поклялись отомстить богам и людям. Материалом для строительства этой крепости послужили веки Имира. Они образовали настоящую ограду, которая ограничивает нерушимое пространство под названием Мидгард, Среднее Огороженное пространство.

Великан погиб, от него остались только мозги. Трое богов, смеясь, собрали их и стали бросать в небо, где из них образовались серые и белые облака, которые непрерывно бегут по небосводу в теплое время года или же закрывают горизонт свинцовыми тучами в темные месяцы.

Из Муспельхейма постоянно летят искры. С тех пор они превращаются в звезды. Боги разбрасывают их посреди Мировой бездны, бросают их одновременно вверх и вниз, чтобы осветить небо и землю. Так все искры находят свои жилища. С тех пор можно различать день и ночь и считать время по годам.

*

Так был задан великий ритм. Встрече огня и льда соответствует последовательная смена темноты и света, ночи и дня.

Один великан по имени Нарви был отцом девушки, которую звали Нотт (Ночь). Она была смуглой, как и все представительницы ее расы. Ее личная жизнь была весьма бурной. Сначала она вышла замуж за мужчину по имени Нагльфари; их сына звали Ауд. Потом она вышла за другого мужчину, Анара, и у них была дочь, которую звали Ёрд (Земля). Закончилось все тем, что она сбежала с богом Деллингом, и своего сына она назвала Даг (День). Несмотря на то, что его мать Нотт была смуглой, он был светлым, как его отец. В то время как она распространяла тьму, от него исходил свет. Она была печальной, а он веселым.

Один, отец всех вещей и всех существ, доверил Нотт колесницу, в которую запряжен конь Хримфакси, Инеистая Грива. Потом этот бог подарил Дагу вторую колесницу, в которую запряжен конь Скинфакси, Ясная Грива. И он послал обе колесницы на небо, чтобы они совершали ежедневный объезд.

Ночной скакун всегда перед зарей роняет со своих удил пену, которая превращается в утреннюю росу. А дневной скакун распространяет по всей земле лучи от своей огненной гривы. Так Нотт и Даг следуют друг за другом: ночь сменяет день, день сменяет ночь.

На еще пустом небе не хватало двух светил, вечный диалог между которыми должен был стать самой основой жизни. Тогда появился человек по имени Мундильфари. У него было два замечательных ребенка. Мальчика он назвал Мани (Луна), а девочку Соль (Солнце) и обещал ее в жены человеку по имени Глен. Разгневанные боги отняли брата и сестру и отправили их на небо, к которому они остаются навеки прикованными — каждый управляет своей колесницей.

Прекрасная Соль, светлая, с золотыми волосами, правит двумя конями. Их зовут Арвак и Альсвинн, они везут солнечную колесницу. Это светило такое яркое и горячее, что Соль приходится устанавливать перед огромным огненным шаром щит Свалинн (Холодный). Если несчастная когда-нибудь уронит этот щит, расплавятся горы и океаны закипят от жара.

В то время как дочь Мундильфари выполняет свою миссию, ее брат Мани занимается луной. Чтобы разделить ее на четыре фазы, он забрал с земли двух детей. Это были Биль и Хьюки³, дети Видфинна. Мани похитил их, когда они возвращались от источника Бюргир и несли коромысло Симуль с ведром Сэг. С тех пор они участвуют в росте и убытии луны, включая фазу ее полного исчезновения.

Колесница Мани и колесница Соль должны мчаться во весь опор, потому что их преследуют два гигантских волка, которые бегут по их следу и хотят их сожрать. Эти фантастические животные, Сколль и Хати, дети колдуньи, что живет в Железном Лесу (Ярнвид). Это хищные звери; на клыках у них пена, шерсть стоит дыбом, языки высунуты. Они задыхаются, изнемогая в этом бесконечном беге за двумя светилами. Но они жестоки, упорны и уверены в своей победе. Сколль хочет днем схватить солнце, а Хати — ночью сожрать луну.

Урегулировав чередование дня и ночи при помощи солнца и луны, боги установили разделение на два времени года, темную зиму и прекрасное лето. Осень и весна так быстротечны, что они не включаются в великий ритм северных времен года. Отца лета зовут Свасуд, отца зимы — Виндсваль. Едва ли

³ Биль и Хьюки («месяц на ущербе» и «молодой месяц»). — *Прим. ред.*

на свете еще найдутся создания столь непохожие друг на друга. Один приветлив, другой угрюм. Свасуд сладок как мед, а дыхание Виндсваля все покрывает инеем. Один мягок, другой суров. Но оба они необходимы, чтобы соблюдался великий закон перемен.

