

KEVIN
CROSSLEY-HOLLAND

SEVERSKÉ MÝTY

PŘÍBĚHY ZE SVĚTŮ SLUNCE I LEDU



PŘELOŽIL ONDŘEJ FRŮMBAUER

SEVERSKÉ MÝTY

PŘÍBĚHY ZE SVĚTŮ
SLUNCE I LEDU

Copyright © Kevin Crossley-Holland, 1980, 2011

Všechna práva vyhrazena.

*Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu nakladatele.*

Translation © Ondřej Fröhbauer, 2025

Cover © Urszula Gireń, 2025

© DOBROVSKÝ s.r.o., 2025

ISBN 978-80-277-6827-1 (pdf)

KEVIN
CROSSLEY-HOLLAND

SEVERSKÉ MÝTY

PŘÍBĚHY ZE SVĚTŮ
SLUNCE I LEDU



přeložil Ondřej Frühbauer

1
4
06

OBSAH

ÚVOD	9
Severský svět	9
Kosmologie	18
Pantheon	24
Prameny	33
Literární struktura mýtů	39
Přístup	43
MÝTY	47
1. Stvoření	49
2. O válce Ásů a Vanů	55
3. Jak byly vztyčeny hradby Ásgardu	58
4. Pán viselců	66
5. Píseň o Rígovi	73
6. Medovina básnictví	83
7. Lokiho potomstvo a spoutání Fenriho	92
8. Jak byla ukradena jablka bohyně Idun	98
9. O svatbě Njörda a Skadi	106
10. Poklady bohů	111
11. Skírniho cesta	119
12. Píseň o Grímnim	125
13. Náhrdelník Brísingů	133
14. Píseň o Trymovi	139
15. Píseň o Vaftrúdnim	145

16. Thórova výprava do Útgardu	151
17. Píseň o Hymim	170
18. Píseň o Hyndle	176
19. O Thórově souboji s Hrúngnim	181
20. Ódin a Billingova dcera	191
21. Gylfi a Gefjun	193
22. Píseň o Hárbardovi	195
23. Píseň o Svipdagovi	202
24. Thór a Geirröd	209
25. Píseň o Loddfáfnim	216
26. Výkupné za Ótra	219
27. Píseň o Alvisovi	227
28. Baldrovy sny	232
29. Baldrova smrt	235
30. Lokiho pře	250
31. Spoutání Lokiho	259
32. Ragnarök	264

POZNÁMKY	271
1. Stvoření	273
2. O válce Ásů a Vanů	277
3. Jak byly vztyčeny hradby Ásgardu	279
4. Pán viselců	281
5. Píseň o Rígovi	284
6. Medovina básnictví	286
7. Lokiho potomstvo a spoutání Fenriho	288
8. Jak byla ukradena jablka bohyně Idun	291
9. O svatbě Njörda a Skadi	293

10. Poklady bohů	294
11. Skírniho cesta	298
12. Píseň o Grímnim	300
13. Náhrdelník Brisingů	302
14. Píseň o Trymovi	306
15. Píseň o Vaftrúdnim	308
16. Thórova pouť do Útgardu	309
17. Píseň o Hymim	311
18. Píseň o Hyndle	315
19. O Thórově souboji s Hrúngnim	317
20. Ódin a Billingova dcera	319
21. Gylfi a Gefjun	320
22. Píseň o Hárbardovi	323
23. Píseň o Svipdagovi	325
24. Thór a Geirröd	327
25. Píseň o Loddfáfnim	329
26. Výkupné za Ótra	330
27. Píseň o Alvísovi	333
28. Baldrovy sny	334
29. Baldrova smrt	335
30. Lokiho pře	343
31. Spoutání Lokiho	345
32. Ragnarök	347
 Slovníček pojmů	 351
Bibliografie	369
Ediční poznámka	383
Poděkování	385

Na památku
Joan Crossley-Hollandové
1912–2005

Každému, kdo vystrčí nos ze dveří, poslouží lépe statečnost než bázlivé srdce. Osud určil délku mého života i den mé smrti už před dávným časem.

FOR SCIRNIS (SKÍRNIHO CESTA), CODEX REGIUS

Říkají, že se už nedějí zázraky, a naši filosofové jsou jen k tomu, aby věci nadpřirozené a nevyzpytné učinili všedními a obyčejnými. Proto si tropíme žerty z hrůz a hradíme se zdánlivým věděním tam, kde bychom se měli odevzdati neznámému děsu.

WILLIAM SHAKESPEARE, *KONEC VŠE NAPRAVÍ*
PŘEKLAD JOSEF VÁCLAV SLÁDEK

Mám za to, že skandinávské pohanství je pro nás zajímavější než kterékoli jiné. Za prvé je nejmladší: v severní části Evropy přečkalo do jedenáctého století. Norové ještě před osmi sty lety uctívali Ódina. Je zajímavé i jako vyznání našich otců, mužů, jejichž krev stále pulsuje v našich žilách a které bezesporu v mnoha ohledech dosud připomínáme.

THOMAS CARLYLE

ÚVOD

SEVERSKÝ SVĚT

V DRAMATICKÉM ÚVODU K *ANGLOSASKÉ KRONICE* se o roku 793 píše:

„V tomto roce se nad Northumbrií zjevila zlá znamení a ukrutně vyděsila lid. V nebesích bylo lze zahlédnouti nesmírné víry, záblesky světél a poletující ohnivé draky. Záhy po těchto předzvěstech udeřil velký hladomor a krátce nato téhož roku, osmého června, postihla zkáza Boží kostel v Lindisfarne, který pohané navštívili loupeží i krveprolitím.“

Těmito pohany byli Vikingové a zničením slavného kláštera v Lindisfarne – činem, jenž otrásl křesťanským světem – zahájili svou expanzi na západ. Další bezmála tři staletí byli Vikingové nejvlivnějším a nejzajímavějším faktorem v Evropě i za jejími hranicemi. Kamkoli se vydali, nesli s sebou svou víru ve staré bohy a jejich básníci splétali nejstarší verze mýtů, které dospěly až do naší doby.

Samotné slovo „vikings“, které znamenalo „muži ze zálivů“ nebo „bojující muži“ či „usídlenci“, se obecně vztahuje k Dánům, Norům i Švédům. Pojem „vikingská éra“ popisuje údobí mezi roky 780 a 1070, kdy Severané uskutečnili význačnou trojí expanzi na jih, na západ a na východ. Tyto výboje měly dva hlavní důvody: Skandinávie trpěla přelidněním a systém prvorozenectví nutil mladší syny zkoušet štěstí za mořem. Rozmach kupeckých cest (například rozvoj fríského obchodu a využití Rýna) přitahoval vikingské kupce i námořní lupiče. Neubráníme se ovšem pocitu, že tendence k nájezdům, kupeckým výpravám, dobývání a kolonizaci

nových zemí bezpochyby posílila přirozeně dobrodružná a agresivní povaha Vikingů, kteří navíc pohrdali smrtí.

Zásadním faktorem úspěchu jejich expanze byla námořní moc. Vikingové záviseli na svém umění navigace a na vynikajících lodích. Při budování plavidel, která patřila k tomu nejlepšímu a nejpraktičtějšímu, co Evropa před dobytím Anglie Normany viděla, využívali vikingští stavitelé klinkerové obšívky (s železnými nýty, které spojovaly překrývající se plaňky trupu) na kýlu, který se na přídi i zádi plynule zvedal do výše. Takto zhotovené lodě měly krásné linie a byly snadno ovladatelné i za bouřlivého počasí. Poháněli je veslaři, usazení na kryté palubě, kterých bývalo v bojové lodi asi po patnácti či šestnácti na každém boku; dále byla k dispozici čtvercová plachta. Umně vyřezávanou před' zdobila galionová figura, často vyřezávaná do podoby pověstné dračí hlavy, a válečníci zavěšovali své barevné štíty do řady přes obrubnici lodi.

Při výpravách na jih obvykle nejprve loupili a pak se v dotyčných zemích usazovali. Tak kolonizovali Skotsko, Irsko a polovinu Anglie, kde je potkala smůla v podobě jednoho z největších mužů světové historie, jediného krále, kterého kdy Angličané obdařili přídomekem „Veliký“: Alfréda z Wessexu. Vikingové dobyli a obsadili Frísko a Francii až po Loiru; udeřili na Lisabon a dobyli jej; obsadili i Cádiz a Seville; na čas se usadili v Camarque a pak se vydali na východ, aby zanechali stopy i v severní části Itálie, kde vyrabovali Pisu. Část Vikingů, kteří se původně usadili v Normandii, pronikla až na Sicílii, kde dodnes potkáváme muže i ženy s jemnou pletí a zrzavými vlasy Seveřanů.

Další vlna vikingské expanze mířila z Baltu na východ. Vikingové se plavili proti proudu řeky Volchov do Novgorodu. Odtamtud přetahovali své lodě po zemi na sosnových kládách do Dněpru a po jeho toku dospěli až do Kyjeva, Černého moře a Konstantinopole, kde si císař Byzantské říše pořídil osobní gardu složenou

výhradně z Vikingů. Někteří Seveřané však z Novgorodu pronikli až k toku Volhy a plavili se na jih, do Kaspického moře a do Bagdádu. Arabský geograf Mohamed Mugaddosi přibližně v roce 985 napsal: „Přivezli sobolinu, veverčí kožky, hermelín, kožešiny černých i bílých lišek, kuní a bobří kožky, šípy a meče, vosk a březovou kůru, rybí zuby a ryby v octě, jantar, med, kozlí a koňské kůže, jestřáby, žaludy, lískové ořechy, dobytek a slovanské otroky.“

Arabský diplomat a kronikář Ahmad ibn Fadlān popisoval Vikingy, s nimiž se roku 922 setkal na Volze, takto:

„Viděl jsem tyto Rusy, když připluli za obchodem a zakotvili na řece Atul (Volha). Nikdy předtím jsem nespatriil lid s tak skvělou tělesnou stavbou; všichni jsou nazrzlí a vysocí jako datlová palma. Nenosí kaftany ani kabátce, nýbrž každý muž má plášť, zakrývající polovinu těla, ponechávaje však jednu ruku volnou... Každá žena pak nosí na hrudi schránku ze železa, stříbra, mědi či zlata – a její velikost i materiál, z něž je zhotovena, závisí na bohatství jejího muže.“

Podle zmíněných „Rusů“, neboli švédských Vikingů, o nichž tu ibn Fadlān hovoří, dostalo jméno celé Rusko.

