Рейвен Кальдера [Анна Блейз]

КНИГА ЙОТУНОВ.

Работа с великанами Северной традиции.

Великаны в Северной традиции

При слове «великан» на ум обычно приходят персонажи народных сказок позднего Средневековья — огромные до нелепости, обычно глупые и агрессивные, жадные до человечины или, в лучшем случае, глотающие целиком овец и коз. Впрочем, избавиться от них несложно: достаточно попасть в голову из пращи или применить любой из трюков знаменитого Джека — покорителя великанов. В мире сказок братьев Гримм великаны олицетворяют все медлительное, гигантское и тупое почти до безмозглости.

Но в древних скандинавских и норвежских преданиях род великанов отнюдь не так прост. Существовало много разновидностей «великанов»; одних почитали как богов, других боялись как чудовищ, но все же приходили к ним в поисках великой мудрости и знаний. Достаточно прочесть эдды и саги, чтобы убедиться, что йотуны в Северной традиции были хранителями глубоких тайн стихий, и даже божественные асы обращались к ним с просьбами о даровании мудрости и страшились их силы.

Род великанов известен под многими именами. На древнескандинавском языке его обозначали такими словами, как jotun (мн. ч. jotnar), gygr (великанша) и thurs (древневерхненемецкий вариант — turse); на древнеанглийском — eoten, ettin или ent; на шведском — jatte и troll, а на немецком — Riese и Hune (в Вестфалии и некоторых местностях Дрента). Некоторые исследователи пытались разделить эти названия по нравственному критерию: дескать, великаны под таким-то именем дружественны асам, а под таким-то — враждебны. Но из любой подборки упоминания о великанах сразу же становится ясно, что древние скандинавы и германцы не проводили подобных различий. Любым из этих терминов могли обозначать любого великана, совершенно независимо от того, как он относился к асам или к людям. И все же, как выясняется по ближайшем рассмотрении, некоторые названия чаще применяли к великанам определенного рода, отличавшимся от своих сородичей, — но только не своим отношением к чужакам, а особой связью с природными стихиями. И хотя даже этот подход далеко не универсален, я буду употреблять в этой книге такие выражения, как «огненные этины», «ледяные турсы» и так далее.

Как указывают исследователи, великаны реже оказывались объектом религиозного поклонения, чем эльфы, но зато были более индивидуализированы: среди альвов найдется совсем немного таких, кого мы знали хотя бы по именам, тогда как йотунов с уникальными характерами и именами в эддах и сагах насчитываются десятки. Йотуны — воплощения и союзники природных сил: бури, огня, гор, лесов, камня и бушующего моря. Они — вечные оборотни, предстающие в тысячах разнообразных обличий: от самых прекрасных до самых безобразных и отвратительных.

Среди современных последователей Северной традиции в различных ее вариантах становится всех больше тех, кто работает не со «стандартными» богами-асами (Одином, Тором, Фригг и т.д.), а с духами природы (англ. wights, др.-сканд. vaettir). В частности, медленно, но уверенно набирает силу культ ванов (земледельческих божеств, населяющих Ванахейм). Некоторые работают напрямую с альвами (эльфами); находятся и такие, кто пытается установить связи с двергами (гномами). Все эти существа обитают в тех или иных из Девяти Миров, окружающих Мировое Древо, но способны вступать в контакт с людьми, преодолевая ограничения пространства и времени (а люди, со своей стороны, могут общаться с этими существами, погружаясь в магический транс). В нашем мире все чаще встречаются люди, чтящие духов земли (ландветтир — покровителей определенных местностей) и заключающие с ними союзы.

Из всего множества подобных пантеонов (полагаю, называть их так будет вполне уместно) наибольший страх вызывают йотуны. Более того, зачастую они внушают людям отвращение. Северная традиция определилась в своем отношении еще не ко всем сущностям, которых знали и почитали наши предки. Люди часто страшатся того, чего не понимают, — а приходится признать, что сведений о великанах в общеизвестных сюжетах действительно не так уж много.

Прежде всего, попытаюсь ответить на вопрос, что именно я подразумеваю под «Северной традицией». С моей точки зрения, к ней относятся все религиозные группы, почитающие богов и духов, которым поклонялись древние скандинавы, германцы и англосаксы. На все эти группы подразделяются на два основных класса. К первому принадлежат группы реконструкторов древних религий, обычно называющих себя «heathens»; сюда входят последователи таких течений, как Асатру, Ванатру, Рёккатру, Хейтни [1] и т.п. Ко второму — группы, производные от реконструкторских, поклоняющиеся тем же богам и духам, но именующие себя «pagans», северными язычниками или язычниками Северной традиции [2] (не путать с Северной Виккой — традицией, восходящей к Викке, а не к реконструкторским направлениям).

Ученый и мистик

Реконструкторские направления придают большое значение исконной мифологии, по очевидным причинам дошедшей до нас лишь во фрагментах. Общеизвестно, что мифы этой древней и уже увядавшей традиции записывались христианами, которые рассматривали их со своей точки зрения и соответственно вносили немало искажений и сокращений. Но и это еще не все. Если воспринимать Северную традицию как живую религию с настоящими божествами, а не просто как некое академическое упражнение или религиозный вариант ролевой игры, всегда найдутся люди, вступающие в индивидуальный контакт с теми или иными божествами и поддерживающие с ними личное общение. Или, точнее сказать, божества будут обращаться к избранным смертным и вступать в общение с ними.

Когда происходит нечто подобное, мистик неизбежно вступает в конфликт с ученым. Одно дело — обсуждать аутентичные письменные источники, и совсем другое — когда кто-нибудь встает и заявляет: «А я вчера вечером говорил с Фрейей, так вот она сказала…» Такие аргументы сводят на нет любую научную дискуссию. Среди реконструкторов Северной традиции заявления такого рода принято обозначать аббревиатурой НЛГ, которая расшифровывается (в зависимости от того, насколько глубоко хотят оскорбить оппонента) либо как «необычный личный гнозис», либо как «непроверяемый личный гнозис». Как правило, НЛГ не пользуется доверием, потому что «научного» способа его проверки действительно не существует.

Тем не менее, личное общение с богами и духами неизбежно ведет к НЛГ, хотим мы того или нет. И чем больше людей по-настоящему работают с богами, а не просто болтают о них языком, тем больше выходит на свет разнообразных личных наблюдений и сведений, не охваченных историческими источниками. Именно в этом и состоит разница между воскрешением мертвой религии и практикой живой веры.

Как это ни прискорбно, в дошедших до нас источниках — очень много пробелов, особенно в том, что касается йотунов. Но слишком многие из сохранившихся упоминаний заманчиво намекают на то, что великаны — более древний род, нежели боги (подобно древнегреческим титанам, которых вытеснили олимпийские божества индоевропейского происхождения). А из этого следует, что нам приходится прокладывать себе путь через две полосы препятствий: не только через последствия христианизации, повлекшей за собой утрату устных досредневековых преданий языческих культов, но и через еще более глубокие наслоения «новой» языческой религии, вытеснившей древнейшие верования. От этих верований, бытовавших несколько тысячелетий тому назад, сохранились лишь смутные намеки в изображениях на предметах быта и в этимологии некоторых слов. Поэтому для тех, с кем вступают в общение йотуны и боги йотунов, НЛГ остается единственным способом заполнить зияющие провалы в нашей религиозной практике. Христиане, писавшие о языческой религии покоренных ими народов, умудрились демонизировать даже Одина, Тора и иже с ними; так стоит ли удивляться тому, с какой легкостью в их черно-белой картине мира превратились в демонов боги йотуны — демонизированные еще до них?

Тем не менее, всегда остается вопрос: что из тех замысловатых драм, которые разыгрываются в кукольном театре нашей психики, — пустые вымыслы, а что — и впрямь голоса богов? Те, кто всерьез пытается решить эту проблему (в особенности — последователи традиций, производных от реконструкторских, а не реконструкторы в строгом смысле слова), постепенно выработали новое понятие — ЛГПС, «личный гнозис, подкрепленный свидетельствами», т.е. свидетельствами других людей, работающих в той же традиции. Суть его в том, что в случаях, когда разные люди (в особенности незнакомые друг с другом) получают одни и те же сведения, можно предполагать, что речь идет не о вымысле, а о прикосновении к чему-то реальному. А из этого вытекает простой вывод: если не записывать те сведения, которые принято классифицировать как НЛГ, и не делиться ими друг с другом, то как мы сможем сравнивать их между собой и выявлять ЛГПС?

Я собирал НЛГ, касающиеся йотунов, — свои и чужие — на протяжении многих лет. Занялся этим я не по своему выбору: еще в детстве я услышал зов Хель, богини смерти. Когда я вырос, она стала посылать меня к своим друзьям и родичам, чтобы я усваивал их уроки. Одни из этих уроков во многом напоминали те, которые открываются духовидцам, работающим с асами, ванами или божествами иных пантеонов; другие же были совершенно уникальны по своим целям и методам. Неоднократно мне доводилось иметь дело с такими божествами и духами, о которых в сагах сохранилась лишь пара слов, а некоторые из моих собеседников в иных мирах оставались безымянными. Что касается существ из последней категории, иногда я находил в источниках какие-то отрывочные упоминания о них задним

числом и только так узнавал, например, кем на самом деле была та мертвая женщина из йотунов, которая давала мне наставления в Хельхейме. Но, так или иначе, в видениях мне открывалось гораздо больше сведений, чем можно извлечь из клочков и обрывков письменной традиции. Когда же я наконец стал общаться с другими людьми, работавшими с теми же самыми сущностями, и обнаружил в их открытиях немало признаков сходства, а подчас и буквальных совпадений с моими собственными, мне стало понятно, что все эти знания необходимо записывать и распространять. Мы обретаем для себя одни и те же знания, но боимся поделиться ими; нам кажется, что кроме нас, этого не знает никто, — но на самом деле все мы заново изобретаем велосипед.

Эта книга — не очередной сборник пересказов общеизвестных мифов, а коллекция НЛГ о великанах Северной традиции. В ее основе лежит совокупный опыт многих людей, поделившихся своими знаниями в интервью и частных беседах, а также мой личный опыт, накопленный в ходе многолетней практики. Некоторые из моих соавторов запретили упоминать их имена, отказавшись даже взять псевдонимы, а попросили просто включить их наблюдения в книгу. Другие оказались смелее и написали длинные и подробные статьи о божествах, которым они служат; эти работы я по мере возможности постарался воспроизвести целиком. Некоторые предоставили для моей книги стихи о своих богах, заклинания и воззвания или просто небольшие отчеты о личных практиках.