С тех пор установлен этот нерушимый закон.

Побережья живут чередой приливов и отливов. Поля узнали вечный ритм посева и жатвы. Растет густая зеленая трава, которая придает холмам изумрудный цвет. Стадам она дает пастбища на протяжении всего лета, а запах скошенного сена сохраняется в ригах до конца мрачных зимних дней.

*

Без конца, летом и зимой, в затишье или в буре, дует ветер — теплый либо ледяной. Он устраивает на земле вихри, срывает с волн клочья пены, сотрясает темные верхушки деревьев, разгоняет туманы и уносит слова. Ветер образует в море страшные ревущие провалы; ветер сметает снег с вершин и уносит его громыхающими лавинами. Ветер воет над равнинами, гнет колосья, сбивает с ног животных, срывает солому с крыш, разбивает корабли о скалы. Ветер царствует над всем Мидгардом, где страдают, смеются и трудятся люди.

Каждый, кто живет внизу, знает, откуда дует ветер: на северном краю неба живет ужасный великан, имя которого произносят с дрожью — Хресвельг, Пожиратель Трупов. У него есть орлиные крылья; он взмахивает ими и поднимает ветер, и тогда затишье сменяется ревущей бурей.

Когда Хресвельг машет своими крыльями, сеньи сбиваются вокруг очагов. Пламя дрожит, стелет-

ся, гаснет. Ветер проникает в пещеры и овраги; вся природа стонет от его укусов. Пожиратель Трупов машет крыльями, но никогда не взлетает. Ветер повинуется его приказам и внушает страх всем мирам.

*

Есть только девять миров. Девять — священное число. Разве не после девяти месяцев в утробе рождается человек?

В этих мирах живут очень разные существа, но они встречаются, помогают друг другу или наоборот сражаются. Все они путешествуют из одного мира в другой, потому что Вселенная не статична. Великое движение не перестает вдохновлять творение. Ни одной неподвижной точки нет ни в пространстве, ни в истории. Земле и небесам известны расстояние и длительность, как и всем живым существам. Нет ни бесконечности, ни вечности, есть только непрерывное становление. Жизнь северных богов — это скачка.

Из знания девяти миров вытекает северная концепция Вселенной.

В Муспельхейме, в абсолютном свете и жаре, царит великан Сурт, подобный вулкану, извергающему огонь.

В Нифльхейме, где всё исчезает за завесой тумана, обитает дракон Нидхёгг, Разьедающий.

В Хельхейме, во враждебной тьме, собираются те, кто умер, не удостоившись пасть в бою.

В Йотунхейме живут турсы: горные и инеистые великаны.

В Асахейме собрались асы, боги власти и силы.

В Ванахейме находятся ваны, боги плодородия и изобилия.

В Альвхейме летают альвы, светящиеся воздушные духи, которых французская традиция называет эльфами.

В Свартальвхейме живут черные альвы, которых называют также карликами или троллями, искусные и лукавые.

В Маннахейме, наконец, царят, сражаются и трудятся люди, все потомки Аска и Эмблы.

Люди, которые живут в Маннахейме, появились на морском побережье.

Однажды Один, сын бога Бора, прогуливался по берегу с двумя своими братьями, Хениром и Лодуром.

Вдруг братья увидели два дерева и решили превратить их в первую пару людей. Мужчина получил имя Аск, Ясень, а женщина — имя Эмбла, Ива. Это происходило под шум волн, которые ревели на песчаном берегу, в то время как ветер гнул дикие травы на дюнах.

Этой первой паре Лодур подарил слух, зрение и тот красивый светлый цвет кожи, который отличает их от темной расы великанов. Хенир в свою очередь вдохнул в них движение. Он также даровал им разум, а Один — чувства.

После этого Аск и Эмбла могли уже чувствовать и размышлять. Они были красивыми, добрыми и мудрыми. Они сразу же покинули трех богов, которые превратили древесину в плоть, а растительный сок — в кровь. Взявшись за руки, они медленно удалялись, ступая по пене волн, которые замирали на берегу у их ног. Они шли вместе навстречу своей судьбе.

От Аска и Эмблы родилась раса людей, которая завоевала себе в этом краю место под солнцем и которой постоянно угрожали вторжения глухих вели-

канов и злобных карликов. Отныне и до конца времен для всех них жизнь будет непрерывной борьбой.

Один, по-прежнему в сопровождении двух своих братьев, Хенира и Лодура, вернулся в Асахейм. В этот день трое богов совершили доброе дело.