Při plavbách na západ kolonizovali Vikingové (zejména ze západního Norska) koncem devátého a začátkem desátého století Island. Na straně 38 popisují způsob, jak se Vikingové rozhodovali, kde se usadí. Z Islandu se vydali na západ do Grónska, které jeho objevitel Erik Rudý nazval stručně Grönland, Zelená země. Založil tu kolonii jménem Brattahlíð, aby přilákal další osadníky. Odsud se neohrožení mořeplavci vydali ještě dál na západ. Příběh o Leifu Erikssonovi, který doplul až do Newfoundlandu a Nové Anglie v dnešních Spojených státech amerických, kde nalezl „pole divoce rostoucí pšenice a víno“ a jeho objev vzápětí vedl k dalšímu zkoumání nové země a její krátkodobé kolonizaci, není pouhou spekulací. *Sága o Grónanech* a *Sága o Eriku Rudém*, stejně jako archeologické objevy (zejména v newfoundlandsském L'Anse aux

Meadows) nade vši pochybnost prokázaly, že tu existovala severská osídlení, založená kolem roku 1000 n. l. – tedy nějakých pět století předtím, než Kolumbus vyplul ze Španělska a „objevil“ Ameriku.

Seveřané ovšem zapůsobili hlavně jako váleční vůdci a bezohlední lupiči, takže by bylo snadné udělat si o nich mylný dojem. Pravda je, že většina z nich žila pokojným životem a věnovala se ponejvíce lovu, rybaření a hlavně obdělávání půdy. Ve Skandinávii i všech zemích, kde se Seveřané usídlili, bylo jejich společenství založeno na jasné sociální struktuře sestávající ze tří vrstev: jarlové a válečníci, rolníci a otroci. „Píseň o Rígovi“ (mýtus 5) nám vypráví, jak Heimdall stvořil tři lidské rasy, a doplňuje i bohatý díl informací o jejich životních stylech.

Jak nám ukazuje eddická báseň *Rígsþula*, nejhůře z toho vyšli otroci. Jejich osudem byla manuální práce a svoboda zůstala provždy mimo jejich dosah. Rab a jeho žena Thíra žili se svými devatenácti dětmi v jediné zapáchající chatrči, vystavěné ze dřeva či z jílu a drnů; toto přístřeší sdíleli se svými zvířaty – bezpochyby s dobytkem, snad ovce či kozami, prasaty a možná s kočkou nebo se psem. Nad životy těchto nejubožejších členů společnosti nebděl žádný ochranný bůh.¹

Zdaleka největší část Seveřanů patřila bezpochyby k rolnické třídě, jejímž „patronem“ byl Thór. Byli to svobodní sedláci a drobní zemědělci. Archeologické nálezy dokládají, že (alespoň ke konci vikingské éry) obývali komplexy dvou či více budov – dvojici tzv. „dlouhých domů“, vystavěných paralelně, někdy doplňovala jedna či dvě stodoly: tak vznikl trojstranný, či dokonce čtyřstranný dvorec s vnitřním dvorem.

1 V „Písni o Hárbardovi“ (mýtus 22) se Hárbard (zřejmě Ódin) vysmívá Thórovi: „Vznešení, kteří padli na bojišti, putují k Ódinovi. Ale Thór? Ten hostí jen početnou tlupu otroků.“

Díky popisu z *Písně o Rígovi*, doplněnému o zmínky v ságách a archeologické objevy, máme představu o běžné stravě rolnické třídy. Johannes Brøndsted napsal:

„S rozumnou mírou jistoty lze předpokládat, že denní strava Vikingů sestávala z celozrnného žitného chleba, ovesné či ječné kaše, ryb (zejména sledů), z masa ovcí, z jehněčího, kozlečího, koňského, volského, telecího a vepřového; k severskému jídelníčku patřil i sýr, máslo a smetana. Žízeň hasili pivem, medovinou a ti nejbohatší vínem. Významnou potravinou zejména v Norsku a na Islandu bylo maso velryb, tuleňů a ledních medvědů. Zdá se, že Seveřané dávali přednost vařenému masu před pečeným... Častým pokrmem byly bezpochyby vývary z nejrozličnějších druhů masa; Vikingové byli rovněž dobře obeznámeni se sušením masa i ryb. Jejich stůl obohacovali i lovní ptáci. Nejčastěji konzumovanou zeleninou bylo zelí a cibule; z ovoce se nabízela hojnost jablek, lesních plodů a lískových ořechů. Hodně se užíval med, většinou jako surovina pro výrobu sladké, fermentované medoviny... V hustě zalesněných krajích vzdálených od moře získávali Vikingové většinu potravy lovem losů, jelenů, kanců a medvědů. Dalším oblíbeným zdrojem masa byli zajáci, husy, slepice; na dalekém severu se k nim připojili sobi a tuři.“

Jídlo na zimu se konzervovalo v ledu, pomocí syrovátky nebo soli, získávané buď ze solných plání, nebo z mořských chaluh.

Rígsþula přináší barvitý obraz vznešených síní, vytříbeného životního stylu a obdivuhodných činností, jimž se věnovali urození členové třetího stavu, jarlové či válečníci, jejichž bohem byl Ódín. Od ostatních je odlišovalo zejména bohatství, které se projevovalo množstvím následovníků, poklady a vlastnictvím lodí i půdy, která přecházela z otce na nejstaršího syna. Stejně jako ti, kdo se v sociální hierarchii nacházeli níž, byli i válečníci obvykle oddaní a zodpovědní otcové rodin, kteří většinou trávili dlouhé zimy doma; pozornost, jakou věnují mýty hostinám ve Valhalle, bezpochyby

odráží i prostor, který byl hodování věnován v síních válečníků. Byli to však titíž muži, kteří v létě shromažďovali posádky a vydávali se na průzkumné výpravy, za obchodem či piráctvím a skaldivé je oslavovali ve svých básních. O nesmírném významu básníků, kteří jsou v kultuře založené na ústním podání nositeli tradice, pojednává poznámka 6 a další stati.

Tacitus uvádí, že germánské kmeny, které začaly migrovat do Evropy a na sever do Skandinávie, si volily své vůdce pro jejich udatnost a vznešený rodokmen. Muž, který si mohl nárokovat božský původ, byl jistě silným kandidátem, a právě tento typ mocenského boje se odráží v „Písni o Hyndle“ (mýtus 18), kde bohyně Freyja pomáhá svému lidskému milenci Ótrovi založit linii vládců. Monarchie se ovšem stala dědičnou záležitostí až ve chvíli, kdy s sebou postavení krále neslo velkou moc a význam (ačkoliv Island úplně zavrhl systém založený na královské moci a od počátku mu vládl sbor náčelníků); dobrým příkladem obvyklejšího uspořádání je „Píseň o Grímnim“ (mýtus 12).

Prizmatem mýtů i ság můžeme nahlédnout do odloučeného, fyzicky náročného života, jaký zakoušela většina Severanů. Jeden statek byl od druhého často vzdálený plný den jízdy, jak se dočteme i v příběhu o krádeži Iduniných jablek, v „Thórově výpravě do Útgardu“ a ve „Výkupném za Ótra“. Spíš než s člověkem se mohl poutník na své cestě setkat se zvířaty či ptáky, jimiž se to v mýtech jen hemží – s jelenem, vydrou, divokým kancem, vlkem, nebo aspoň s veverkou, orlem či krkavcem. Na stezkách často panovaly drsné podmínky a pocestný musel mnohdy slézat srázy, obcházet ledovce či překonávat nástrahy divokého kraje – cesty znamenaly ještě větší riziko v horách, kde hrozily několikadenní sněhové vánice, a v pouštích, kde přicházely písečné bouře. Na severu bylo navíc po celou polovinu roku každý den světlo jen pár hodin.

V takové izolaci došlo k posílení důležitosti rodinných a rodových pout. Rodina musela být soběstačná a její členové se ve zlých

časech na sebe spoléhali. Pokud někdo utrpěl křivdu, nebo byl v horším případě zraněn či zabit, nemohl pachatel počítat s tím, že mu jeho čin projde bez následků (jak nám barvitě líčí ságy). Tacitus připisuje velmi podobné společenské principy germánským kmenům z prvního století:

„Muž musí chovat přátelství k přátelům svého otce a svých příbuzných a nepřátelství k jejich nepřátelům. Takové sváry však nepokračují donekonečna. Dokonce i vraždu lze odpustit za výkupné, pevně stanovené v dobytku či ovcích; zadostiučinění pak obdrží celá rodina. Takové uspořádání je k velkému prospěchu celé komunity, neboť rodové sváry jsou obzvlášť nebezpečné ve spojení se svobodným zřízením.“

Pokud se však znepřátelené rody nedokázaly dohodnout na řešení sporu mezi sebou, předstoupili s ním před soud. Vina mohla být pak určena božím soudem a trest spočíval buď v zaplacení výkupného, nebo – v případě velmi vážných zločinů – ve vyhnanství či smrti.

Tacitova zmínka o přátelství je rovněž směrodatná. Moudří členové severských rodů pěstovali přátelství nejen pro své potěšení, ale i proto, že větší skupina lidí, kteří jsou vůči sobě loajální, je méně zranitelná než malá komunita. V rodinách pak existoval jeden výjimečný vztah: strýc z matčiny strany měl obzvláštní zodpovědnost za svého synovce. O tomto poutu pojednává poznámka 4; snad také vysvětluje, jak se mohl Ódin naučit devět kouzelných písní od svého strýce, syna obra Boltóra.

V rámci rodiny i v očích zákona měli muž a žena stejná práva a v ságách se objevuje přímočaře jednající žena, často rozhodnější než muži, kteří ji obklopují, jako působivá a povědomá postava. Žena rovněž zastávala významné postavení *völvy* neboli vědmy, která se dokáže dostat do transu, vyslat svou duši, aby získala skryté znalosti, a zodpovídá praktické otázky týkající se vyhlídek sňatků či záležitostí prospěchu celé komunity, která se kolem ní shromažďuje. Vyprávění o Freyji, jež ve své roli vědmy obchází

síně Ásů a učí je čarodějnictví (mýtus a poznámka 2), tyto praktiky jasně přibližuje.