Использовать в этой книге все накопленные данные я не мог — иначе она превратилась бы в настоящую энциклопедию и я возился бы с ней еще добрых девять лет. Надо было где-то провести границу; и я обратился к принципу ЛГПС. Если какая-либо информация о том или ином божестве а) резко противоречила письменным источникам в контексте, где сами источники не содержали внутренних противоречий (например, существенных расхождений по вопросу о том, кто кому приходился родителем или ребенком), и б) резко противоречила опыту по меньше мере двух духовидцев, которым я доверял в отношении работы с данным божеством, — я исключал ее из материалов, предназначенных для печати. Информацию, которая не была отражена в источниках вовсе или же согласовалась только одной из двух конфликтующих версий, встречающихся в эддах или сагах, я просто рассматривал по критерию «б)», а если с данным божеством или духом больше никто не работал, я, как правило, включал предоставленные сведения в книгу в форме отдельного эссе с указанием автора.

Итак, вот мое официальное заявление. Все, о чем вы прочтете в основном тексте, следует рассматривать как ЛГПС, если не указано иное. Все, о чем вы прочтете в отдельных эссе с указаниями авторов, может занимать любое место на шкале от НЛГ от ЛГПС. Приняв это к сведению, возьмите из этой книги все, что вам пригодится. Это не научный труд — и, с моей точки зрения, так и должно быть, ибо академический подход ограничил бы аудиторию этой книги приверженцами строгих реконструкций, тогда как люди, лично общающиеся с богами и духами, не могут себе позволить оставаться в столь узких рамках. Это труд, основанный на личном опыте веры, служения и откровений. Он написан в помощь всем тем, кто призван к работе с йотунами или просто интересуется этой темой.

Здесь же я хотел бы выразить огромную и глубочайшую благодарность всем последователям Северной традиции, предоставившим для этой книги свои статьи, рассказы, стихотворения и отчеты о личных практиках. Вынести на всеобщее обозрение свои личные духовные убеждения и опыт, особенно когда понимаешь, что тебя могут осмеять или отвергнуть, — это невероятно смелый поступок. Количество и качество предложенных для этой книги материалов поразило меня до глубины души — в самом лучшем смысле этого слова. В какой бы форме они ни приходили — как профессиональные статьи опытных писателей или как личные мнения, изложенные в кратком письме, — все они неизменно изумляли меня своей силой и ясностью. Они свидетельствуют о том, что наше направление традиции — сложный и непрерывно развивающийся феномен. Эта книга началась всего лишь как мое скромное подношение богам и духам, благословившим мою жизнь, но быстро превратилась в антологию опыта многих людей, живущих и работающих в разных странах и в русле различных традиций. Спасибо вам— всем вам! Без каждого из вас эта книга оказалась бы гораздо беднее.

Границы политеизма

Одно из важных различий между теми, чей интерес к богам и духам носит более академический характер, и теми, кто заинтересован в них более лично, связано с вопросом о том, каких божеств следует считать всего лишь формами одного и того же божества, а каких — определенными отдельными сущностями. Все религии Северной традиции высоко ценят политеизм. Это означает, что

каждое божество по умолчанию считается реальной и самостоятельной сущностью, уникальным индивидуумом, а не просто архетипом, неким сплавом различных преставлений о божественности, поворачивающимся к верующим то одной, то другой своей стороной, или какой условностью, существование которой зависит от веры или внимания людей. Но все это не отменяет проблем, возникающих в связи с путаницей в источниках, когда мы пытаемся определить, где заканчивается одно божество и начинается другое. У многих богов есть не только имена, но и эпитеты, прозвища и даже дополнительные «псевдонимы», относящиеся к определенным проявлениям их сил и способностей. На древнескандинавском языке такие добавочные имена называются «хейти» (heiti), и многие неясные мифологические персонажи нередко трактуются всего лишь как хейти более популярных богов.

Провести здесь четкую границу очень сложно; исчерпывающего ответа на все подобные вопросы не существует. Одни даже не уверены, вправе ли мы отождествлять Одина с Вотаном; другие убеждены, что Один и Вотан — это одно и то же, но Один Гримнир — совсем не то же самое, что Один Яльк. С другой стороны, находятся и такие, кто считает Фригг и Фрейю тождественными друг другу или, по крайней мере, взаимозаменяемыми. Подобные вопросы вызывают множество споров, но найти на них ответы в письменных источниках невозможно. Единственный способ получить ответ — обратиться к самим божествам, а это умеет не каждый и сделать это в любой момент по желанию невозможно.

Среди сторонников строгого академизма сильна тенденция к максимальному сокращению числа божеств. Склеивая в единое божество тех персонажей, между которыми обнаруживаются хотя бы приблизительные черты сходства, и заявляя, будто те, кого объединить с другими нельзя, «на самом деле не боги», они пытаются свести численность пантеона к какой-то «приемлемой», с их точки зрения, цифре. Трудно отделаться от ощущения, что это — пережиток монотеизма, не редкий среди новообращенных: они смирились с тем фактом, что Северная традиция не монотеистична, но им все-таки кажется, что маленький пантеон «приличнее» большого. Отголоски подобных предрассудков заметны в подходе западных антропологов к религиям коренных народов: стоит им обнаружить, что местное население почитает буквально сотни «духов», все из которых по-своему могущественны, причем ни одного нельзя полностью сбросить со счетов, как верования этого племени моментально переносятся из разряда «религии» в разряд «суеверий».

В лучшем случае их могут охарактеризовать как «земледельческий культ» или религию низших сословий в целом, подразумевая (а иногда и утверждая открыто), что образованные, не столь невежественные высшие сословия, несомненно, ограничились бы небольшим, гораздо более удобным числом божеств, аккуратно разделивших между собой сферы влияния. Кое-кого раздражает даже сама мысль о том, что некоторые способны запомнить и содержать в полном порядке пантеон из пятидесяти богов, не говоря уже о ста. А между тем любой взрослый человек из племенных общин в странах «третьего мира» помнит по именам не менее сотни духов разной степени влиятельности, — а если и забудет кого-то, в племени наверняка найдется шаман, способный не только перечислить их всех по именам, но и описать каждого во всех известных подробностях. По мере постепенного возрождения и роста Северной традиции появляется все больше и больше и людей, которые работают с богами и духами напрямую и могут ответить на подобные вопросы. И мы начинаем понимать, что настоящий политеизм в этом и заключается — в поддержании взаимоотношений со множеством богов.

Итак, эта книга выдержана в политеистическом духе и написана людьми, которые склонны рассматривать любого данного мифологического персонажа не просто как хейти какого-нибудь общеизвестного божества, а, скорее, как самостоятельную сущность. Когда мы впервые призываем кого-нибудь по имени, подчас на зов является уже известное божество, но гораздо чаще завязываются принципиально новые отношения с кем-то, кого мы до сих пор не знали и кто, возможно, не общался с людьми из нашего мира уже очень долго. Познание сущности каждого божества, даже, так называемого «второстепенного», для нас важнее, чем ограничение количества божеств, с которыми мы работаем. Поэтому многие из нас работают с десятками «второстепенных» божеств и духов «первостепенной важности» (а граница между двумя этими классами — не столько четкая линия, сколько расплывчатая и довольно широкая полоса), и загадочных имен для новых знакомств у нас всегда предостаточно.

Зеркальные пары

Исследуя йотунов как третий пантеон древнескандинавской традиции, я в какой-то момент обратил внимание на одну интересную особенность. Некоторые духи или божества, стоящие «по разные стороны баррикад», в чем-то очень схожи между собой и составляют, фактически, зеркальные пары. Они исполняют одни и те же функции, но с различной «окраской». Например, самая очевидная и наглядная пара такого рода — Мордгуд и Хеймдалль. Оба они — привратники и Стражи: Хеймдалль охраняет мост Бифрёст, ведущий вверх, в Асгард, а Мордгуд — врата Хельмхейма, ведущие вниз, в страну мертвых. Оба — воители, известные своей несгибаемой стойкостью и верностью долгу. Ни Мордгуд, ни Хеймдалля невозможно ни подкупить, ни улестить. Кроме того, как Стражи пограничного пространства и пастыри умерших, прибывающих в загробный мир, оба они — мудрые советчики и наставники. Но при этом оба совершенно непохожи друг на друга: Хеймдалль — златовласый небожитель, Мордгуд — темноволосая, подземная дева в черных доспехах.

В том, что у разных народов обнаруживаются различные божества с одними и теми же природными и архетипическими функциями (бог погоды, Земля-Мать, трикстер, бог-привратник и так далее), нет ничего удивительного, равно как и в том, что подобные божества варьируются достаточно широко в пределах своего архетипа (достаточно вспомнить, к примеру, культурные различия, между Фрейром и Таммузом). Каждая человеческая общность выбирает для себя таких богов, которые ей подходят и выражают самые важные для нее идеи. Удивительно другое — то, что в северной религии сосуществуют несколько пантеонов, во многих отношениях зеркально отражающих друг друга и, в то же время, отмеченных явственными культурными различиями.

Глядя на эти наслоения пантеонов, нетрудно представить себе коренной народ, некогда завоеванный индоевропейскими племенами: у него изначально имелся пантеон многочисленных духов, на который затем наложились пантеоны двух волн завоевателей: сперва — земледельцев, затем — воинов-всадников, говоривших на том же или, по крайней мере, на схожем языке. (Заметим здесь, что «первобытный» — не значит «менее сложный»: для многих племенных общин характерны обширные и разветвленные пантеоны духов.) Вознесение асов и ванов на вершину Мирового Древа — зеркальное отражение победы их почитателей над племенами, поклонявшимися йотунам. Этим, скорее всего, и объясняется наличие божеств, исполняющих одни и те же функции, но различных, а подчас и противоположных по целому ряду культурно-обусловленных признаков.