*

Великаны, которые живут в Йотунхейме, хорошо известны. Все они потомки одного предка, Имира-Аургельмира. Когда его убили трое богов, Один, Вили и Ве, все представители его расы утонули в его крови. Только его внуку Бергельмиру удалось спастись на корабле. Он стал родоначальником новой расы великанов. Они были прокляты и изгнаны в далекие ледяные края. Они обитают в Утгарде, в пространстве вне ограды, и мечтают вторгнуться в Мидгард, где живут люди, и даже в Асгард, где царят боги.

Но люди, как и боги, стерегут свои границы. Великаны заточены в диких лесах и бесплодных пустынях. Они живут в ледниковых впадинах и носят имена, которые напоминают о холоде, снеге, буре... Их называют инеистыми великанами. Случается, что люди, путешествующие по горам, иногда находят огромные отпечатки их ног. Следы ведут к трещинам головокружительной глубины, где находятся их логовища.

Великаны сильны и притом глупы. Иногда они бывают добродушными, если их не охватывает слепой гнев, но чаще они жестоки — когда страдают от голода и жажды. Своих жертв они утаскивают вглубь темных пещер и пожирают их живьем. У многих великанов по четыре ноги, у некоторых — до девяти голов. Никто, кроме Тора, бога с молотом, не спосо-

бен справиться с ними силой. Но даже самых страшных великанов легко можно победить хитростью.

*

Самые таинственные из всех творений — это, несомненно, эльфы, или белые альвы. Иногда их называют светлыми проказниками в противоположность карликам, темным проказникам. Но о них известно крайне мало. Однако некоторые ценят их столь высоко, что принимают белых альвов за богов, равных асам или ванам.

Альвы — воздушные существа, легкие и святающиеся. Но редко кому из людей удастся в своей жизни их увидеть. Чаще всего они невидимы, всегда неосязаемы, обычно молчаливы, потому и окружены загадочными легендами. У них нет ни имен, ни истории, ни приключений. Они не вмешиваются в ссоры людей, великанов и карликов. Неизвестно, какова их сила, но она у них, безусловно, есть.

Возможно, белые альвы символизируют великое неизвестное в Природе. Они побуждают задавать вопросы, на которые нет ответа, и напоминают своим присутствием, что во всех несомненных реалиях жизни остается нечто непознаваемое.

*

Больше известно о карликах, или черных альвах, которые живут в Свартальвхейме. Они происходят от червей, которые пожирали огромный труп великана Имира. Он дал им жизнь и напитал их своей смертью.

Этим существам боги даровали разум и человеческую форму, но обрекли их на жизнь в скалах и

пещерах, где они занимаются своими делами и размножаются, словно во внутренностях древнего инеистого великана.

Карлики владеют огромными сокровищами, которые они прячут от взгляда великанов, богов и людей. Они хранят под землей сундуки, набитые драгоценностями, мешки, раздувшиеся от золотых монет, сокровища и драгоценные камни. Они ревниво оберегают свои богатства. Но обладание ими не побуждает их к лени. Карлики остаются самыми деятельными из всех существ. Они искусные ремесленники, прежде всего кузнецы. Они также потрясающие чародеи. Некоторым из них известна сила рун. Карлики — дети подземного мира, ночи и тьмы. Во тьме они работают или устраивают пиры, потому что у этих маленьких существ зверский аппетит, и нет для них большей радости, чем собраться всем вместе на свадебном пиру.

Однако некоторым карликам удалось покинуть подземный мир Свартальвхейм. Они живут на отдаленных холмах и в густых лесах, но держатся в стороне от других существ. Иногда людям удается их увидеть, и они называют их троллями.

Но встретить карликов очень трудно. Они ненавидят колокольный звон: он гонит карликов из их убежищ. Они уходят всё глубже под землю, унося с собой свои сокровища. Некоторые тролли, чтобы отомстить людям, стали воровать. Они проникают в дома, чтобы похитить провизию, но в первую очередь — новорожденных детей. По сути эти карлики такие же, как и все прочие существа: у каждого свой характер. Среди них есть лукавые и глупые, злые и услужливые, смелые и боязливые. Но никто не может похвастаться тем, что знает их всех, — слишком

их много и все они разные. У них имеются свои обычаи и праздники. Их маленькая независимая республика в конце концов обзавелась королем. Однако никто не видел короля карликов; он ненавидит свет и шум. Говорят, он ростом с ребенка, но лицо у него как у старика. Его власть безраздельна. Карлики боятся великанов, почитают богов и презирают людей. Они дрожат перед молотом Тора, но насмеваются над крестом Христа.