Takový způsob života, založený na pověrách a orientovaný na rodinu, tvoří pozadí k „Písni o Loddfáfnim“ a k celému *Hávamálu* (mýtus a poznámka 25). Tento velký soubor aforismů a rad, jak se správně chovat, nabízí rozumný a střízlivý (a občas i vtipný) obraz každodenního života Severanů a je na hony vzdálený senzačnímu „image“ Vikingů při válečném běsnění. Považuj si samotného života; zavrhuj naivitu; raduj se z přátelství a hled' si jej; varuj se zrady; buď umírněný; buď pohostinný (ale ne příliš); snaž se, aby sis získal slávu a dobré jméno, které tě přežije: to je hlavní poselství *Výroků Vysokého*.

Jedna sloka této básně praví: „Zajde majetek, zemřou přátelé, ty sám též zemřeš. Jen toho paměť potrvá věčně, kdo si ji zaživa zasloužil.“ Touha po slávě a proslulosti, třeba i nevelké, byla pro Severany nesmírně důležitá. Protože chyběla víra v nekonečný věčný život po smrti, představovala pro Vikinga sláva jedinou podobu nesmrtelnosti. Žádný z Vikingů nevěřil, že dokáže změnit sudbu, kterou mu předurčily norny, přadleny osudů bohů i lidí (poznámka 4); přitom však bylo jen na něm, jak prožije život, který mu byl dán. Tento postoj nejlépe vyjadřuje Skírni ve *Skírniho cestě*: „Každému, kdo vystrčí nos ze dveří, poslouží lépe statečnost než bázlivé srdce. Osud určil délku mého života i den mé smrti už před dávným časem.“

Ti, kdo zahořkli, si nikdy nezískali respekt ani obdiv, proto muž toužící po slávě neutíkal před strádáním, o něž v jeho životě nebyla nouze, ani před nevyhnutelností smrti. Raději se jim postavil – či ještě lépe, vysmál. V tom můžeme hledat důvod ironického tónu mýtů a například i vysvětlení reakce bohů ve chvíli, kdy Týr obětoval svou pravou ruku (mýtus 7) za to, aby se bohům zdařilo spoutat vlka Fenriho. Muži i ženy očekávali, že se budou muset vyrovnat se svým dílem strádání, a ti nejlepší se je snažili využít,

pozdvihnout se nad ně a skrze odvahu, věrnost a štědrost si vydobýt jméno, které přetrvá.

Tento fatalismus, který byl pro Seveřany charakteristický, se odráží i v mýtech. Rozhodnutí, kdo z padlých válečníků vstoupí do Valhally, nebylo v rukou bojovníků, ale Ódina a jeho valkýr; zlato, které Loki uloupil Andvarimu, na sobě neslo kletbu; Ódin věděl, že Baldrovi je předurčena smrt, a nemohl udělat nic, aby ji odvrátil; a samotný Ragnarök, „Soumrak bohů“ či „Pád mocných“, je nevyhnutelný. Musí nadejít čas, kdy veškeré stvoření zanikne v ohni a potopě.

H. R. Ellis Davidsonová o tom však moudře píše:

„Nehledě na vědomí neodvratného osudu – či snad právě díky němu – je obraz lidských vlastností, vystupující z mýtů, obrazem vznešenosti. Bohové jsou hrdinskými, nade vše výraznými postavami, vedoucími nebezpečný, individualistický život; zároveň jsou však součástí soudržné, malé skupiny s pevným smyslem pro hodnoty a věrnost. Raději by se vzdali života než těchto hodnot, budou však bojovat do posledního dechu, protože život za to stojí. Lidé věděli, že bohové, jimž slouží, je nemohou osvobodit od nebezpečí a neštěstí, a ani to po nich nežádali. V mýtech nenalzáme ani stopy hořkosti nad tvrdostí a nespravedlivostí života, ale spíš ducha hrdinského smíření: lidstvo je zrozeno k utrpení, měli bychom však být vděční za odvahu, dobrodružství a zázraky života a těšit se z nich, dokud náš život trvá. Velikými dary bohů byly schopnost čelit světu ve všech jeho podobách, štěstí, které lidem pomáhá ve chvílích zkoušek, a příležitost vydobýt si slávu, která jediná dokáže překonat i smrt.“

Při čtení mýtů se setkáváme s duchem Seveřanů, s jejich sebedůvěrou, nekonečnou zvědavostí, neuvěřitelnou statečností, věrností k rodu, štědrostí a sebekontrolou; rovněž tu nalzáme jejich aroganci a nedostatek soucitu, lstivost, pokud ne rovnou zrádnost (dokonale zosobněnou v postavě Lokiho), jejich bezohlednost a krutost.



Propracovaná severská kosmologie má spletitou strukturu a začíná samotným okamžikem stvoření. Led ze severního Niflheimu se v nedozírné propasti Ginnungagap střetne s ohněm z jižního Múspellheimu a z jejich splynutí vzejde život. Prvními dvěma bytostmi jsou ledový obr Ymi a kráva Audhumla. Kráva „vylíže“ z ledu muže a jeho třemi vnuky jsou Ódin, Vili a Vé. Jak vypráví první mýtus celého cyklu, tyto tři bratři zabijí obra Ymiho a z jeho těla stvoří svět.

Seveřané si představovali svět jako tricentrický systém, podobný trojici talířů, umístěných nad sebe; mezi nimi pak zůstával volný prostor. Nejvýše byl Ásgard, říše Ásů čili válečných bohů. Tam stály síně bohů a bohyní, chráněné mocnými hradbami, které vztyčil obří stavitel jako předmět sázky (mýtus 3). Tam je také Valhalla, ohromná síň, v níž našli domov všichni einherjové, padlí válečníci, kteří každý den bojují a večer hodují, očekávající Ragnarök, poslední bitvu na konci časů, kdy se bohové a lidé střetnou s obry a příšerami. A zde, na rozlehlé pláni Vígríd, táhnoucí se sto a dvacet mil každým směrem, se tato nesmírná bitva také odehraje. Ásové však nebyli jedinými obyvateli této nejvyšší říše. Ležel tu i Vanaheim, kde žili Vanové – bohoové plodnosti –, dokud se s Ásy neutkali a potom s nimi nesplynuli (mýtus 2); našli bychom tu i Álfheim, domov světlých álfů.

Na druhé úrovni ležel Midgard, prostřední svět obydlený lidmi. Byl obklopen oceánem tak nedozírným, že – slovy Islandana Snorriho Sturlusona, který je naším nejdůležitějším zdrojem – „myšlenku na jeho přeplutí považuje většina mužů za nesmyslnou“. Na dně oceánu ležel strašlivý had Jörmungand; byl tak veliký, že tělem obepínal celý svět a zakousl se do vlastního ocasu. Svět obrů, Jötunheim, ležel buď v Midgardu (v hornaté východní části,

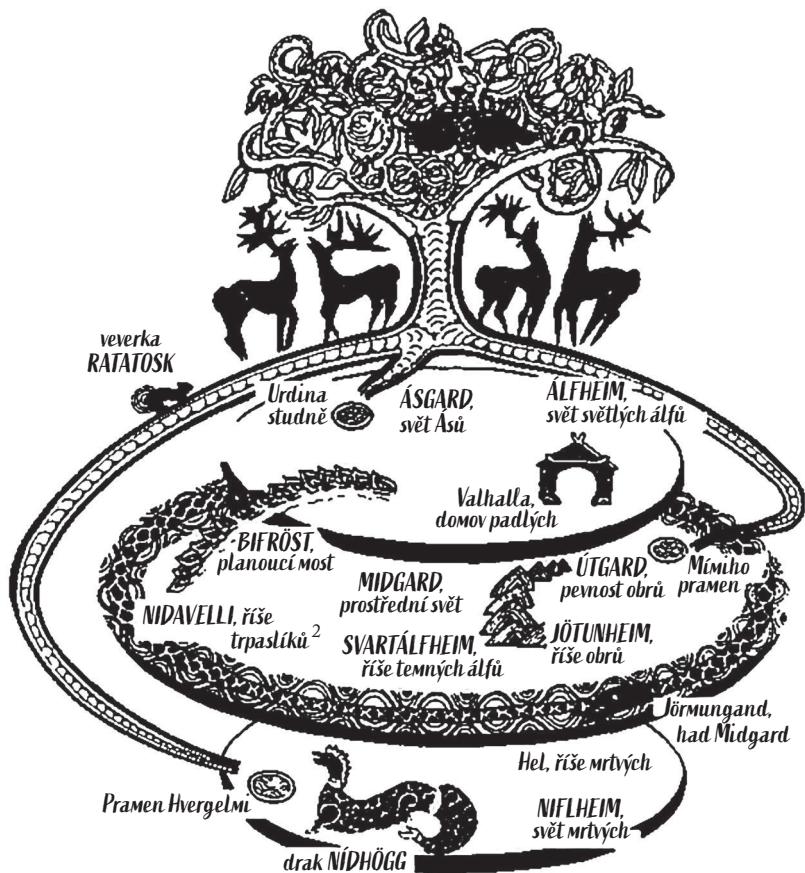
rozkládající se podél pobřeží), jak napovídá mapa (viz str. 20), nebo za oceánem; v tomto bodě se různé zdroje neshodují. Obří pevnost se nazývala Útgard, „Vnější říše“. Právě tam vzal Thóra a jeho společníky zlý obří čaroděj Útgard-Loki (mýtus 16).

Na této úrovni, severně od Midgardu, žili také trpaslíci; jejich domov se jmenoval Nidavelli (Temný domov). Trpaslíci tu přebývali v jeskyních a slujích. Kdesi pod nimi se rozkládal Svartálfheim (Říše temných álfů). Nedochovaly se informace, zda a jak se lišili trpaslíci od temných álfů; zdá se, že mohli být totožní.