В поисках других зеркальных пар мы, разумеется, сразу же обратим внимание на Одина и Локи — двух важнейших и едва ли не самых могущественных персонажей с каждой из сторон. Они — побратимы, но узы, соединяющие их, рвутся по причине межплеменной розни. И Один, и Локи теряют сыновей в этой борьбе, а Локи восстанавливает против себя народ Одина. История их кровного братства во многом схожа с другими известными в Европе процессами интеграции старых и новых пантеонов, когда матриархальная богиня покоренного племени становилась женой патриархального бога завоевателей. Хотя в данном случае и Один, и Локи — мужчины, их связывает приемлемая замена брачных уз — побратимство, а кроме того, в мифах содержится немало намеков и на более интимную связь. Так, Локи превращается в кобылу и, соблазнив жеребца, рождает для Одина чудесного коня Слейпнира; не заметить сексуальный подтекст этого мифа невозможно — равно как и скрытые в нем намеки на распределение власти между его персонажами. Однако в конце концов Локи отказывается играть подчиненную роль, и бунт его в известной степени напоминает вражду, вспыхнувшую между Зевсом и Прометеем, также возглавлявшими два пантеона — победителей (индоевропейцев) и побежденных (местных коренных племен) соответственно. Как и Прометея, Локи заковывают в цепи и обрекают на муки за его мятеж; как и Зевс, Один по личным причинам не может заставить себя убить своего соперника; и в конечном счете Локи, подобно Прометею, вновь обретает свободу (многие духовидцы, работающие с Локи, утверждают, что это уже произошло).

Между Одином и Локи немало признаков сходства. Оба они хитры, умны, красноречивы и способны даровать красноречие другим. Оба мужественны и щедро наделены мужской силой, у обоих — немало возлюбленных, однако в магических целях оба время от времени принимают женские роли: Один переодевается в женское платье, чтобы учиться у Фрейи искусству сейта (с этим и связано его прозвище «Яльк» — «Скопец»); Локи и вовсе нередко меняет пол, а в одном из сюжетов ухитряется уговорить самого Тора переодеться женщиной. Оба гордятся своим умением перехитрить врага, наслав на него чары, заговорив ему зубы, воззвав в нужный момент к подходящему закону или попросту прибегнув ко лжи. Оба способны на безжалостные и даже, на первый взгляд жестокие и бесчестные поступки — и совершают их ради будущего блага своего племени, а подчас и просто со зла. Оба могут быть дружелюбными и доброжелательными, но могут и впадать в чудовищную ярость: Локи — бог огня, а Один — наставник берсерков. Оба ассоциируются с волками; оба — странники: Локи прозывается Быстроногим, а Один — Привыкшим-к-пути. Оба творят шаманскую магию и обучают ей других; оба выдерживают суровые магические испытания. В сущности, даже их архетипические статусы — Всеотец/Царь и Изгой/Мятежник — устрашающе схожи.

Еще одну зеркальную пару составляют Фрейя и Ангрбода. Фрейя, владычица ванов, обладает по меньшей мере четырьмя божественными функциями: она — богиня любви и секса, богиня плодородия, воительница, принимающая погибших славной смертью в своем чертоге Сессрумнир, и, наконец, мастерица сейта, зловещая богиня-колдунья, помогающая духовидцам получать прорицания от умерших. Схожим образом Ангрбода, «старуха из Железного леса», по словам многих из тех, кто работает с нею, — великая наставница в женской сексуальной магии. Она — Мать Чудовищ, и в этом смысле она тоже олицетворяет плодородие, хотя и отличное с эстетической точки зрения от плодородия Фрейи. (На самом деле параллель между Фрейей как госпожой плодородия полей и Ангрбодой, дарующей плодородие диким животным, может представлять собой отражение древнего конфликта между земледельцами и охотниками-собирателями.) Ангрбода — воительница-волчица, возглавляющая род волков из Железного леса; да и со зловещим колдовством она связана не менее, а то и более тесно, чем Фрейя: в конце концов, ее дочь — сама богиня смерти!

Фригг, царица асов, — богиня-мать своего народа, но она — не столько плодородная земля, сколько Госпожа Чертога, дарующая народу мир и защиту. Ее параллель среди йотунов — Лаувейя, мать Локи, которая, по словам тех, кто с ней работает, выполняет те же миротворческие функции. И Фригг, и Лаувейя — милосердные матери; и обе они связаны с деревьями: Фригг — с березой, а Лаувейя — с деревьями вообще, поскольку имя ее переводится как «Лиственный остров» (кеннинг понятия «дерево»).

Интересные параллели обнаруживаются между Тюром и Суртом. Оба они — боги-воители, и происхождение обоих таинственно: Тюра называют то сыном Одина, то сыном йотунов, а родители Сурта и вовсе никому неизвестны. С исторической же точки зрения, Тюр — аватара древнего небесного бога-воина Тиу/Иеу/Дьяуса, который возглавлял пантеон индоевропейцев в эпоху их кочевий по широким степям, под открытым небом. Сурт же — древнейшее существо в Девяти Мирах: прежде всего остального был Муспельхейм, а в нем обитал Сурт со своим огненным мечом. Итак, оба они, каждый на свой лад, — первозданные боги, сущие от начала времен. И по характеру оба — угрюмые, грозные, замкнутые и неприступные воины, известные своей доблестью и отвагой в битве и навлекающие своим речами ужасный рок.

Идунн — богиня-садовница, пестующая свой сад; ее место — не в открытых полях, а в узких пределах усадьбы, окружающей дом, и взращенные ею яблоки даруют богам молодость и долголетие. Ей соответствует Герд — богиня огражденного сада и диких трав, ставшая женой Фрейра — бога плодородия из ванов. Эйр — богиня-врачевательница среди асов («скандинавская Гигиея», как назвал ее один из авторов); Менглот — богиня-врачевательница среди йотунов. Тор и Фарбаути — боги грома и молнии; кроме того, оба огромны, могучи, рыжебороды и вспыльчивы; оба они — из тех, кто сначала бьет, а уж после думает.

Но самая интересная и противоречивая из подобных зеркальных пар — это Бальдр и Фенрир. Фактически, оба они — жертвенные боги, которых держит в заложниках враждебная сторона: асы удерживают, образно выражаясь, «темнейшего из темных» богов, а йотуны — «светлейшего из светлых». При том что, на первый взгляд, они абсолютно несхожи друг с другом, сама противоположность их образов в сочетании с одинаковыми местами, которые они занимают каждый в своем пантеоне, свидетельствует о том, что они составляют взаимодополняющую пару. Добавим, что обоих освободят только в конце времен.

Теория, согласно которой йотуны были богами и духами доиндоевропейского коренного населения Скандинавии, пока насчитывает не так уж много последователей. Да и о самом этом населении нам почти ничего неизвестно. Те крупицы информации, которыми мы располагаем, почерпнуты из немногочисленных археологических находок и из этимологии некоторых слов в нашем языке — в частности, английских слов «wife» («жена»), «child» («ребенок»), «house» («дом») и «slave» («раб»), из чего можно сделать вывод о том, что победивший и побежденный народы основательно смешались друг с другом. Мы знаем, что культура этого древнего коренного населения успела совершить переход от мезо- к неолитической. И этим научные данные практически исчерпываются. (Некоторые мои собеседники, которых я опрашивал в ходе работы над этой книгой, независимо друг от друга испытывали внезапное побуждение сходить в музей на выставку, прочитать книгу или посмотреть телепередачу о «ледяном человеке» Эци [3] — и их посещало уверенное чувство, что он и есть представитель этой доиндоевропейской шаманской культуры, которой покровительствовали йотуны или схожие с ними божества под другими именами.) На примере древнегреческих титанов и ирландских Фир Болг известно, что старые боги покоренного народа могут становиться демонами в верованиях завоевателей. Теорию о том, что коренное население Скандинавии поклонялось йотунам,

выдвинули шведские ученые Гуннель и Гёран Лилиенроты, и я все жду, когда их книга появится в хорошем переводе на английский.

У меня нет ни малейших сомнений, что именно йотуны первыми подружились с народом Северной Европы — задолго до того, как с ним начали общаться асы или даже ваны. Мы учились у Них еще в те времена, когда земледелие еще не играло такой важной роли, когда мы были охотниками, собирателями и скотоводами. Вот так далеко в прошлое — а может, и еще дальше — уходят наши с Ними связи, и Они это помнят, даже если мы сами — забыли. Их культура — более шаманская, так сказать, и их обычаи — тоже… и наша культура тоже была более шаманской в те времена.

— Ари, духовидец и прорицатель

Политические проблемы

Но вернемся от теории к реальной жизни. В последние годы приверженцы скандинавско-германских религий, работающие с йотунами (речь не только обо мне и о моих друзьях), приобретают все большую известность. Тенденция набирает силу — и у последователей Северной традиции в целом это вызывает недовольство. Некоторые возражения основаны на том, что существование культа йотунов у наших предков недоказуемо, поскольку свидетельств этому слишком мало. Но большинство протестов вызвано глубоким убеждением в том, что йотуны — враги богов (то есть асов), а следовательно, и человечества. Сторонники такого подхода остро нуждаются в образе врага; мир, с их точки зрения, непременно должен быть черно-белым, разделенным на добро и зло, и в этом отчетливо виден след христианского воспитания. Однако упомянутая тенденция действительно растет, и закрывать на нее глаза уже невозможно. Люди приходят в Северную традицию и спрашивают: «Со мной говорит Локи; это ведь скандинавский бог, правда? Значит, мне с вами по пути?»

Ответы они получают очень разные. Направления, производные от реконструкторских, достаточно открыты и терпимы в вопросе о том, каким божествам допустимо поклоняться. Реконструкторские же группы не столь единодушны: некоторые проявляются толерантность, но некоторые не поощряют контактов с йотунами и йотунскими богами, а иногда встречаются консерваторы, готовые исключить из своей среды любого, кто имеет дело с йотунами даже в сугубо личной религиозной практике. Объясняют это тем, что любое упоминание о йотунах привлекает их внимание и злобу, а уж пытаться общаться с ними — тем более опасно. (Впрочем, по крайней мере, они признают за йотунами силу, пусть хотя бы и на манер тех невеж, которые не пригласили злую фею на крестины Спящей Красавицы.)