Прячась в расщелинах скал и пещерах, тролли ревностно хранят свои старые обычаи. Никто никогда не мог заставить их изменить жизненный уклад. Как и великаны, одновременно их противоположность и их дополнение, карлики больше всего боятся солнечного света, в то время как это светило всегда благожелательно к богам и людям. Чувствуя, как воздух дрожит от золотых стрел, они предвидят появление рокового света, способного обратить их в камни. Этот шум света карлики слышат прежде всего при восходе и заходе солнца. Они живут с навязчивой мыслью, как бы не выйти слишком рано из своих глубоких пещер и темных гор, и дрожат от страха, как бы не вернуться слишком поздно.

— День застал тебя, — не раз говаривал Тор, который любил дразнить великанов и карликов, — ты пропал: вот солнце сияет!

*

Бесчисленные духи обитают в лесах и источниках. Вся природа участвует в великом движении жизни, в порыве к непрерывному творению.

Люди неравнодушны к этой окружающей их вселенной, незримой, но реальной. Иногда возле ис-

точников, рек, прудов и водопадов им встречаются нёкке (водяные). В их честь зажигают фонари на речных берегах, а у родников возлагают венки.

Эти нёкке обладают властью, связанной с текущей или стоячей водой; они могут даровать бессмертие живым и даже воскрешать мертвых, но своей силой они не злоупотребляют. Нёкке не только оказывают людям услуги, они также похищают их детей и уносят в свои подводные дворцы, откуда никто не возвращается. Чтобы похищать молодых девушек, нёкке являются в виде прекрасных юношей, осенью в красном, весной в зеленом костюме, с кольцом на пальце. Но эти соблазнительники хотят лишь утащить невинных дев в свою обитель на дне.

Они безустанные танцоры и вдохновенные певцы. Их любимые песни наполнены волшебными чарами. Некоторым музыкантам, которые сидят вечерами на берегах и играют на своих любимых инструментах, удастся, повторив трижды один и тот же мотив, встретить нёкке и разузнать у него его тайну.

Нёкке соблазняют своих жертв с помощью музыки, но с помощью той же музыки ловят и их самих.

Тот, у кого нёкке украл любимую девушку, иногда может вернуть свою красотку, но для этого он должен искусно играть на скрипке. При первом аккорде нёкке со смехом появляется на поверхности воды, при втором аккорде — с плачем, а при третьем он отпускает свою жертву. Девушка протягивает из воды свои белоснежные руки, и музыкант должен успеть ее спасти.

Нёкке можно соблазнить любыми музыкальными инструментами, от золотой арфы до тростниковой флейты, важны лишь талант музыканта и искренность его любви к пленнице, томящейся в глубине вод.

Духи волн и музыки — нёкке и гримы. Северный мир знал и многих других загадочных существ, чьи тайные имена до нас не дошли. Нам известны еще такие защитники кланов и родовых мест, как дисы и хамингьи.

Из всех странных существ, которые волновали воображение тех, кто днем и ночью жил в самом сердце Природы, ориентируясь на смену времен года и ритмы приливов и отливов, самыми привлекательными были, несомненно, хавфру, именуемые также русалками. У них были тела женщин и рыбы хвосты. Они были как добрыми, так и коварными, но неизменно очень красивыми.

В разгар жаркого лета, когда на морском горизонте дрожит легкая дымка, иногда можно увидеть хавфру, сидящую в воде. Она расчесывает свои длинные волосы золотым гребнем. Когда рыбаки зажигают костры на берегу, многие сирены часто приплывают погреться у них; поговаривают, что они зябнут. Они пытаются соблазнить мужчин и увлечь их за собой в свои подводные жилища. Следует воспротивиться желанию пойти за ними и отвергнуть их любовь. Тому, кто умеет разгадывать знаки, они предвещают лишь разорванные сети, гнилую рыбу, страшные бури и кораблекрушения. Об исчезнувших в море говорят, что их унесли в свои жилища хавфру.

Все эти тайные существа, скрывающиеся в водопадах и пещерах, источниках и волнах, породили фей.

Благожелательные волшебницы или злые колдуньи, сказочные феи упорно переживают века и остаются последними хранительницами мудрости и силы, что восходят к богу Одину.