Ásgard spojoval s Midgardem planoucí duhový most jménem Bifröst (Chvějivá cesta). Snorri Sturluson píše v *Gylfiho oblouznění*, které je součástí *Prozaické Eddy*: „Spatříš jej, snad ho však nazveš duhou. Má tři barvy a je velmi silný; byl zhotoven s větší dávkou umu a důvtipu než vše ostatní.“ Z eddické básně *Vaftrúdnismál* víme, že hranici mezi světem bohů Ásgardem a říší obrů, Jötunheimem, tvoří řeka Íving, která nikdy nezamrzá. V řadě mýtů se však bohové či obří vypraví přímo z Ásgardu do Jötunheimu, aniž by museli projít Midgardem. Jak to mohli dokázat? Taková cesta se zdá být fyzicky nemožná, pokud neohrneme úroveň Ásgardu a Midgardu tak, že se v některém bodě budou vzájemně dotýkat. Tento problém ilustruje hranice logiky, kterou můžeme uplatnit při pokusech o přesnou definici vzájemné polohy všech světů. Nejlépe je vést v patrnosti, že struktura severského univerza měla tricentrický základ; zdá se ovšem pravděpodobné, že sami Seveřané neměli tyto představy nijak zvlášť propracované a na přesné geografii jim příliš nesešlo.

Na třetí úrovni ležel Niflheim, svět mrtvých; od Midgardu byl vzdálen devět dní jízdy na sever a dolů. Niflheim byl místem štip-lavého chladu a nekončící noci; jeho středem byla síň Hel, místo uzavřené do výše čnicími hradbami a nepřístupnými branami. Vládla tu strašlivá, stejnojmenná nestvůra, zpola bílá a zpola černá. Snorri Sturluson ji podrobně popisuje (mýtus 7 a řada dalších

odkazů). Seveřané snad rozlišovali mezi Niflheimem a Helem; z pasáží ve *Vaftrúdnismálu* se zdá, že zlí lidé procházeli Helem a pak znovu umírali v Niflhelu (Mlžném Helu) či Niflheimu.



2 Zavedené označení „trpaslíci“ (v některých překladech „skřítkové“ či „skřeti“) je poněkud matoucí. Nejedná se totiž o bytosti, které by byly tělesně „nevzrostlé“, jak by mohlo označení *trpaslíci* sugerovat. Seveřané jim říkali *dvergové*. Menšího vzrůstu nejsou ani *álfové* (na rozdíl od Tolkienových *elfů*).

Názvy devíti světů tedy zní: Ásgard, Vanaheim a Álfheim; Midgard, Jötunheim, Nidavelli a Svartálfheim; a Hel s Niflheimem. Pokud však Hel tvoří s Niflheimem jeden svět, pak může být devátým světem Múspellheim, říše ohně. Tato oblast neměla v tricentrickém systému univerza místo a nám nezbyvá než citovat Snorriho Sturlusona:

„Avšak prvním ze světů, které existovaly, byl Múspell daleko na jihu. Je plný světla a žáru, celý ten kraj plane a žhne, takže tu nemůže vydržet nikdo, kdo sem nepatří a do této říše se nenarodil. Ten, kdo tu sedí na konci země a střeží zdejší kraje, se jmenuje Surt; má planoucí meč a na konci světa povstane, aby vyšel a udeřil na bohy – všechny je zahubí a pak spálí ohněm celý svět.“

O Ragnaröku budou Surta provázet synové Múspelli; Snorri píše, že „jich samotných bude obrovský, jasně zářící zástup“; o těchto ohnivých obyvatelích Múspellheimu však už není nikde jinde zmínka.

Osou tří úrovní světů byl mohutný jasan Yggdrasil (významem toho jména se zabývám v poznámce 4). Tento předvěký strom, o němž zřejmě není známo, že by měl někdy počátek, a který přežije Ragnarök, je tak obrovský, že o něm Snorri píše: „Jeho větve se klenou nad celým světem a dosahují až nad nebesa.“ Yggdrasil měl tři kořeny. Jeden vyrůstal z Ásgardu; pod ním byla Urdina (Osud) studna, strážena trojicí noren čili bohyní osudu; právě tam se bohové každý den scházeli na sněmu.

Druhý kořen vrůstal do Jötunheimu; pod ním byl Mímiho pramen (viz poznámku 2) a jeho voda byla zdrojem moudrosti. Ódin obětoval jedno oko, aby se jí mohl napít, a říká se, že Heimdall, strážce bohů, tu zanechal svůj roh, dokud jej o dni Ragnaröku nebude opět potřebovat. Třetí kořen se noří do Niflheimu; pod ním bychom našli pramen Hvergelmi. To bylo zřídlo, odkud pramenilo jedenáct řek, a nedaleko od něj hryže drak Nídhögg a další bezejmenní hadi kořeny jasanu Yggdrasilu.

Yggdrasil byl známý jako Strážný strom, který vyživoval mnoho zvířat, jež jej obývala, a trpěl od nich újmu, protože se živila na jeho pni. Drak Nídhögg požíral jeho kořeny, jeleni a kozy poskakovali po větvích a odtrhávali mladé větévky, everka přebíhala nahoru a dolů, aby vyřizovala urážky, které si posílal Nídhögg s orlem, sedícím na nejvyšších větvích; mezi očima se mu usadil jestřáb. Ze stromu navíc kanula tak sladká míza, že z ní včely vytvářely med.

Yggdrasil však neživí jen zvířata. Jedna sloka v eddické básni *Svipdagsmál* (mýtus 23) zmiňuje, že vařené plody Yggdrasilu zajišťují šťastný porod. Říká se, že až se bude schylovat k Ragnaröku, jasan se zachvěje a muž a žena, kteří se schovají v jeho koruně, Líf a Líftrasi, přežijí nadcházející krveprolití a potopu. Zůstanou sami na konci jednoho cyklu a ve zrození nového světa, času a lidí.

Avšak o samotný strom, který trpí a přitom pečuje o vše živé a zajišťuje kontinuitu, se na oplátku starají norny – Urd (Osud, který už nastal), Verdandi (To, co se právě děje) a Skuld (To, co je předurčeno). V jistém smyslu tak nespočívá v jejich rukách jen život lidí, ale i život strážce lidstva. Snorri Sturluson píše:

„Dále se říká, že norny, které žijí nedaleko Urdiny studně, denně nabírají vodu z pramene a s ní i jíl, který je kolem něj, a zavlažují jasan, aby jeho větve neuvadly a nezpřáchnivěly.“

Tradici Strážného stromu se dále zabývá poznámka 1.

Velmi mnoho mytologických systémů zobrazuje střed světa jako strom, pilíř či horu. Konkrétně symbol trojice kosmických říší propojených stromem, který nalézáme v severské mytologii, se objevuje i v indické védské mytologii a v čínských bájeslovích. H. R. Ellis Davidsonová napsala o Yggdrasilu:

„... fakt, že představuje spojení mezi bohy, lidmi, obry a mrtvými, znamená vizualizaci v podobě čehosi podobného žebříku, který stoupá až vzhůru do nebes a na druhém konci klesá do podsvětí. Takový koncept cesty mezi světy je obecně známý ve věroučných systémech šamanistických náboženství.“

Užití Yggdrasilu k šamanistické cestě je předmětem mýtu 4, kdy se Ódin dobrovolně vydá pověšení na strom po devět nocí a probodnutí boku kopím, aby na oplátku získal moudrost mrtvých. A skutečně, veverka Ratatosk, která nosí urážlivé vzkazy mezi orlem a hadem, může být vnímána jako zosobnění protikladu a zároveň jednoty nebes a pekel.

Strom obsahuje devět světů (a stal se díky tomu symbolem univerzality, známým mezi mytology jako Strom světů); Ódin visel na kmeni devět nocí; číslo devět se v severské mytologii neustále vrací. Ódin se od obra naučil devět kouzelných písní, díky nimž získal pro bohy medovinu básnictví; Heimdall měl devět matek; Ódinův syn Hermód putoval devět nocí, aby se pokusil osvobodit Baldra z Helu; velké náboženské oslavy ve svatyni v Uppsale se konaly každý devátý rok a trvaly devět dní; při nich bylo nutno obětovat devět lidí a devět zvířat od každého druhu. Proč byla devítka v severské mytologii tak významná, není uspokojivě vysvětleno, ale víra v magickou moc čísel se neomezuje jen na Skandinávii. J. G. Frazer píše ve své *Zlaté ratolesti* o obřadech, kde číslo devět hraje také význačnou roli, odehrávají se ovšem v tak vzdálených zemích, jako je Wales, Litva, Thajsko či indonéský ostrov Mentawai. Devítka samozřejmě představuje konec řady jednomístných čísel a snad právě to je důvod, proč v celé řadě mytologií symbolizuje smrt a znovuzrození; proto také znamená plnost.

Tato kapitola pojednává jen o těch nejvýraznějších rysech severského mytologického univerza – devíti světech, které za mnohé ze svých vlastností bezpochyby vděčí vulkanicky aktivnímu, často nehostinnému prostředí Islandu, kde mýty dostaly konečnou podobu a byly zaznamenány písemně (viz poznámky 1 a 32). Jednotlivé mýty popisují toto univerzum mnohem detailněji, zejména mýty číslo 1, 12, 15, 27 a 32. Nalezneme tu způsob, jakým bylo tělo obra Ymiho rozděleno tak, aby se při stvoření světa využilo všech jeho součástí včetně obočí. Dozvíme se o čtveřici trpaslíků,

kterí podpírají nebesa. Poznáme vlky pronásledující slunce a měsíc a spatříme oči obra, vyhozené k nebesům a proměněné v hvězdy. Tyto a mnohé další podrobnosti se stávají výrazovými prvky celého cyklu. Nyní nastal čas, abychom se blíže podívali na severský pantheon.

PANTHEON



Snorri Sturluson, který psal na Islandu ve třináctém století, uvádí, že vyjma Ódina a jeho ženy Frigg „jest vznešených bohů dvanáct do počtu... Bohyně [jichž je třináct] nejsou pak o nic méně posvátné a mocné“. Tato kapitola se podrobněji zaměří na čtyři hlavní božstva: Ódina, Thóra, Freye a Freyju a poukáže na hlavní vlastnosti ostatních bohů; o nich a o dalších hlavních postavách si povíme na příslušných místech v dalších poznámkách.