Тем не менее, многие одиночки давно работают с этим богами и духами в тесном контакте. И благодаря обмену опытом, взаимодействию и слиянию опробованных практик начала формироваться уникальная теология со своим собственным пантеоном. В середине 90-х годов XXвека Эбби Хеласдоттир из Новой Зеландии предложила термин «рёкки» (Rökkr) для йотунских богов, самые могущественные из которых — Локи, Ангрбода, Йормунганд, Фенрир и т.д. — вызывали почтение даже среди их же соплеменников. (Пояснения Эбби по поводу многозначного слова «рёкки» приводятся ниже, в одноименной главе.) В то же время, стали раздаваться возражения против термина «Асатру» как общего названия для всех многообразных направлений Северной традиции: буквальное значение этого слова — «верные асам» — оставляло за бортом тех, кто поклонялся преимущественно земледельческим божествам ванов. Вскоре возникло понятие «Ванатру», а реконструкторов Северной традиции в целом стали называть просто «северными язычниками» (heathens). В результате не заставил себя долго ждать и термин «Рёккатру», относящийся к тем, чьи практики сосредоточены вокруг йотунских богов и духов.

Самое главное, о чем следует помнить северным язычникам и о чем мы, работающие с йотунами, не устанем твердить читателю, — это то, что Северная традиция — не дуалистическая вера наподобие зороастрийской или христианской. Асы— не ангелы, а йотуны— не демоны. Все далеко не так просто. Чтобы по-настоящему понять эту веру и начать ею жить, необходимо выйти за пределы дуалистических представлений о добре и зле. Вера моих предков основывалась на внимательных наблюдениях за природой этого мира и иных миров, а в природе нет ничего однозначно доброго или злого. Напряжение между противоборствующими силами возникает часто, но вешать на одну из сторон ярлык «добро», а на другую — «зло» в корне неправильно: эта идея пришла в христианство из

зороастризма через манихейское учение и не имеет отношения к исконным языческим верованиям. Она не отражает истинного положения дел ни в наше мире, ни в любом другом из Девяти Миров.

Мы не должны забывать, как повлияла христианизация на ту единственную традицию северного язычества, которая все еще была жива и широко распространена на тот момент. Первым делом христиане навязали местному населению свою дуалистическую картину мира. В рамках этого мировоззрения демонизировать йотунов было проще всего — даже проще, чем асов и ванов. Но обитатели иных миров, очевидным образом, смотрят на вещи иначе. Они судят отдельных индивидов, а не племена в целом. Одну великаншу Тор может убить, а с другой — разделить ложе. Скади переходит на сторону асов, а Сигюн — на сторону рёкков. В реальной жизни — а для нас, шаманов и духовидцев, Девять Миров совершенно реальны и не сводятся лишь к архетипам и мифологии — помимо черного и белого существует еще множество других цветов.

Три главных пантеона (включая и принадлежащих к каждому из них второстепенных духов) германо-скандинавской традиции сообща танцуют сложный танец. Они воюют между собой, но и вступают друг с другом в браки. Они осуждают друг друга, но нередко между их представителями завязывается дружба. За одни территории они сражаются, другие же — отдают без боя, уступая справедливым требованиям. Одним словом, отношения между ними похожи на взаимодействие двух соседних племен. Они могут вести себя как «Акулы» и «Ракеты», или «Калеки» и «Кровавые», или Хэтфилды и Маккои [4], но подобные эпизоды весьма редки на фоне в целом мирного сосуществования. Все, кто работает с любыми божествами любого из трех северных пантеонов, должны об этом помнить — и не должны переносить друг на друга примитивизированные представления об их союзах и битвах.

Одна духовидица, работающая в основном с Одином, верховным богом асов, сказала мне, что носит валькнут — символ, состоящий из трех переплетенных треугольников, который служители Одина избрали своим отличительным знаком. С ее точки зрения, эти три треугольника символизируют три пантеона Северной традиции — асов, ванов и рёкков, — а переплетение их отражает истинный характер взаимосвязи между тремя этими племенами, тремя системами божественных сил и тремя способами, которыми они соединяются в общий духовный организм. Они могут воевать между собой — свидетельствами тому кровопролитная война между асами и ванами и постоянные стычки тех и других с йотунами, — но при этом они теснейшим образом зависят друг от друга, и это правильно: именно так и должно быть.

Как и во всем, что касается йотунов, ничего абсолютно неизменного здесь нет. Одни йотуны вступают в браки и союзы с асами и ванами. Другие— непреклонно противостоят им. Большинство стоят на промежуточных позициях. Те, кто считает асов достойными врагами (обязательно запомним это уточнение — «достойными»!), иногда распространяют это отношение и на людей, поклоняющихся асам. В литературных источниках йотуны именуются «врагами людей», но, насколько я могу судить по своему опыту, врагами они могут считать только тех, кто встал на сторону асов. Против тех людей, которые не присягали на верность асам, йотуны ничего не имеют. (Кстати говоря, упоминаний о том, чтобы йотуны вредили людям на самом деле, в источниках почти не встречается.) На ванов они также почти не держат зла и заключают с ними браки гораздо чаще, чем с асами.

В целом ситуация непроста. С одной стороны, некоторые последователи Асатру, верно служащие своим богам, считают своим долгом враждовать с их врагами. И их можно понять. Сами асы по большей части рассматривают йотунов не только как низших существ, но и как опасные силы, которые необходимо держать в подчинении. Во всем этом чувствуется сильный привкус (не побоюсь этого слова) расизма. Так, Хеймдалль прямо заявлял мне и другим духовидцам, в том числе и последователям Асатру, что людей с йотунской кровью он считает недостойными даже переступить порог Асгарда. А Один, старый хитрец, так и не высказался на эту тему прямо — только ходил вокруг да около.

Тем не менее, некоторые из моих лучших друзей — «жены Одина» или последователи других асов. И мы — разумные люди, вовсе не обязанные враждовать друг с другом только потому, что наши начальники что-то между собой не поделили. На самом деле мне кажется, что для нас это — возможность кое-чему научить Их самих. Конечно, сама идея, что мы время от времени можем чему-то учить своих богов и побуждать их меняться, некоторым покажется невероятной. Но, я думаю, в этом что-то есть. По крайней мере, лично для меня в этом состоит мой посильный дар богам — ответ на все их щедрые дары. Я буду служить своей Госпоже, не ввязываясь в войны, которые ведут иные из ее последователей, — и я призываю служителей асов поступать так же. В конце концов, если это могу я — со всей своей йотунской кровью и связанными с нею недостатками, — то уж они могут и подавно.

В некотором смысле асы выступают за принудительное приведение хаотичной Природы к порядку — а две тысячи лет назад это действительно было необходимо для выживания рода человеческого. Они — сила цивилизации. Но теперь в нашем мире маятник отклонился в противоположную сторону: «порядок», навязанный нами природе, вывел ее из равновесия и причиняет слишком много вреда (о чем подробно пишет Даяна Пакссон в статье «Утгард», которая следует сразу за этой главой). Загрязнение окружающей среды сейчас приносит куда больше проблем, чем любые природные явления. Восстановить равновесие необходимо. И мы, люди, не должны забывать, что наше место — именно в точке равновесия, в самом центре: не зря же из всех Девяти Миров ближе всего к нам располагается Мидгард, Срединный мир.

Выясняется, что многие мастера сейта, в особенности работающие по методике группы «Храфнар» (харнеровской), учатся уживаться с йотунами в мире. Они часто имеют дело с ландветтир, духами земли, а те, в свою очередь, естественно, приводят их к йотунам, — и многие страшно удивляются, обнаружив на конце этой цепочки отнюдь не Фрейю! Не говоря уже о том, что все они считают норн великаншами… В своих путешествиях я встречалась со множеством разных йотунов и училась понимать их стихийную природу. Я училась у Камня, Ветра и Леса и у многих других… Лесные йотуны учат видеть во всех направлениях одновременно, погодные великаны — понимать взаимосвязи, каменные — защищают и врачуют… А затем я обнаружила, что йотуны вообще играют очень важную роль в сейте. В сейте, по какой бы методике вы ни работали, вы имеете дело с умершими и с глубокой древностью. А это значит, что рано или поздно вам придется столкнуться с йотунами. Йотуны, альвы — все они так тесно связаны с сейтом… но многие последователи Асатру их боятся.

— Лин, духовидица

Темные и дикие

Разумеется, те, кто утверждает, что йотунские духи и их боги-рёкки — более «темные» и «дикие», чем представители других пантеонов, совершенно правы. И отчасти это вступает в противоречие с современными представлениями о природе божественного. Мы вовсе не заблуждаемся, воспринимая йотунов как темных и диких, — они действительно таковы. Просто в древности эти качества не считались чуждыми божеству. В наши дни же, напротив, многие полагают, что божество обязано быть квинтэссенцией всего благого и что в силе, которой они поклоняются, не должно содержаться ничего негативного, пугающего или даже спорного. В развитых неоязыческих общинах над подобными взглядами посмеиваются: возник даже сатирический образ «богини Барби, приносящей всякие подарки».

Еще лет десять тому назад неоязычники в массе своей воспринимали «темных богов» какого бы то ни было пантеона как демонических, зловещих; считалось, что воззвания к ним и связанные с ними энергии неизбежно портят любой радостный праздник. Но с тех пор многие религии с европейскими корнями повзрослели и стали более охотно принимать «завершающую» стадию жизненного цикла. В большинстве неоязыческих кругов уже привычно работают с такими божествами, как Кали, Геката, Аид и Лилит, хотя кое-где для них используют эвфемизмы (что на самом деле не менее, а, быть может, и более оскорбительно, чем полный запрет на упоминание их имен). Некоторые язычники пытаются сделать этих богов и богинь менее устрашающими и более дружелюбными, преуменьшая значимость их разрушительных аспектов и приписывая им более милосердные и покровительственные по отношению к людям черты. Не будем утверждать, что темные боги какого бы то ни было пантеона лишены милосердия вовсе, но игнорировать истинные пропорции свойств, составляющих их природу, — это попросту нечестно.

В связи с этим нельзя не отметить, что у каждого божества есть темная сторона. Один — одновременно и мудрый, благосклонный Всеотец, и олицетворение разрушительной ярости; и правдивый вождь, и завоеватель, не гнушающийся обманом. Тюр — воплощение Чести, с беспощадной и мрачной решимостью разящий любого, кого он сочтет бесчестным. Тор — не только верный защитник простых смертных, но и воинственный пьяница. Что бы ни пытались внушить нам догмы христианской космологии, абсолютно светлых божеств не существует. У всякого божества, на первый взгляд, не имеющегося темной стороны, обязательно находится неразрывно связанный с ним двойник — хранитель тьмы, оборотная сторона его личности, тень, порождаемая его светом.