*

Священное дерево, подлинная ось северного мира, Иггдрасиль⁴, является символом самой жизни. Его ветви, как мощные руки, сотрясают небеса, а искривленные корни проходят через все миры. Самый толстый из них достает до Асахейма, обители богов, самый узловатый — до Йотунхейма, края великанов, а самый крепкий упирается в туманное царство Нифльхейм, где его грызет гигантский дракон Нидхёгг. Но корень, полный животворящими соками, не поддается клыкам и яду. Возле него расположен источник Хвергельмир.

Другой источник вытекает из-под корня, который уходит в край великанов. Он называется Мимир и дает тому, кто выпьет его воду из рога Гьяллар, разум и мудрость.

Третий источник, который находится под корнем дерева Иггдрасиль, доходит до мира богов и называется Урд. Владыки Асахейма собираются вокруг него каждый день, переходя мост Бифрост, радугу, на которой первозданный свет переливается под солнцем и дождем.

*

Вокруг источника Урд живут три девы, Урд (Прошное), Верданди (Настоящее) и Скульд (Будущее). Эти девы, абсолютные владычицы времени,

⁴ Обычно считается, что дерево Иггдрасиль — это ясень. В действительности же речь идет скорее о тисе. Вся северная традиция считает тис священным деревом, и его культ (по большей части христианизированный) сохранился до наших дней.

безжалостно отмеряют срок жизни всем людям. Они знают самую страшную из всех тайн и без конца разматывают нить истории. Их называют норнами, и все их любят, почитают и боятся, потому что нет ничего страшнее неумолимого течения времени.

Вся тайна мира заключается в этой непрерывной взаимосвязи. Прошлое определяет наше Будущее, а Настоящее — всего лишь мимолетная точка, которая проскальзывает меж наших пальцев, как песчинка, неощутимая и неосязаемая.

Молчание норн, дев с длинными черными волосами и прозрачными глазами, довлеет над людьми. Человек не может задавать вопросов тем, кто знает час, когда прервется судьба каждого существа.

Смело выступить против приговора норн — величайшая битва тех, кто живет, будучи уверенным лишь в том, что он умрет. И когда все спят, норны всё время бодрствуют, отмеряя каждому столько, сколько ему положено.

Священный ясень — это одновременно древо жизни и ось мира. Он тоже должен сражаться, чтобы простирать свои ветви к небу, где громоздятся облака. Дикие олени всё время глодают его почки, а ядовитые змеи падают на его корни. Но Иггдрасиль сопротивляется и выживает. Он не может умереть, потому что о нем заботятся три норны.

Каждый день они набирают воду из источника Урд и разливают ее по земле, пока не образуется густое месиво. Этой священной смесью, которую они называют Аури, три норны натирают кору древа жизни, поэтому Иггдрасиль всегда остается зеле-

ным и его листва укрывает в своей благотворной тени все девять миров.

Всегда в цвету, он высится над источником Урд, в котором плавают два белоснежных величественных лебедя. На каждой заре на землю падают тяжелые капли росы. Эта роса не водяная, а медвяная, и ею питаются сотни жужжащих пчел. Под журчание чистой воды, в медвяном аромате яшень Иггдрасиль утверждает победу летней поры.

*

На самой высокой ветви Иггдрасиля сидит орел, а у него между глаз сидит сокол Ведрфэльнир. Эти две хищные птицы днем и ночью наблюдают за миром, готовые броситься на тех, кто нарушает естественный порядок вещей.

Белка Рататоск без конца бегаёт по дереву вверх-вниз, то взбирается на самые высокие ветви, то спускается по самым глубоким корням. Её шкурка красиво отликает цветом красного янтаря. По ловкости и хитрости ей нет равных. Рататоск постоянно провоцирует распрю между орлом и змеем. Их вражда делает неизбежной борьбу в жизни вообще. Наш свет — это война, а мир — это смерть. До конца времен, подстрекаемые белкой Рататоск, будут сражаться орел и змей, небесный хищник и земная рептилия, птица света и тварь тьмы: одна парит вверху, другая ползает внизу.

Так сила и хитрость противостоят друг другу в вечной схватке, в которой нет ни победителя, ни побежденного, потому что победа и поражение

одинаково обманчивы. Значение имеет только борьба, нерасторжимое сплетение смерти и жизни, добра и зла, радости и горя.

В тени дерева Иггдрасиль орел и змей провозглашают навеки основную истину Севера: кто живет, тот сражается. И они сразу же вновь вступают в бой. И кровь, что течет из ран по перьям и чешуе, обладает такой же жизненной силой, что и роса, с которой собирают мед пчелы.

Под северным ветром дрожат верхние ветви Иггдрасиля. Вокруг него вращается мир.

Конец ознакомительного фрагмента книги.