Ódin bývá zván Všeotec: to znamená, že byl nejen skutečným otcem mnoha bohů a (spolu se svými dvěma bratry) stvořil prvního muže a ženu, ale byl zároveň předním ze všech bohů. Snorri Sturluson se v tomto bodě vyjadřuje zcela jasně:

„Ódin je nejvyšším a nejstarším z bohů. Vládne všemu a bez ohledu na to, jak mocní jsou ostatní bohové, všichni mu slouží stejně, jako děti konají vůli svého otce... Žije na věčné časy, kraluje nad celou svou říší a řídí všechny věci velké i malé. Stvořil nebesa, zemi i oblohu a vše, co v nich přebývá.“

Germánskou Evropu předkřesťanských časů rozdělovaly konflikty mezi rody, kmeny a zeměmi. Každá kultura si najde takové bohy, jaké potřebuje, a severský svět potřeboval božstva, která ospravedlní násilí, jehož punc si od počátku nesl. Ódin zřejmě zdědil charakterové rysy raných germánských bohů Wodana a Tiwaze a bývá vnímán především jako bůh války. Je strašlivý, namyšlený a nevypočitatelný, podněcuje vítězství a určuje porážky;

ve své síni Valhalle hostí padlé válečníky, které na bojišti vybraly valkýry a přinesly je sem; tito bojovníci stanou po Ódinově boku při Ragnaröku. Zároveň si žádal uctívání v podobě lidských i zvířecích obětí.

Tatáž inspirace, která pomohla jednomu muži zvítězit v bitvě, podnítila jiného, aby skládal verše. Tak se Ódin, bůh války, vydal do Jötunheimu, aby pro bohy získal medovinu básníků (mýtus 6). Jedním z důvodů, proč zaujímá v eddických básních tak význačné místo, může být právě fakt, že byl patronem skaldů, kteří tyto verše skládali!

Ódin nebyl jen bohem války a poezie; mohl se rovněž ujmout role proroka. Jako šaman dokázal vyslat svou duši – která někdy jela na jeho osminohém hřebci Sleipnim a jindy nabývala odlišných podob – na pouť mezi světy. Jako šaman dokázal vyzvědět tajnosti od mrtvých. V eddické básni *Völuspá* a v Ódinově dobrovolné oběti na Stromu světů, jasanu Yggdrasilu (mýtus 4), jej vidíme jako boha mrtvých.

Ódin působí hroživě. Má jen jedno oko a na hlavě nosí klobouk se širokou krempou, aby zakryl svůj zevnějšek. Vždy má na sobě modrý plášť a nosí kouzelné kopí Gungni; na ramenou mu sedí krkavci jménem Hugin (Myšlenka) a Munin (Paměť), ptáci spojení s bitvami, symbolizující zároveň let a pátrání po moudrosti. Ze svého vysokého stolce Hlidskjálfu v síni Valaskjálf může sledovat vše, co se děje v devíti světech. Je to děsivý bůh; takového lze uctívat a respektovat, ale stěží milovat.

Thór, syn Ódina a bohyně Jörd (Země), byl v pantheonu na druhém místě. Z toho, jakými slovy jej popisují eddičtí básníci, Snorri Sturluson a autoři ság, i z velkého množství míst, která nesou jeho jméno, je zřejmé, že byl nejmilovanější z bohů a zároveň se těšil největší úctě. Tam, kde Ódin symbolizoval násilí a válku, představoval Thór řád. Se svým kladivem jménem Mjöllni udržoval v patřičných mezích obry a měl takovou sílu, že se mohl potýkat

s hadem Jörmungandem, obtácejícím tělem celý svět. Lidé jej vzývali ve jménu zákona a stability.

Ódin byl „šampionem“ vznešených – králů, válečníků a básníků; Thórovým lidem byli svobodní sedláci (mýtus 22), kteří tvořili většinu populace. Jeho fyzický zjev takové roli odpovídal: byl obrovský, měl rusé vousy a neuvěřitelnou chuť k jídlu, snadno se rozhněval, ale jeho hněv stejně snadno utichl; jeho důvtip byl občas trochu pomalejší, měl však nesmírnou sílu a byl spolehlivý. Eddičtí básníci (a po nich i Snorri Sturluson) snad přehnaně zdůrazňovali Ódinův význam; podle Adama z Brém, dějepisce z jedenáctého století, byl právě Thór nejvýznamnějším ze severských bohů a ve velké svatyni v Uppsale zaujímal jeho socha prostřední pozici mezi Ódinem a Freyem.

Druhý mýtus této sbírky – která zahrnuje celý cyklus, protože začíná stvořením a končí zánikem devíti světů – popisuje boj mezi válečnými bohy Ásy a bohy plodnosti Vany. Zdá se, že v tomto konfliktu se odrážejí vzpomínky na dobu, kdy spolu soupeřily dva kulty o vládu nad myslí lidí, a jak tomu bývá, když jedno náboženství nahradí druhé, oba kulty spolu nakonec splynuly. Thór tak přijal i rysy spojené s plodností a přičlenil je ke svým charakteristickým atributům. Například kladivo Mjöllni nebylo jen nástrojem ničení, ale i symbolem plodnosti (viz poznámku 10). Thór byl zároveň původcem hromu (zvuku, který vydávala kola jeho vozu) i blesku (vycházejícího z úlomku brusného kamene, který měl zaražený do hlavy) a slovy Adama z Brém, Thór měl na starosti „vítr a déšť, krásné počasí i plody země“.

Nejpřednější z bohů plodnosti byl ovšem Frey, bůh hojnosti. Frey byl zřejmě potomkem bohyně Nerthus (která změnila pohlaví), matky Země, která byla podle Tacita uctívána v Dánsku v prvním století n. l. Snorri Sturluson k tomu píše: „Frey je mimořádně slavný bůh; to on rozhoduje, kdy bude svítit slunce, kdy se spustí déšť či má-li země vydat své plody; jeho je dobré prosit o mír a blahobyť.

Rovněž doprává lidem bohatství.“ Freyova modla v Uppsale měla gigantický pyj a je zřejmé, že tento bůh nebyl vzýván jen kvůli plodům země, ale i ve jménu lidské plodnosti. Freyovým hlavním pokladem je loď Skíðbladni a kanec Gullinbursti; v obou případech jde o starobylé symboly plodnosti a jediný dochovaný mýtus, který je na něj přímo zaměřen (mýtus 11), oslavuje vše, co Frey zosobňuje.

Freyovým otcem byl Njörd a jeho sestrou Freyja (viz str. 30, kde se pojednává o bohyních) a všichni tři sehráli roli při výměně vůdců, když Ásové a Vanové uzavřeli příměří (mýtus 2). Njörd, který byl mezi Vany jedním z předních bohů, vládl moři, větrům a střežil lodě a mořeplavce. Jeho síň se jmenovala Nóatún neboli Loděnice. Njörd se oženil s ledovou obryní Skadi a jeho syn s ledovou obryní Gerdou – obě tato spojení symbolizují jednotu protikladů (viz poznámky 9 a 11).

O dalším z předních bohů, Heimdallovi, vzniklo tolik teorií, že z toho jde hlava kolem i odborníkům. Pravděpodobně byl původem také Van. Bývá spojován s mořem a byl synem devíti panen (snad mořských vln). Podle Snorriho „potřebuje méně spánku nežli pták a vidí na sto mil stejně dobře ve dne jako v noci. Slyší růst trávy ze země i vlnu na hřbetech ovcí a vše, co způsobí takový či větší hluk“. Jeho zdatnost a nesmírně ostré smysly jej předurčily k roli strážce říše bohů. Jeho síň Himinbjörg (Nebeský útes) stojí nedaleko duhového Bifröstu; vlastní roh Gjall, jehož hlas je slyšet ve všech devíti světech. V prozaické předmluvě k *Písni o Rígovi* je Heimdall rovněž označen za prapředka lidských ras (mýtus 5); o jeho původu ovšem nevíme dost na to, abychom dokázali stanovit, proč v tomto kontextu vystupuje právě on, a ne Ódin (který spolu se svými bratry stvořil první lidský pár).

Další z hlavních bohů byl Týr, Ódinův syn, ačkoliv jeden z pramenů (mýtus 17) uvádí, že je synem obra Hymiho. Stejně jako Ódin zdědil i on jisté rysy od starších germánských válečných bohů a jeho původem se zabývá poznámka 7. Je nejchrabřejší z Ásů, jako

jediný je připravený obětovat ruku, aby mohl být spoután vlk Fenri (mýtus 7); tím zajistí bezpečí bohů až do Ragnaröku.

Ragnaröku předchází smrt Baldra, laskavého a milovaného syna Ódina a Frigg, jež skolí šipka z jmelí, vržená jeho bratrem Hödem, slepým bohem, kterého navedl zlý Loki. Baldrovy rysy přibližuje poznámka 29; nenapodobitelným slohem Snorriho Sturlusona:

„O něm nelze říci nic než dobro. Je nejlepším mezi bohy a každý mu vzdává chválu. Ve tváři má takový jas a půvab, že z něj vyzařuje vznešenost; jedna květina je tak bílá, že bývá přirovnávána k jeho obočí – je to nejběloušnější ze všech kvítek. Z toho lze říci, jak sličné je jeho tělo a jak jasný jeho vlas. Je nejmoudřejším z bohů, nejhlavnější hovoří a také je nejmilosrdnější; patří však k jeho vlastnostem, že jak jednou vynese soud, žádná síla už jej nedokáže změnit.“

Ze zbývajících dvanácti „hlavních“ bohů už v dochovaných mýtech žádný nevystupuje. Forseti, syn Baldra a Nanny, byl bohem spravedlnosti; Ódinův syn Bragi byl bohem básnictví a výmluvnosti; Ull se zaměřoval zejména na lukostřelbu a lyžařské umění a býval vzýván při soubojích; Váli, syn Ódina a jeho milenky Rind, jenž pomstil Baldrovi smrt zabitím jejího nevědomého pachatele Höda, a Vídar, syn Ódina a obryně Gríd, který pomstí Ódinovu smrt, přežijí oba Ragnarök.