Кому бы ни поклонялись древние скандинавы и германцы, они понимали, что всякое божество одновременно и милостиво, и опасно. Только с приходом христианства (а германо-скандинавская мифология изначально предстает нам во многом окрашенной христианским мировоззрением, основанном на противопоставлении Бога=добра Дьяволу=злу) появилась тенденция к отождествлению асов с абсолютным добром, а йотунов — с абсолютным злом. Так йотуны превратились в тень блистающих асов, особенно в сюжетах, возникших после христианизации. В действительности же ситуация гораздо более сложна и неоднозначна.

Тем не менее, остается фактом, что йотуны не всегда прекрасны и даже не всегда способны к милосердию. Боги-рёкки действительно темны и, на первый взгляд, страшны. Но был ли изначальный пантеон доиндоевропейских племен настолько темным — или же, подобно большинству других пантеонов, состоял из самых разнообразных божеств, олицетворявших природные явления и, как обычно, сочетавших себе и милосердные, и опасные черты? Была ли Хель просто одной из великих богинь-дев, почти не обладавших какими-либо выраженными свойствами, а Ангрбода — одной из первобытных богинь-матерей, Фарбаути — очередным богом погоды, а Локи — очередным трикстером-жертвой? Как они приобрели свои особые качества и характер? Быть может — именно в борьбе с богами племен-завоевателей, в результате которой им были навязаны теневые роли, определившие их отличия от других подобных божеств, типичных для большинства пантеонов? Или же эти доиндоевропейские племена, о которых мы знаем так мало, с самого начала отличались особой культурой и эстетикой, естественно побудившими их поставить в центр пантеона девственную богиню смерти, мать-пожирательницу в образе волчицы, ее тотемических детей-волков, стремящихся поглотить весь мир, и прочих рёкков во всем их устрашающем великолепии? Возможно, мы так никогда и не узнаем этого наверняка, ибо эти племена проиграли войну за место в истории задолго до того, как на Севере появились первые исторические летописи.

Глядя на древнегреческие мифы о борьбе олимпийцев с титанами, или на шумерский миф о том, как Мардук со своими приспешниками убил Тиамат, истребил ее народ и расчленил ее тело, чтобы сотворить из него мир, или на скандинавский миф творения, трудно отделаться от впечатления, что разразившийся тысячи лет тому назад конфликт завоевателей с коренными народами оставил гигантский шрам на лице духовной истории всего евразийского континента. Судя по всему, это была такая тяжелая катастрофа, что память о ней фактически сформировала все последующее мировоззрение. Немало уже было сказано о том, что традиции западного язычества сосредоточены на состоянии конфликта, а не на поиске гармонии и устранения конфликта, как это типично для восточных религий. Можно даже предположить, что искусственное разделение на противоположности — свет и тьму, добро и зло, — перенесенное из зороастризма в иудео-христианский монотеизм, стало реакцией на это состояние конфликта, попыткой разрешить его путем радикального отказа от поиска равновесия между враждующими сторонами, попыткой остановить вечно колеблющиеся чаши весов, слишком уж непредсказуемо склонявшиеся то в одну, то в другую сторону.

Прошла уже не одна тысяча лет (миграция индоевропейцев продолжалась с 6000 по 4000 гг. до н.э.), но наследие той давней катастрофы до сих пор не изжито. И мы, последователи Старых Религий, не должны забывать о том, через какие испытания довелось пройти нашим предкам, — не только потому, что эти испытания оставили неизгладимый след на всей современной западной культуре, но и потому, что всякий раз, как мы забываем прошлое, мы обрекаем себя на повторение его ошибок.

Синхрония

Сколько бы я ни рассуждал о богах теоретически, рассматривая мифологию в контексте исторического процесса, рано или поздно мне приходится столкнуться лицом к лицу с реальностью их существования. Я — шаман, а потому не могу себе позволить такой роскоши, как навсегда забыть о настоящей вере в богов ради «объективного» рассмотрения гипотез об историческом происхождении их образов. Иными словами, я верю, что они существуют в буквальном смысле слова, независимо от моих или чьих бы то ни было представлений; что Иные миры — не метафора, а самые настоящие другие планы бытия, соприкасающиеся и пересекающиеся с нашим, но не зависящие от этого нашего плана, столь непреложно физического; и, более того, что в нашей человеческой истории отражаются события Иных миров. По этому последнему поводу ученый скажет, что люди создавали мифы как метафорическое описание собственной жизни. Как же примирить мир шамана с миром ученого?

Дать исчерпывающий ответ на этот вопрос я не могу (и подозреваю, что его вообще не существует), но с точки зрения шамана два эти объяснения вовсе не обязательно должны исключать друг друга. Достаточно и того, что наш мир не так уж и далек от Девяти Иных миров, обвивающих Мировое Древо. И откуда бы взялось в нашем мире столько точек пересечения, столько врат, столько мест, где (и времен, когда) границы между мирами истончаются и могут быть преодолены без особого труда и даже чисто случайно, если бы между нашим миром и Иными не было этой исходной близости, этого сущностного «подобия»? И несмотря на все различия между обитателями, ландшафтами и законами физики в разных мирах, нас объединяет своего рода духовная синхрония, благодаря которой время от времени между мирами возникают связи.

Иногда эта синхрония проявляется во времени и на событийном плане. Несмотря на то, что время в Девяти Мирах течет совсем не так, как в нашем (по большей части — гораздо медленнее: здесь проходят века и тысячелетия, а там — всего несколько поколений), общие паттерны хода времени одинаковы и здесь, и там. В контексте духовной синхронии вполне можно себе представить, что индоевропейское вторжение в точности совпало по времени с убийством Имира и победой над турсами: оба мира, следующие одному и тому же космическому паттерну, пришли в одну и ту же поворотную точку одновременно. Схожим образом, война между асами и ванами могла совпасть по времени с конфликтом между первыми волнами индоевропейских завоевателей, поклонявшихся Земле, и пришедшими позднее племенами конных воинов.

Иногда синхрония выражается в особых свойствах определенных мест — образно выражаясь, таких узких проходов, где нити Вирда обоих миров невольно сближаются между собой и сплетаются воедино.

Разумеется, такой подход подразумевает, что Девять Иных миров — не какие-то статичные местности, застывшие в одном-единственном времени, переживающие снова и снова один и тот же момент, а полноценные миры, подверженные развитию, деградации и переменам и живущие по своему собственному счету времени, который, впрочем, может быть связан с нашим. А это означает, что история асов и ванов, йотунов, альвов и двергов все еще не окончена — точно так же, как и история нашего, земного мира — и что перемены, ожидающие их в будущем, также могут оказаться связанными с нашими. Можно предположить, что нити Вирда разных миров попросту временно отдалились друг от друга на те долгие века (с нашей точки зрения), в течение которых связь с Девятью Иными мира была прервана в результате христианизации. Если так, то значит ли это, что сейчас они снова начинают сближаться?

Связи со Старыми Богами не только крепнут, но и совершенно отчетливо начинают оказывать активное, преображающее влияние на некоторых обитателей нашего мира — не только на своих сознательных приверженцев, но на людей, которые даже никогда не пытались вступить с ними в контакт. Это признак того, что мы вновь приближаемся к некой поворотной точке в истории западной культуры. Как отмечает Даяна Пакссон в следующей далее статье, мы расстались с древними богами в тот момент, когда асы играли роль цивилизующих сил, а йотуны — роль неумолимых сил природы, люди же отчаянно цеплялись за новорожденную цивилизацию, обещавшую им убежище от гнева стихий. Теперь цивилизация во многих отношениях победила… к несчастью для Природы и для тех частей человеческой сущности, которые неразрывно с Нею связаны, в том числе — для наших физических тел.

Мы достигли такой точки во времени и пространстве, где цивилизация вышла из равновесия и влечет за собой множество бед: загрязнение окружающей среды, болезни и перенаселенность. Побочные эффекты прогресса представляют для нас такую же угрозу, как для наших предков — дикие стаи волков, и мы приходим к выводу, что для выживания человечества теперь необходимо заново учиться уважать Природу и сотрудничать с Ней. И в то же самое время йотуны и рёкки неожиданно начали вступать в контакт со многими людьми — причем в таких масштабах, в каких подобного не случалось уже по меньшей мере восемь тысячелетий. Когда я пытаюсь убедить себя, что эти явления никак между собой не связаны, у меня возникает ощущение огромной ошибки. Если нити Вирда и впрямь начинают сближаться, было бы очень глупо сбрасывать со счетов новое направление, по которому вскоре могут пойти истории всех миров.

Эта книга — в первую очередь книга о вере. Изучая описанных здесь богов и духов — будь то по книгам или на опыте, личном или чужом, — мы расширяем представления не только об их «человекоподобных» чертах, но и об их божественных свойствах. Благодаря нашим богам мы лучше понимаем, как устроена Вселенная, и какое место в ней занимаем мы сами — сколь бы малым оно ни казалось.

Славься, Северный Ветер, лютый, морозный!
Славься, огонь, что плещет, искрит и жалит!
Славьтесь, моря, что рождают и губят живое!
Славьтесь, холмы и горы, взнесенные к небу!
Славьтесь и вы, наши братья, лесные звери!
Славьтесь, о Духи — врата ко всему в Природе!

Перевод с английского Анны Блейз

[1] Асатру, Ванатру, Рёккатру — различные направления Северной традиции, основанные на поклонении асам, ванам и хтоническим божествам (от «rökkr» — «сумерки, тень, тьма») соответственно; второй корень, «tru», в составе всех этих терминов означает «вера» или «верность». Хейтни (исл. heiðni, букв. «чистый, возвышенный») — направление, основанное преимущественно на следовании реконструированному этическому кодексу и мировоззрению древних скандинавов. — Здесь и далее примечания переводчика.