Kromě dvanácti hlavních bohů se musíme zmínit ještě o třech mužských obyvatelích Ásgardu. Höni (mýtus 2, 8 a 26) se rovněž účastnil výměny vůdců mezi Ásy a Vany. Jeho nejvýraznější vlastností byla zřejmě jeho nerozhodnost a při několika příležitostech byl spojován s Ódinem a Lokim. Zdá se, že po Ragnaröku bude Ódinovým nástupcem na místě prvního mezi bohy. Za druhé hraje významnou roli i Ódinův syn Hermód: už jeho jméno naznačuje rozhodnost („bojovný duch“) a je to právě on, kdo se odhodlá k výpravě do Helu, aby přivedl zpět svého mrtvého bratra Baldra. A konečně je tu Loki.

Tento syn obrů, ale zároveň Ódinův nevlastní bratr zosobňuje rozporuplný, postupně se zhoršující vztah mezi bohy a obry. Je dynamický, nepředvídatelný, a právě proto funguje v mnohých mýtech jako katalyzátor děje a zároveň je nejzajímavější postavou celé mytologie. Bez vzrušující, proměnlivé figury Lokiho, „vybavené“ spoustou chyb, by v pevném řádu věcí nikdy nedošlo ke změně, puls dějin by se nezrychlil a nenadešel by Ragnarök.

Snorri Sturluson říká, že Loki je pohledný a ve tváři sličný, má však zlou povahu a jeho nálada se mění. Ve lstivosti se mu nikdo nevyrovná a podvod je mu přirozeností. Neustále Ásy zatahoval do pořádných těžkostí a občas jim pak svou úskočností pomáhal.

To je velmi přesný popis Lokiho, jak působí v raných mýtech: je zodpovědný za sázku s obrem, která Ásy málem stála Freyju (mýtus 3), ale za pomoci změny podoby i pohlaví – tedy schopností, které má společně s Ódinem – Freyju i bohy vysvobodí z tíživého závazku. Když připravil Sif o vlasy, jednalo se spíš o darebáctví než o zlý čin – navíc toto své uličnictví velkoryse odčiní (mýtus 10); a třebaže jeho úskoky vedou ke ztrátě zlatých jablek mládí (mýtus 8), dokáže je znovu získat.

Původ Lokiho mýtu je obzvlášť složitý. Bývá přirovnáván k velkému počtu postav z evropských i dalších mytologických systémů; dnes se má obecně za to, že nejde o pozdní „vynález“ severských skaldů, ale o starobyitou postavu, pocházející ze společného indoevropského „prototypu“. H. R. Ellis Davidsonová se zabývala Lokiho charakterem i jeho postupným zvratem a výstižně jej přirovnala k postavě Šibala v mytologii amerických indiánů:

„Šibal je chamtivý, sobecký a zrádný; bere na sebe podobu zvířat a ocitá se v komických, často nechutných situacích, a přece jej lze považovat za jistý typ kulturního hrdiny, který obdařil lidstvo i prospěšnými věcmi, jako je sluneční svit a oheň. Čas od času se dokonce objevuje v roli stvořitele. Dokáže se stát mužem i ženou a může rodit děti. Ve skutečnosti zastává roli částečně

komického šamana na půli cesty mezi bohem a hrdinou, navíc však se silným šaškovským podtónem, který je cizí oběma těmto archetypům.“

Jak ale mívá čas, mění se hravý Loki v krutého predátora, který je k bohům nepřátelský. Nejenže vloží Hödovi do ruky šipku z jmelí, která připraví o život Baldra, ale zabrání i Baldrovu návratu z Helu; obvinění, které vznáší vůči bohům na hostině v Ægiho síni, jsou zlá a bezuzdná; dokonce i po svém spoutání zůstává exponentem zkázy, protože působí zemětřesení. A v den Ragnaröku, kdy se uvolní z pout, zjeví Loki svou pravou podobu: není o nic méně zlý než trojice jeho děsivých potomků, had Jörmungand, vlk Fenri a napůl živá, napůl mrtvá Hel (mýtus 7) a povede zástup obrů a nestvůr do bitvy proti bohům a hrdinům.

V mýtech slyšíme mnohem méně o bohyních. A protože Snorri Sturluson prohlašuje, že byly rovné svým mužským protějškům, můžeme jen předpokládat, že se ztratilo neúměrně velké množství legend pojednávajících právě o nich. Freyja je jedinou z „nejsvětějších bohyní“, kterou líčí dochované mýty jako plně vykreslenou silnou osobnost. Se svým otcem Njördem a bratrem Freyem přišla do Ásgardu, aby tu při výměně vůdců reprezentovala Vany. Jejího muže jmenovali jako Oda (který bývá občas ztotožňován s Ódinem) a Freyja bývá někdy zobrazována, jak pláče pro stín tohoto muže, který ji z jakéhosi důvodu opustil. V předkřesťanské Skandinávii bývala Freyja uctívána jako bohyně lásky a mýty ji líčí jako sexuálně přitažlivou ženu, která věnuje svou přízeň tam, kde se jí zlíbí: ve dvou případech po ní zatoužili obři a ona sama se prodala čtveřici trpaslíků (mýtus 13) za náhrdelník Brísingů – nejvýraznější symbol plodnosti; a obryně Hyndla jí bez obalu vytýká, že jezdí na svém lidském milenci Ótarovi (mýtus 18) a poskakuje nocí jako koza.

Freyja bývá však rovněž spojována s válkou. Vyjíždí do bitev ve voze taženém dvojicí koček a v eddické *Písni o Grímnim* se píše,

že se dělí o padlé s Ódinem: polovina z mrtvých jde do Valhally, druhá do její síně Sessrúmnir na Fólkvangr, Polir zástupci. Konec mýtu 13 zachycuje i tuto bojovnou podobu Freyji a zároveň je pozoruhodné, že v mýtu 17 zaznívá přízvisko Freyjina milence Óttara – Hildisvíni – což znamená „bojový kanec“.

Válka a smrt kráčí bok po boku, a tak má Freyja „kontakty“ i v říši zemřelých, stejně jako Ódin. Říká se o ní, že mistrně ovládala kouzla i černokněžnictví (mýtus 2) a vlastnila sokolí kůži, která její duši umožňovala vzít na sebe podobu ptáka, letět až do podsvětí a vrátit se zpět s proroctvími a odhaleným tajemstvím osudů. I když je nám díky pramenům z vikingské éry hodně známo o šamanských praktikách předkřesťanské Skandinávie i o Freyjině propojení s nimi, nedochoval se žádný mýtus, který by Freyju zobrazoval jako vědmu či *völvu*.

Z dalších dvanácti „nejsvětějších bohyní“ se Gefjun rovněž počítá mezi Vany a příběh o tom, jak obelstila švédského krále Gylfiho (mýtus 21), ustanovuje její spojení se zemědělstvím a zejména s orbou. Eir byla bohyně uzdravování; Sjöfn a Lofn měly na starost rozněcování lidské lásky a spojování těch, jejichž manželství bylo nedovolené či zapovězené. Vár naslouchala manželským přísahám a trestala ty, kdo je porušili; před Vör nebylo možné nic ukrýt a bdělou Syn vyzývali na soudech obvinění. Snotra byla moudrá a laskavá a znala cenu sebeovládání. Sága je známá jen tím, že každý den popíjí s Ódinem ve své síni Sökkvabekur. Zdá se, že Lin, Fulla a Gna byly pouhými komornými Ódinovy manželky Frigg.

Je škoda, že o samotné Frigg nevíme víc; sdílela totiž s Ódinem znalost lidských osudů. Stejně jako u Freye sahá jistě její původ až k obrazům bohyně matky Země: byla dcerou Fjörgyn, bohyně Země; vyzývaly ji ženy při porodu; a její mateřské rysy jsou zřejmé i z toho, jak oplakávala smrt svého syna Baldra. H. R. Ellis Davidsonová psala o pravděpodobném spojení mezi Freyjou a Frigg:

„Dvě hlavní bohyně Ásgardu skutečně připomínají dva aspekty téhož božstva. Jde o paralelu dvojediného aspektu bohyní plodnosti z Blízkého východu, které se objevují jako matka a jako milenka. Někdy se obě tyto role spojí v osobně jedné bohyně, obvyklejší však je, že se odlišné aspekty personifikují pod jiným jménem. Dokonce můžeme rozeznat trojici takových bohyní: v Sýrii Ašéru, Ašarté a Anat a v Řecku Héro, Afrodité a Artemis. Zde se objevují tři hlavní aspekty ženství bok po boku, jako žena a matka, milenka a společnice a ctnostná, půvabná panna. V severské mytologii mohly Frigg s Freyjou vystupovat jako první dva archetypy z trojice, a pochmurná postava lovkyně Skadi snad vyplnila zbývající pozici.“

O některých „nejsvětějších bohyních“ víme o poznání méně než o jiných obyvatelkách Ásgardu. Idun, manželka Bragiho, byla strážkyní jablek mládí a pověst o tom, jak byla Lokim vylákána z Ásgardu a pak unesena obrem Tjazim, patří k nejnejpříjemnějším vyprávěním celého cyklu (mýtus a poznámka 8). Thórova žena Sif byla stejně jako Idun bezpochyby původně bohyní plodnosti; měla nejkrásnější zlaté vlasy, jejichž ztráta je dějovým základem mýtu 10. Nanna byla Baldrovou věrnou ženou; když jej viděla, jak leží mrtev na palubě své lodi Hringhornu, puklo jí srdce; byla spálena spolu s ním a provázela jej do Helu. Lokiho manželka Sygin nebyla o nic méně věrná; když jejího muže bohové spoutali, stanula vedle něj a zachytávala do mísy smrtící jed kanoucí ze zubů zmije do Lokiho tváře.

Bohové a bohyně symbolizují specifické odstíny víry a mnozí z nich mají velmi výrazné osobnosti. Na druhé straně obři a trpaslíci se objevují jako generické, takřka totožné postavy. Mezi dvěma trpaslíky či obry bývá zanedbatelný rozdíl. Obři obvykle představují síly chaosu, jejichž cílem je narušit pomocí fyzické síly, lsti či kouzel řád všehomíra. Mohou být tupí a brutální, jako Geirröd a Hrúngni, které sprovodil ze světa Thór, nebo úskoční a zlí jako Útgard-Loki, jenž Thóra vyprovodil ze své síně. Rozdíly

mezi bohy a obry mají však daleko k nesmiřitelnému protikladu. Někteří z bohů jsou obdařeni špatnými vlastnostmi, někteří z obrů mají zase dobré; bohové a obři spolu nejen bojují, ale navazují i přátelství a milostné vztahy. Snad je proto správné nevnímat bohy a obry jako polarizované protiklady, ale spíš jako protichůdné rysy jediné osobnosti – rysy, které se spolu utkávají, na čas nalézají mír, pak mezi nimi opět zavládne nepřátelství a nakonec vede jejich napětí až ke vzájemné destrukci.

Oškliví, pokřivení trpaslíci naproti tomu zosobňují chamtivost; neučiní nic, co není v jejich vlastním zájmu. Jsou mistry kovářského řemesla i kouzel, v jejich srdcích snadno vzplane zášť, baží po sličných ženách, po moci a nade všechno po zlatě. Světlí a temní álfové a obyvatelé Niflheimu se občas v mýtech vyskytují, nehrají tu však význačnou roli. K pěti mýtům, v nichž vystupují lidé (5, 12, 20, 21 a 25), se ještě vrátím. Na straně 237, hned za poznámkami, naleznete rejstřík hlavních protagonistů, míst i reálií.

PRAMENY



Podstatná část této úžasné mytologie, původem indoevropské, nabyla podoby v germánské Evropě, mezi rokem 1000 př. n. l. a narozením Krista. Dochované skalní rytiny z doby bronzové, z nichž některé obsahují náboženské symboly, však naznačují, že aspoň některé prvky těchto mýtů byly během prvního tisíciletí př. n. l. přítomné už i ve Skandinávii. První písemné záznamy o starogermánských věroučných systémech máme až od Tacita, který psal v prvním století n. l., a naše hlavní zdroje jsou ještě o mnoho mladší – pocházejí z křesťanského Islandu třináctého století, kdy byla stará víra už z velké části zdiskreditovaná. Jsme tak odkázáni jen na básníky a sběratele starožitností, kteří tuto éru už jen zahlédli mizet v nenávratnu.

Studujeme-li severskou mytologii, máme k dispozici šest základních primárních pramenů. V poznámkách na konci této knihy rozebírám podrobněji zdroje každého mýtu a rovněž pojednávám o mytologických paralelách, literárních analogiích a archeologických nálezech.

Islandský biskup Skaholt objevil roku 1643 rukopis nazvaný *Codex Regius*. Dnes se má za to, že byl napsán kolem roku 1270; sestává z devěadvaceti mytických a hrdinských básní. Nejasnosti ohledně autorství vedly k jeho pojmenování *Saemundova Edda* (termín „edda“ je zřejmě odvozen od staroseverského *óðr*, což znamená *báseň* či *poezie*). Následně bylo objeveno několik dalších děl stejného typu, zejména *Codex Arnarnagaeus*, obsahující šest básní, z nichž pět se objevuje i v *Codexu Regiu* a jedna (*Baldurs Draumar*) nikoli. Pro tento typ básní, kterých je dohromady třicet čtyři a spojuje je téma i forma, byl přijat zastřešující titul *Starší* nebo *Poetická Edda*. Zdá se, že básně byly složeny básníky, kteří věřili ve staré bohy; mnohé z nich jsou unikátními prameny jednotlivých mýtů a další představují samy o sobě skvělá básnická díla. *Starší Edda* navíc obsahuje *Vědminu píseň*, která se řadí k největším literárním dílům germánského světa – jde o silný, působivý příběh o stvoření světa, o tom, jak minul zlatý věk a nadešel čas bojů a jak vše musí skončit v naprosté zkáze a teprve poté nadejde doba nevinnosti a obnovy cyklu času.

Ačkoli většina zde obsažených básní byla pravděpodobně složena v desátém století, je *Starší Edda* ve skutečnosti sbírkou děl různých básníků z rozličných míst a období; proto mýty, které převyprávěli, obsahují četné nesrovnalosti a chronologické rozpory (viz podrobněji v poznámkách). Samozřejmě neexistuje jediná „správná“ verze či chronologie těchto mýtů (Evropané z předkřesťanského germánského prostředí nebyli ve své víře o nic více uniformní než kterékoli jiné etnikum). Proto jsem se při převyprávění pokoušel nalézt psychologicky uspokojivou posloupnost, která takové nesrovnalosti minimalizuje.

Dalším z hlavních poetických pramenů mýtů jsou básně skaldů – oslavné verše a žalozpěvy, složené známými básníky, kteří oslavovali své současníky. Jejich důmyslná forma, zahrnující specifické hláskování, užití náslovných i vnitřních rýmů a souzvuku, odolává i těm nejsveřejším pokusům o převod do přijatelné podoby moderního poetického překladu, ale jejich bohatý původní jazyk plný narážek je neocenitelný. Některá z těchto děl, zvaná „štítové básně“, popisují mytické scény, vyobrazené ve čtvrtinách dělených štítů, jež sloužily jako dar pro krále či některého z místních náčelníků; báseň pak takový dar provázela a sloužila jako jeho doplněk. To jsou důležité prameny a čerpáme z nich znalosti o řadě mýtů, ale největší význam skaldských básní tkví v nesčetných básnických opisech neboli zestručnělých metaforách, které jsou jejich nedílnou součástí. Tyto opisy neboli kenningy odkazují často na mýty, které původní posluchači poezie nepochybně dobře znali. Například čtyři básnické opisy pro zlato jsou „Freyjiny slzy“, „vlasy Sif“, „výkupné za Óttra“ a „Ægiho oheň“. Jak zjistí čtenáři této knihy, důvodem je, že Freyja roní slzy ze zlata; Loki ustříhl bohyni Sif její krásné vlasy, ona však dostala náhradou vrkoče předené z ryzího zlata; v dalším příběhu museli tři bohové zaplatit výkupné za zabití Óttra tak, že jej celého pokryli zlatem; a konečně síň boha moří Ægiho je osvětlená jen zlatem, které plane jako oheň. Mnohé z těchto básnických opisů tak stvrzují příběhy mýtů, které se dochovaly, a poskytují nám dráždivý náhled do těch, které zmizely v propasti věků.

Největší literát, jakého Island zrodil, byl Snorri Sturluson (1179–1241). Jednalo se o významného politického vůdce a statkáře, zároveň však i o velkého básníka, znalce ság, dějepavce a literárního kritika. K jeho básním patří *Háttatal*, skaldská píseň, oslavující krále Hákona a vévodu Skúliho; k jeho ságám patří skvělá a neuvěřitelně barvitá *Sága o Egilovi, synu Skallagrímově*, a také *Heimskringla*, která není ničím menším než výpravou do norské

historie od legendárních počátků až po Snorriho současnost. Pro zájemce o severskou mytologii je však zdaleka nejvýznamnějším dílem *Prozaická Edda*.

Island přijal roku 1000 n. l. sněmovní volbou křesťanství; ruku v ruce s ním přišly nové evropské literární směry, které postupně zatlačovaly staré skaldské techniky a povědomí o básnických opisech do pozadí. V reakci na to napsal Snorri příručku, která měla básníky podpořit, aby skládali ve skaldském stylu – svým způsobem šlo o analogii Aristotelovy *Poetiky*. V *Prozaické Eddě*, napsané kolem roku 1220, nalezneme pravidla poetické dikce, mnoho citátů ze skaldských básní, které by pro nás byly jinak ztracené, a odkazy na téměř všechny básně ze *Starší Eddy*; Snorri zároveň převyprávěl v plné délce mnohé mýty, na které odkazují kenningy ve skaldské poezii. Zejména jedna část – *Gylfiho oblouznění* – sestává výlučně z převyprávěných úryvků různých mýtů.

Snorri Sturluson píše jako křesťan a zároveň jako sběratel starých rukopisů a to musíme vést v patrnosti, kdykoli využíváme nebo hodnotíme jeho dílo. Snorri sepsal své dílo ve třináctém století na Islandu, ale bylo by chybou předpokládat, že díky tomu přináší zcela spolehlivý a autentický, nezprostředkovaný pohled na starou víru. Materiály, z nichž vycházel, jej fascinovaly, místy bavily a někdy zaváděly, hlavní slovo měl ale jeho vypravěčský a básnický duch (viz poznámku 17 a kompletní verze příběhu o Thórově návštěvě u Hymiho). Drama devíti světů a jejich vzájemné působení jej pohltilo, proto vzal materiály z existujících zdrojů a za pomoci vlastní imaginace stvořil *Gylfaginning*, skvělé a obdivuhodné umělecké dílo – příběh, který vypráví mnohé z mýtů lépe, než jak byly přednášeny kdy předtím či potom.

Kolem roku 1215, pouhých dvacet let předtím, než Snorri Sturluson dokončil *Heimskringlu*, dopsal jistý Dán jménem Saxo, přezdívaný Grammaticus, závěrečná slova svých šestnáctisvazkových latinských dějin Dánů, *Gesta Danorum*. Stejně jako *Heimskringla*

začíná i jeho dílo v prehistorických časech a prvních devět knih působí jako zmatená směsice mýtů, legend a náboženských zvyklostí. Saxo Grammaticus znal a užíval alternativní verze mnohých mýtů, které zaznamenal Snorri, jeho přístup je však velmi odlišný. Snorri nepřináší kázání o bozích, ale nechává je jednat a stát či padat s důsledky jejich činů. Jak však píše E. O. G. Turville-Petre:

„Pro Saxa, stejně jako pro středověké Islandčany, nebyli bohové skutečnými bohy, ale prohnánymi lidmi ze starých časů. Díky větší lstivosti přemohli prvotní obry a dokázali ošálit ostatní lidi, aby je považovali za bohy. Saxo však dovedl tuto racionalizaci ještě dál než Islandčané. Jeho bohové hrají v záležitostech lidí méně nápadnou roli... Saxa odlišuje od islandských spisovatelů zejména nenávislné opovržení, které chová k bohům i ke všemu, co symbolizují. Snorri si je občas dobírá, je to však dobromyslný humor, jaký v Saxově mysli nemá místo.“

Přesto jsou však *Gesta Danorum* hlavním zdrojem dánských a západoseverských tradic, stejně jako Snorri reprezentuje islandskou tradici. Poznámka k „Baldrově smrti“ (mýtus 29) zahrnuje podrobné srovnání Snorriho a Saxovy verze.