[2] Различие между терминами «heathens» и «pagans», передающимися на русском языке одним и тем же словом — «язычники», кроется в истории и этимологии этих слов. Термином «pagan» (от лат. paganus — «сельский житель, крестьянин») в историческом контексте обозначаются последователи политеистических религиозных традиций, прежде всего греко-римской, но также европейских и североафриканских. В более широком смысле, применительно к современным религиям, это понятие включает в себя также приверженцев большинства восточных религий и коренных религиозных культов Северной и Южной Америки, Центральной Азии, Австралии и Африки. В христианском контексте слово «pagan» традиционно употребляется по отношению к последователям всех неавраамических религий (т.е., нехристианам, неиудаистам и не немусульманам) и в устах монотеистов носит бранные коннотации. Термин «heathen» (ср. др.-англ. hæðen, исл. heiðenn, нем. heiden, готск. haithno) в буквальном переводе означает «житель пустоши (heath)». В связи с такой этимологией понятие «heathen» можно считать более узким, чем «pagan», — тесно связанным, прежде всего, с традициями «северных» народов (германцев, скандинавов, англосаксов). Данный термин также применяется к приверженцам неавраамических религий, однако приобрел несколько иные оттенки значения: не столько «сельский», «народный» или «коренной», как «pagan», сколько «дикий», «варварский» (в противовес таким понятиям, как «культурный», «цивилизованный» и т.п.).

[3] Эци — ледяная мумия человека эпохи халколита (около 5300 лет назад), обнаруженная в 1991 году в Тирольских Альпах. Некоторые исследователи полагают, что Эци мог быть жрецом или колдуном (в пользу этого свидетельствуют найденный при нем амулет и обнаруженное в том же районе доисторическое святилище).

[4] «Акулы» и «Ракеты» — две враждующие нью-йоркские банды в фильме «Вестсайдская история»; «Калеки» и «Кровавые» — реально существующие бандитские группировки в США, известные своим многолетним противостоянием; Хэтфилды и Маккои — две семьи, обитавшие на границе штатов Кентукки и Западная Вирджиния и на протяжении многих лет ведшие между собой войну.

Утгард: место йотунов в религии Севера

(Даяна Л. Пакссон)

О войне между богами и великанами знает всякий, кто хоть раз в жизни открывал какую-нибудь книгу по скандинавской мифологии. Войну эту изображают как непрерывную цепь столкновений между силами порядка и хаоса, добра и зла, которой предстоит разрешиться в эпической битве под названием «Рагнарёк». Но несмотря на весь азарт, с которым Тор истребляет этинов, при чтении этих старинных мифов складывается на удивление неоднозначная картина. Пусть йотуны и впрямь древние и страшные, но значит ли это, что они — всего лишь разрушители, или за их конфликтом с владыками Асгарда скрыт какой-то более глубокий смысл?

Исследуя духовную экологию Севера, я пришла к убеждению, что йотуны — вовсе не извечные враги этого мира. Напротив, не исключено, что они играют важнейшую роль в выживании мира и всех его обитателей, в том числе и людей. Анализ происхождения и функций йотунов не только проливает свет на их отношения с богами (и, следовательно, на истинное значение самих асов), но и открывает принципиально новый подход к интерпретации некоторых неоднозначностей в отношении скандинавов к женскому началу и природному миру.

В мифах других древних культур обнаруживается некая общая схема, повторяющаяся, возможно, и в скандинавской мифологии. Несмотря на то, что единого для всех, канонического «мифа творения» в традиционных культурах не существует, все же почти повсеместно сохранились предания о первом поколении божеств, которые так или иначе сотворили, но впоследствии были свергнуты своими детьми, образовавшими основной пантеон данной культуры.

Греко-римский миф творения повествует о том, как Гея, Мать-Земля, возникшая из пустого «зева» Хаоса, стала зачинать от Неба-Урана титанические силы, которым Уран, однако, не позволял выйти из чрева матери. Последний из их сыновей, Кронос, восстал, сверг и оскопил своего отца, отделив его от земли. Титаны — силы солнца и луны, тьмы и рассвета — вырвались на свободу. Появилось также немало разнообразных чудовищ. Кронос (Время) взял в жены свою сестру Рею (Пространство), и они породили олимпийских богов. В конце концов эти боги, взяв в союзники чудовищ и пользуясь советами Матери-Земли, победили титанов и заточили их в Тартаре. Тем не менее, времена, когда миром правили Кронос и титаны, древние греки считали золотым веком.

В индуизме за всеми напластованиями замысловатой теологии сохранились остатки доведической системы, в которой «боги и противники богов суть два рода существ, произошедших от владыки порождения (Праджапати). Из них боги — моложе, их противники — старше. Они начали бороться друг с другом за власть над мирами» («Брихадараньяка-упанишада», I, 3, 1). Этих «противников богов» иногда называют асурами, что впоследствии истолковали как «а-суры», то есть, буквально, «не-боги», но изначально этот термин, происходящий от корня «ас» («быть») или «асу» («дыхание»), использовался для обозначения важнейших богов. Несмотря на то, что асуров в целом рассматривают как «противников», многие из них мудры, милосердны и помогают богам. В числе асуров, упомянутых в «Махабхарате», — дайтьи (демоны), данавы (великаны), калаканджи (звездные духи), каледжи (духи времени), наги (змеи) и ракшасы (ночные демоны). Они живут во дворцах в горных пещерах, в недра земли, в море и на небесах и считаются могучими воинами и магами.

В египетской религии древнейшие из богов, по-видимому, олицетворяют свойства первозданной материи. По словам Э.А. Уоллиса Баджа, «по крайней мере, в первобытные времена египтяне верили, что существует некий глубокий и безграничный океан, из которого возникли небеса, земля и все сущее в них» («Египетские боги», I:283). Этот древний пантеон состоял из четырех пар богов и богинь. Мир как мы его знаем был сотворен богом Хепри (ипостасью солнечного бога), которому в «Книге о свержении Апопа» [1] приписываются следующие слова: «Не было неба, и не возникла еще земля, и не появились еще обитатели земли и ползучие твари, но я вывел их из Нуна, где они пребывали в бездействии» (295). Это описание удивительно напоминает начальные строки «Прорицания вёльвы»:

В начале времен,
когда жил Имир,
не было в мире
ни песка, ни моря,
земли еще не было
и небосвода,
бездна зияла,

трава не росла.

Пока сыны Бора,
Мидгард создавшие
великолепный,
земли не подняли…[2]

Если мы не готовы заявить, что автор «Эдды» умел читать египетские иероглифы, придется признать, что подобные концепции сотворения мира возникали у многих древних народов независимо. «Бездействие», в котором все сущее пребывает в водах Нуна, — вполне естественная для южной культуры параллель образу вечных льдов, которыми был скован Имир. В обоих случаях земля как мы ее знаем была «выведена» в проявленное состояние благодаря некоей более отчетливо персонифицированной силе. Из «Младшей Эдды» мы узнаём, что мир был создан из черепа и костей Имира и очищен от льда языком Аудумлы, первозданному воплощению женского начала в образе великой коровы. Во всех подобных мифах старшие боги предстают как творцы мира и олицетворенные силы стихий. В сюжетах с их участием описывается их происхождение и борьба против рода более молодых богов, пришедших им на смену. Этих старших богов изображают то чудовищными, то прекрасными, но обитают они неизменно в дикой, необжитой местности («Утгарде» [3]) или в той стихии, которой принадлежат. И хотя с богами они враждуют, ненависти к людям в них нет. По большому счету, им вообще мало дела до людских забот.

Для объяснения этой космической войны между старшим и младшим поколениями богов выдвигалось немало различных теорий. Многие ученые разделяют предположение о том, что старшие божества были богами народов, завоеванных племенами, которые поклонялись младшим богам. Так, асуры были богами доведической Индии, а йотуны и титаны — богами доиндоевропейских племен, некогда населявших Скандинавию и Грецию. Однако эта гипотеза не объясняет, почему боги и великаны отличаются друг от друга по функциям.

Несмотря на то, что некоторые йотуны помогают асам — например, Эгир, варит для богов пиво и приглашает их пировать в своем подводном чертоге, а Мимир делится с Одином своей мудростью, — функции их очевидным образом связаны с природными силами: Эгир — владыка океана, его жена Ран властвует над глубинами моря, а волны — дочери Эгира и Ран. Но корабли, построенные руками человека, хранит и ведет по морям бог из ванов — Ньорд. Фьоргюн — владычица земли, но земледелец призывает на помощь не ее, а ванов — Фрейра и Фрейю, а также альвов и армадра («человека урожая»). Олицетворениями природных сил, столь милыми сердцу фольклористов XIX века, выступают не боги, а йотуны.

Богов, будь то асы или олимпийцы, можно рассматривать как порождения развивающегося человеческого сознания. Один, первый из асов, дарует нам руны — символы и слова силы, при помощи которых человеческий разум становится способным постигать мир. Йотун олицетворяет природную силу, а бог воплощает в себе качества, необходимые людям для того, чтобы с ней управляться. В мифах асы вступают в браки с йотунами и людьми. Историю взаимоотношений между богами и великанами можно рассматривать почти что как летопись изменчивых отношений между развивающимся человеческим сознанием и природным миром.

Из асов ближе всего к природным стихиям стоит Тор — бог грома и великий истребитель великанов. Он — Сын Земли, и его руна — Торн. Он наслаждается хаосом бури, однако может направлять свою энергию на защиту человечества. Однако вести войну на полное уничтожение противника он не желает. В «Песни о Харбарде» он объясняет, что перебил множество великанш только потому, что

…когда б то не сделал,
разросся бы род их
и в Мидгарде люди
жить не смогли б [4].

Как отмечает Гро Стейнсланд (1986), война ведется не ради полного уничтожения противника, а ради поддержания равновесия.

Долгое время полагали, что йотунам, в отличие от асов, никогда не поклонялись как богам. Однако Стейнсланд доказывает, что в эпоху викингов все же существовал культ великанов, или, скорее великанш. По ее предположению, приведенный у Снорри рассказ о том, как боги, направляющиеся в

гости к Утгарда-Локи, отдают часть жареного быка великану Тьяци, — это отражение некоего древнего ритуала, в котором приносили жертвы силам дикой природы. В «Перебранке Локи» Скади похваляется посвященными ей рощами и святилищами, и о том, что таковые действительно существовали, свидетельствует множество топонимов, — а между Скади не только дочь великана, но и владелица дома, унаследованного от отца и, как ни странно, находящегося в Асгарде. Впрочем, по большей части святилища йотунов располагаются в Утгарде — «за оградой», в диких краях за пределами обжитого мира.

По характеру и силам йотуны подобны стихиям тех мест или ландшафтов, в которых они обитают (горные турсы или тролли; инеистые великаны; сыны Сурта; Эгир, Ран и волны). Они правят миром Природы и потому могут рассматриваться как предводители иерархий стихийных духов, связанных с теми или иными природными средами. В лесу обитают скогсры («владычицы леса», которые могут осыпать человека милостями в обмен на подношения); в воде — нэкки (никсы, русалки), сьоры (духи озер) и форскарлы (духи водопадов); под землей — дверги (карлики); ландветтир, духи земли, покровительствуют тем или иным местностям в целом. Все это существа, которых в шотландской общине «Финдхорн»[5] называют дэвами, — духи, населяющие природную местность и обеспечивающие ее здоровье. Они весьма разнообразны — от сущностей, воплощающих в себе дух обширной территории (например, целого леса) или целого вида живых существ, до малых духов отдельных деревьев и цветов. Даже после христианизации они уцелели в Волшебном мире, где благородному роду эльфов сопутствуют всевозможные мелкие духи и гоблины. В средневековом фольклоре йотуны выродились в великанов, троллей и ведьм, а природные духи, составлявшие их свиту, превратились в гномов, дриад и так далее; однако они по-прежнему продолжали жить за границами человеческого мира.

Однако не все йотуны обитают в диких местностях. Великанш нередко принимают в мир богов на правах матерей и супруг: большинство асов — дети йотунов с одной или даже с обеих сторон. Вообще говоря, когда ас или ван ищет себе жену за пределами Асгарда, ему некуда идти, кроме Йотунхейма. Поскребите любую богиню — и почти наверняка найдете великаншу. Из подобных историй более всего известны сюжеты о замужестве Скади и Герд; и, что примечательно, обе эти великанши вступают в брак с ванами — божествами, теснее асов связанными с природным миром. Сам Один — отец детей от многих великанш, в частности, Тора — от Йорд (еще одно олицетворение земли) и Вали — от Ринд. С другой стороны, те великанши, которые не вошли в Асгард через брак, внушают асам даже больший страх, чем йотуны мужского пола.

Йотуны-мужчины, которых убивает Тор, изображаются достойными противниками, которых иногда можно перехитрить и заставить поделиться мудростью или силой. Но йотуны-женщины, даже могучая великанша Хюрроккин, к которой асам приходится обратиться за помощью, чтобы столкнуть в море погребальную ладью Бальдра, внушают первобытный ужас. Они — не просто дикие существа, а еще и женщины, то есть заключают в себе вытесненные в подсознание силы обоих грозных начал: и женственности, и природной стихии. В молитвах Тору Джон Линдоу насчитает восемь упоминаний об убийствах женщин из йотунов и всего четыре — об убийствах йотунов-мужчин.

…Тор был защитником Асгарда от сил хаоса и зла. В реальной жизни людей эти силы, по-видимому <…> содержали в себе ярко выраженную женскую составляющую <…> Если борцами за порядок были мужчины, то вполне естественно, что на стороне беспорядка должны были выступать женщины (Lindow, 1988, p. 127).

Полагаю, на этом месте «настоящая феминистка» должна возмущенно фыркнуть: «Как это по-мужски!» — но я полагаю, что причины враждебности по отношению к женскому началу не исчерпываются простой мизогинией. В скандинавской культуре в целом женщина вызывает смешанные чувства: с одной стороны, она рассматривается как существо иррациональное и имеет более низкий статус, чем мужчина, и, соответственно, гораздо меньше власти; с другой же — сохраняется память о давней традиции почтительного отношения к женщине и вере в то, что духовной силой она превосходит мужчину. Столь же двойственные чувства вызывает и природный мир. Так стоит ли удивляться, что те из йотунов — первозданных сил природы, — которые внушают самый большой страх, персонифицируются в женском облике?

В силу чисто биологических причин женщине труднее отвлечься от осознания своей физической природы, чем мужчине. В целом женщины менее агрессивны, чем мужчины, но разъяренная женщина способна сражаться с дикой свирепостью, игнорируя все правила, по которым воюют мужчины (кстати говоря, некоторые женские персонажи саг — первостатейные стервы, и если бы их допускали до прямого участия в междоусобицах, мужчинам осталось бы только кротко стоять в сторонке и смотреть). Разумеется, подобные обобщения лишь отражают социальные стереотипы, устоявшиеся в

нашей собственной культуре; в действительности же между полами — гораздо больше общего, чем принято считать, да и в каждом человеке ум, восприимчивость и прочие качества смешаны в своей особой, неповторимой пропорции. Но, вынеся за скобки эту оговорку, можно предположить, что именно подобные факторы социального и биологического порядка дают ответ на вопрос, почему мужчины склонны ассоциировать женское начало с Природой — одновременно грозной и заботливой, иррациональной и олицетворяющей подсознание и духовные силы.

Стейнсланд успешно аргументирует тезис о том, что ритуалы поклонения йотунам сохранялись даже в эпоху викингов. Некоторые назовут это всего лишь пережитком древних суеверий, но подумаем лучше о том, какую функцию могло выполнять в относительно более «цивилизованные» времена поклонение силам, обожествленным еще на заре человеческой культуры. Исследователи, трактующие мифы о переходе власти от йотунов или титанов к светлым богам как отражение исторического процесса, могут упускать из виду важную часть картины. Точнее было бы описать этот переход как эволюционный. Эволюция — это перемены, совершающиеся во времени, но проходить они могут и как изменения в рамках одной группы, и как смена одной культуры или вида другим.

Человеческий мозг — прекрасный пример органической структуры, которая развивалась путем прибавления новых компонентов и функций к уже имевшимся. Большинству людей в наши дни доступны лишь новейшие уровни сознания, а «иррациональные» эмоции, возникающие при возбуждении более древних частей мозга, вызывают у них лишь раздражение и беспокойство. Схожим образом и вся наша цивилизация считает себя «современной» и испытывает трудности с признанием и пониманием общественных движений, возникающих, когда более глубокие потребности заставляют людей обращаться к традициям прошлого.

В текущем столетии парадигма наших отношений с Природой серьезно меняется — или, даже точнее, непременно должна измениться, чтобы человечество сохранилось как вид. Мы с вами — первое поколение, в полной мере осознавшее, сколь уязвима окружающая среда. Первобытные люди инстинктивно чувствовали, что единственный способ выжить в среде, превосходящей их силами, — научиться уживаться с этими силами в гармонии. Но с развитием цивилизации и технологии люди обретали всё большую власть над своим окружением, и Природа постепенно превращалась во врага. В природном мире рождение и смерть, созидание и разрушение суть части непрерывного цикла, в равной мере необходимые для выживания в долгосрочной перспективе. Современный человек соглашается принимать эту теорию лишь до тех пор, пока технологии защищают его от столкновения с ее реальными проявлениями, но и в древности, особенно на Севере с его суровым климатом, мир за пределами ограды совершенно естественно внушал страх. И все же, как отмечает Кирстен Хаструп в своем труде «Культура и история средневековой Исландии», без выхода в необжитое пространство — в буквальном или психологическом смысле — нельзя было обойтись тому, кто желал творить магию. Изгой выдворялся за пределы общины, но это положение могло открыть перед ним возможности, недоступные тем, кто остался под защитой стен. Хамрамм или берсерк [6] — существо, способное на полную трансформацию, как физическую, так и душевную. И подобные трансформации вовсе не казались чем-то необъяснимым в мире, где у каждого человека была своя фюльгья — двойник, обитающий «по ту сторону ограды» (Hastrup, 1985, 153).

Борьба идет не только между порядком и хаосом, но и между организованным контролем и стихийной силой. Вот почему Тор никогда не истребляет всех великанов до единого; вот почему асы берут в жены великанш; вот почему Один приходит к Вафтрудниру в поисках мудрости — и вот почему Скади и другим йотунам продолжали поклоняться даже в эпоху викингов. Из дикой природы приходит та энергия, которая необходима людям — как любому живому существу — для выживания.

Что случится, если люди забудут, как поддерживать эту энергию в равновесии? Понятие «Рагнарёк» приобретает в каждую эпоху новый смысл. В «Прорицании вёльвы» говорится, что природное равновесие и общественный порядок рухнут одновременно. Один во главе эйнхериев и богов выступает на последнюю битву. И в конце концов гибнет всё:

Солнце померкло,
земля тонет в море,
срываются с неба
светлые звезды,
пламя бушует
питателя жизни,
жар нестерпимый
до неба доходит[7].

Последовательность сотворения мира, описанная в ранних мифах, обращается вспять. Мир вновь распадается на первичные стихии.

Древних скандинавов ужасала мысль о том, что природные силы могут обрести чрезмерное могущество. Однако наука доказывает, что не менее опасно — подавлять и сдерживать мощную силу. В фильме «Койяанискацци» [8] перед нами предстает ужасная картина мира, вышедшего из равновесия. Катастрофа, которая разразится, если силы йотунов окажутся полностью подавлены, будет не менее ужасной, чем неконтролируемое буйство стихий. Рагнарёк в современном понимании выглядит как ситуация, когда естественные циклы вышли из равновесия необратимо и в природе не осталось ничего, кроме самых хаотичных и разрушительных сил.

Можно ли избежать этого катаклизма? Древние народы, жившие в мире, где «сезонная» смена рождения и смерти воспринималась более естественно и легко, чем в наши дни, мыслили, скорее, в категориях циклов, а не линейной последовательности. И несмотря на то, что вёльва предрекает гибель богов, победа сил хаоса не окончательна:

Видит она:
вздымается снова
из моря земля,
зеленея, как прежде;
падают воды,
орел пролетает,
рыбу из волн
хочет он выловить.

Встречаются асы
на Идавёлль-поле,
о поясе мира
могучем беседуют
и вспоминают
о славных событьях
и рунах древних
великого бога [9].

Процесс творения повторяется; и руны Одина снова придают мирозданию смысл.

В эпоху глобального потепления и исчезновения дождевых лесов может казаться, что Время Преображения Земли, предсказанное и более близкими к нам по времени пророками, такими как Солнечный Медведь [10], практически неизбежно. В отдаленной перспективе, возможно, это и так: мы не вправе рассчитывать, что какое-то физическое тело или даже целый мир сможет существовать вечно. Но для нашего мира, как и для нас, смерть — это не уничтожение, а трансформация, необходимая для того, чтобы цикл начался заново. Но точно так же, как дурные привычки могут укоротить человеческую жизнь, а здоровые — наоборот, продлить, мы своим поведением можем как приблизить Рагнарёк, так и отдалить его наступление. Огромная сила, которой мы обладаем, подразумевает и огромную ответственность.