Nanejvýš překvapivé dílo, které patří k nejvýznačnějším pokladům evropské literatury, tvoří slavné islandské ságy (kterých není méně než sedm stovek). Sepsány byly ve třináctém století známými i neznámými autory; některé jsou historické a pojednávají o životě a skutcích králů a svatých biskupů, jiné oslavují legendární hrdiny, jako byl Sigurd Völsung, další se zaměřují na neutišitelný objevitelský zápal Severanů a na osidlování nových krajů. Nejskvělejší jsou zřejmě peprné, výrazné rodové ságy, které vyprávějí o životě, věrnosti, dilematech a sporech jednotlivců i rodin v hrdinské éře Islandu kolem přelomu prvního milénia.

Ságy odrážejí náboženské přesvědčení a postoje protagonistů a zprostředkují nám spoustu informací o předkřesťanské víře

a náboženských zvyklostech, z nichž velká část zřejmě na Islandu přetrvala ještě dlouho v křesťanské éře. Například v *Sáze o lidech z Eyru* (Eyrbyggja saga) se jistý Thóroolf rozhodne přestěhovat na Island. Aby zjistil, kde bude nejlépe přistát, hodil Thóroolf přes palubu sloupy ze svatyně – na jednom z nich byla vyřezána podoba Thóra – a prohlásil, že se na Islandu usadí tam, kde se Thórovi zlíbí vyvrhnout sloupy na pobřeží.

Jak Thóroolf řekl, tak učinil a saga dál podrobně popisuje budování Thórovy svatyně, funkci kněze a využití svatyně i jejího okolí:

„Thóroolf pak provždy pořádal sněmy na té výspě, kde Thór vyšel z moře na břeh, a tam začal také svolávat okresní shromáždění. To místo bylo tak posvátné, že nedopustil, aby je kdokoli znesvětil krveprolitím či výkaly; pro tyto účely užívali jedno skalisko v moři, které nazývali Dritsker [Nečistá šéra].“

V poslední kategorii jsou historikové a jejich dějiny. Jak už tu zaznělo, prvním, kdo v Římské říši psal o náboženství germánských kmenů, byl Tacitus. Arabský diplomat ibn Fadlān sepsal v desátém století podrobný záznam ze svého dlouhodobého kontaktu se Severany, v němž nechybí ani děsivé líčení pohřbu do lodi na území dnešního Ruska. Adam z Brém přinesl v jedenáctém století obsáhlý popis švédského pohanství a zanechal nám velmi živý a podrobný popis největší z pohanských svatyní, která stála v Uppsale a byla zasvěcena Ódinovi, Thórovi a Freyovi. Kniha osídlení, *Landnámabók*, pocházející ze třináctého století z Islandu, podrobně mapuje osudy bezmála každého z osadníků a obsahuje též velké množství informací o historii náboženství, včetně islandských pohanských zákonů týkajících se ustanovení kněžství, obětí, skládání přísah a podobně. Tyto zdroje i mnohé další, často neméně důležité než ty, které zde cituji, nám pomáhají vykreslit obraz předkřesťanské Skandinávie.

Naše hlavní prameny stojí na půli cesty mezi námi a lidmi, kteří tyto mýty přijímali jako pravdu. Celkový obraz zamlžuje jak

poetická licence, tak i roztržštěnost rukopisných pramenů, předsudky a opovrzení vyvolané pohledem z úhlu odlišného náboženského přesvědčení a nepřesné podání minulosti. Ať už odhalíme jakékoli množství informací, převažovat bude to, co zůstane navždy skryto. Jsme jako hledači pokladů, kteří se mohou v temnotách nechat vést jen září světlušek.

LITERÁRNÍ STRUKTURA MÝTŮ



Většina mýtů má formu dynamického, dramatického vyprávění. Najdeme tu i zvolna se rozvíjející příběhy se širokým záběrem.

Na počátku stvořil Ódin se svými bratry svět i jeho obyvatele a následovalo údobí míru. Snorri Sturluson charakterizuje tuto epochu jako „zlatý věk“, zčásti metaforicky, protože je to doba čistoty a neposkvrněnosti, a zčásti doslovně, neboť síně bohů, svatyně i řada nástrojů byly zhotoveny ze zlata.

Tento zlatý věk končí střetnutím mezi Ásy a Vany, první válkou na světě. Když se ukáže, že v tomto boji nemůže být vítěze, je dohodnuto příměří a obě strany si vymění vůdce. Ásové a Vanové se však opravdu naučí žít pospolu až ve třetím mýtu celého cyklu, kde poprvé zaznívá leitmotiv dalších příběhů: antagonismus mezi bohy a obry a Lokiho ambivalence.

Do Ásgardu zavítá obr převlečený za stavitele. Svede bohy k sázce, v níž je cenou Freyja a slunce s měsícem, díky Lokiho lstivosti však bohové zvítězí a navíc získají obnovu mohutných hradeb, které předtím podlehly zkáze ve válce Ásů a Vanů.

Následuje řada mýtů, odehrávajících se v různých světech, kde si bohové a obři poměřují sily. Ásové bývají většinou zpočátku znevýhodněni (občas v důsledku Lokiho zrádnosti), nakonec však bez výjimky vycházejí se situace vítězně (někdy díky Lokimu, který z přinucení napraví to, co předtím napáchal). Ódin putuje

do Jötunheimu, světa obrů, aby získal posvátnou medovinu básnictví; Loki zamíří tamtéž, aby získal zpět Idun i jablka mládí; a v jedné velmi zábavné frašce se Thór s Lokim v převleku za nevěstu a družičku vydají do Jötunheimu, aby získali zpět Thórovo ukradené kladivo. Ve všech třech zmíněných mýtech dosáhnou bohové svého a obři zaplatí životem.

Během těchto věků však bohové utrpí rovněž ztráty. Moudrého Kvasiho zavraždí dva trpaslíci a jeho krev použijí jako hlavní přísahu do medoviny básníků; cenou za spoutání vlka Fenriho je ruka Ódinova syna Týra, již musí obětovat; a v nejdelším a nejpitoresknějším mýtu, skvěle podaném Snorrim Sturlusonem, ztratí tvář samotný Thór – to během návštěvy u dvora obra čaroděje Útgard-Lokiho. Zde vidíme, že iluze neužívají jen bohové, ale i obři.

Průběžnou paralelou tohoto motivu protikladů je motiv lásky a přátelství. Dva bohové, Njörd a Frey, se ožení s obryňmi a Ódin i Thór mají řadu obřích milovnic. Obryně Gríd půjčí Thórovi své železné rukavice, opasek síly a hůl a on díky těmto artefaktům porazí obra Geirröda a jeho dvě dcery. Jak už bylo naznačeno, konflikt mezi bohy a obry je o to tragičtější, že zástupci obou říší jsou k sobě zároveň přitahováni a v mnoha ohledech se jedni druhým podobají; v jistém smyslu spolu tedy vedou občanskou válku, v níž obě strany nakonec prohrají.

Téma sexuální přitažlivosti mezi obyvateli jiných světů se prolíná celým cyklem: čtyři trpaslíci si na čtyři noci koupí tělo bohyně Freyji; ve spletitém, vášnivém mýtu hledá člověk jménem Svipdag dívku Menglöd, postavu, která je „jednou nohou v Ásgardu a druhou v Jötunheimu“, a nakonec získá její přízeň; Ódin, jenž se rád a často vychloubá svými milostnými úspěchy, musí strpět odmítnutí od lidské dívky, Billingovy dcery; a trpaslík Alvís se vypraví do Ásgardu, aby si vyžádal Thórovu dceru Trúd za ženu; jeho cesta ovšem končí ve chvíli, kdy jej zastihne východ slunce a on se promění v kámen.

Mnohé mýty z rané části cyklu obsahují hravé prvky geniálního humoru. Čas úžasných klání, lupičských výprav a nečekaných milostných vzplanutí však končí mýtem o Thórově návštěvě u obra Geirröda (mýtus 24); v tomto příběhu obři opět chystají zkázu Thórovi a hodlají svrhnout bohy z jejich trůnů, zároveň je ale už zřejmé, že hlavní hrozbu pro bohy nepředstavují oni, nýbrž jeden z jejich středu – prohnáný Loki.

V nejslavnějším z mýtů, který v podání Snorriho Sturlusona jistě patří k nejlépe podaným tragédiím lidské historie, přivodí sličnému, nevinnému Baldrovi smrt šipka z jmelí – a jeho návratu z říše mrtvých zabrání cynická obryně Tókk, která pro něj odmítne plakat. Ruka, jež vedla smrtící šipku, však patřila Lokimu a Loki, proměněný kouzlem, je zároveň onou obryní. Od té chvíle je zřejmé, že svět spěje ke konci. Loki zahrne bohy sžíravými urážkami, je pronásledován a nakonec uvržen do okovů. Síly zla však nelze nadlouho spoutat. Ódin se už dozvěděl, co chystá budoucnost, ví, že osudem bohů, obrů, trpaslíků i celého stvoření je Ragnarök, poslední bitva, v níž se všichni navzájem zničí.

Do konečné temnoty této nejfatalističtější mytologie však přesto proniká paprsek světla. Ódin rovněž odhalil, že po Ragnaröku se chystá nový cyklus času, kdy povstane nový život. Baldr, několik dalších bohů a jeden lidský pár přežijí Ragnarök a vrátí se do Ásgardu i Midgardu, aby znovu zalidnili svět. V konci se ukrývá začátek.

Tyto barvitě a často pikantní příběhy jsou proloženy mnoha mýty, jejichž forma se dost liší. Představují pauzy v plynoucí hlavní linii příběhu, něco jako árie v opeře; jejich účelem je vyjevovat mytické znalosti. Nečtou se ovšem snadno; třebaže mají základní příběhovou strukturu, jde ve skutečnosti o litanie – texty obsahující co největší množství jmen a informací, zhuťnělých do co nejmenšího slovního objemu. Tři z těchto mýtů pojednávají o Ódinově neustávajícím putování za vyšší moudrostí a o tom, jak jí dosáhl.

Vážení čtenáři, právě jste dočetli ukázkou z knihy Severské mýty Příběhy ze světů slunce i ledu. Pokud se Vám ukázka líbila, na našem webu si můžete zakoupit celou knihu.