О том, с чего можно начать работу на физическом плане, уже неоднократно рассказывали защитники окружающей среды, и повторять здесь их рекомендации не имеет смысла. Но у нас, идущих путем Северной традиции, есть и еще одна возможность. В свое время все мы поклялись стоять за богов — но теперь нам нужно понять, какова истинная суть их отношений с йотунами, а не то в конце концов мы обратимся против себя же. Великаны нужны нам точно так же, как и дикая природа, — как источник энергии, источник пищи, необходимой для физического и духовного выживания. Они дают психологическую устойчивость, связывая нас с силами природы, и защищают все живое, ибо они — духовные прародители всех живых существ. Даже в том, что на первый взгляд кажется хаосом, может заключаться скрытая гармония. Это не значит, что мы должны отказаться от разума и технологии и вернуться к первобытному образу жизни. Но все мы пользуемся дарами богов — и не должны забывать, что даже Тор никогда не пытался истребить всех великанов под корень. В наши дни благоразумнее поддерживать йотунов, чем бороться с ними. Мифы о йотунах связаны с сотворением мира и космическими паттернами. Возрождая эти мифы, мы возрождаем весь мир. Поэтому йотуны достойны подношений и почестей не в меньшей степени, чем любые духи земли. Более того, именно к йотунам стоило бы взывать в первую очередь в тех ритуалах, которые мы совершаем перед тем как погрузиться в транс и прикоснуться к глубочайшим силам, сокрытым в нашем внутреннем Утгарде.

Подобно другим разновидностям язычества, северная ветвь Старой Религии — это религия Земли. Как указывает Стейнсланд, «было бы очень странно, если бы скандинавская традиция исключала любое ритуальное общение с теми силами, от которых, в конечном счете, зависит все сущее. Великаны так же необходимы миру, как и боги» (там же, стр. 221). Возрождая практику скандинавской религии, мы не должны забывать, что эти силы тоже заслуживают уважения и почестей.

Литература

1. E. A. Wallace Budge. The Gods of the Egyptians. I. N.Y.; Dover Press, 1969.

2. Alain Danielou. The Gods of India. N.Y.; Inner Traditions Internation, 1985.

3. Kirsten Hastrup. Culture and History in Medieval Iceland. Oxford, 1985.

4. C. Kerenyi. The Gods of the Greeks. N.Y.; Thames & Hudson, 1951.

5. John Lindow. “Addressing Thor” // Scandinavian Studies 60, 1988:119—136.

6. The Poetic Edda. Trans. Lee M. Hollander, Austin, University of Texas Press, 1986.

7. Gro Steinsland, “Giants as Recipients of Cult in the Viking Age?” // Words and Objects; towards a dialogue between archaeology and history of religion. Norwegian University Press/Institute for Comparative Research in Human Culture, 1986.

Перевод с англ. Анны Блейз

[1] «Книга о свержении Апопа, врага Ра, врага Ун-Нефер [т.е., Осириса]» — папирус IV века до н.э., ныне хранящийся в Британском музее; излагает миф о сотворении мира незримым и всемогущим богом Неб-ер-чером (букв. «Владыка до самого крайнего предела»), который принимает для этой цели форму Хепри — ипостаси солнечного бога Атума (или Ра). Чтобы перейти в зримый и материальный облик, он попросту произносит свое имя — «Хепри». Точно так же — называя имена — он затем вызывает все вещи из небытия (а точнее — из состояния пассивности, в котором они пребывали в водах Нуна — мирового океана).

[2] Старшая Эдда, «Прорицание вёльвы», 3—4, рус. пер. А.И. Корсуна. Тот же отрывок известен в других переводах:

В эру раннюю Имира время,
ни песка, ни моря, ни плеска волн,
не было земли, и неба не было;
лишь щель без травы щерилась бездной.
Пока Бора сыны не подняли почву
Мидгард стали ставить прекрасный… (пер. Е. Мелетинского)

В начальное древнее время жил Имир.
Земли тогда не было; не было неба;
Ни морского песку, ни холодной волны;
Трава не росла: всюду бездна зияла.
От Бора рожденные подняли почву,
И вместе устроили Мидгард прекрасный… (пер. С. Свириденко)

В начале не было
(был только Имир)
ни берега моря,
ни волн студеных,
ни тверди снизу,
ни неба сверху,
ни трав зеленых —

только бездна зевала.
Отпрыски Бора
подняли сушу,
мир серединный
воздвигли дивный… (пер. В.Г. Тихомирова).

[3] «Утгард» (др.-исл.) в буквальном переводе означает «внешнее отгороженное пространство», «окраинная земля».

[4] Старшая Эдда, «Песнь о Харбарде», 23. Рус. пер. А.И. Корсуна. В пер. В. Тихомирова:

…те великанши
столько рожали,
что скоро земли
не осталось бы людям.

[5] «Финдхорн» — крупная община в Шотландии, члены которой строят свою жизнь на принципах экологичного и гармоничного взаимодействия с природой.

[6] Хамрамм — волк-оборотень, берсерк — здесь: медведь-оборотень.

[7] Старшая Эдда, «Прорицание вёльвы», 56, рус. пер. А.И. Корсуна.

В пер. В.Г. Тихомирова:

Солнце затмилось,
земля утонула,
срываются с неба
светлые звезды,
огонь извергается,
жизни кормилец,
он жаром пышет
аж в самое небо…

В пер. Е. Мелетинского:

Черным стало Солнце, суша тонет в море,
светлые звезды сыплются с неба.
пар жарко пышет и жизни питатель,
пламя до самого поднялось неба.

В пер. С. Свириденко:

Солнце черно; земли канули в море,
Звезды срываются вниз с вышины.
Пар всюду пышет, и Жизни Питатель,
Лижет все небо жгучий огонь.

[8] «Койяанискацци» — короткометражный документальный фильм Годфри Реджио, показывающий последствия неконтролируемого воздействия человека на природу. На языке индейцев хопи название фильма означает «сумасшедшая жизнь, «жизнь вне равновесия» или «разрушение жизни».

[9] Старшая Эдда, «Прорицание вёльвы», 59—60, рус. пер. А.И. Корсуна.

В пер. Е. Мелетинского:

Видит она, как вышла снова
земля из моря в зеленой обнове.
Бурлит ручей парит орел,
видит сверху и выловит рыбу.
Сбираются асы на Идавеллир,
и о Поясе мира мощном судят
(помнят асы о прошлых деяниях)

и о данных Одином древних рунах.

В пер. В.Г. Тихомирова:

…и вот она видит:
время настало —
суша из моря
восстала зеленая,
воды текут,
орлан по-над ними
летает и рыбу
высматривает;
сходятся асы
на Идавёлль-поле,
о змее всесветном
ведут беседы,
о прошлых делах
вспоминают, о славных,
о древних рунах
громогласного бога.

В пер. С. Свириденко:

Знаю я, вижу, как снова возникнет,
Вновь зеленея, из моря земля.
Бьют водопады; орлы за добычей
Станут к водам на лету припадать.
Жить будут асы в полях Идавалльра,
Часто в речах вспоминать им случится
Мидгарда Змея, и судьбы минувшие,
И стародавние Одина руны.

[10] Солнечный Медведь — прорицатель из индейского племени чиппева, в 1979 году предсказавший масштабную катастрофу, которая преобразит лик Земли и унесет множество жизней.

История и характер великанов

Йотуны — самая многочисленная из всех рас, обитающих в Девяти мирах. Три из Девяти миров — Йотунхейм, Муспелльхейм и Нифльхейм — находятся целиком под их властью и населены только ими. Еще один мир, Хельхейм, принимает умерших из многих рас, но управляет им Хела, богиня из йотунов. Таким образом, это сила, с которой нельзя не считаться.

В литературных источниках образы великанов головокружительно разнообразны. Одни йотуны красивы, другие — гротескно уродливы; одни простодушны до глупости, другие одарены поистине божественной мудростью. Одни — заклятые враги асов и ванов, другие заключают с ними браки. Многие из асов родились от великанш, хотя богини из асов редко выходят замуж за йотунов (самое известное исключение — Сигюн).

С некоторыми обычаями, характерными для йотунов в целом, как класса, человеку смириться трудно, в связи с чем мы и склонны представлять себе великанов как злых демонов. Нам нелегко выйти за пределы собственных культурных ограничений и признать, что эти существа принадлежат совершенно к иному виду, чем мы. Такие обычные в культуре йотунов практики, как каннибализм, смертельные поединки или сексуальное насилие, действительно ужасают и огорчают, если смотреть на них с точки зрения человека. Но не следует забывать, что йотуны — не люди и судить их по нормам человеческой морали нельзя. У них — свои моральные принципы, которые для них прекрасно работают; они — существа иной природы, и человеческие правила им не подходят. По большому счету, только этноцентризм заставляет нас полагать, что мы вправе судить о йотунах по нашим стандартам.

Что я поняла, так это то, что все йотуны разные. У каждого из них — своя особая личность, свои мотивы и предпочтения. Они — индивиды, а не какая-то безмозглая вопящая орда. Они ничуть не глупы; наоборот, многие из них хитроумны и сообразительны. Некоторые йотуны враждебны ко всем, кроме своих соплеменников; некоторые благосклонны и к другим существам, но не слишком-то склонны о них заботиться; но есть и такие, кто активно интересуется чужаками. Одни будут держаться данного слова во что бы то ни стало; другим вообще нельзя доверять ни при каких обстоятельствах. Одни йотуны мудры и прекрасны, другие — жестоки и мстительны, но в большинстве своем они — что-то среднее между двумя этими крайностями. Нельзя стричь их всех под одну гребенку. Одним словом, во многих отношениях они так же разнообразны, как и люди.

Тем не менее, я полагаю, что обращаться с ними надо осторожно, осмотрительно и уважительно — несмотря на то, насколько хорошо (или плохо) лично вы к ним относитесь (даже если вы считаете их врагами, помните, что они — достойные противники). Никто не обязан любить их или восхищаться ими, но и сбрасывать их со счетов как что-то несущественное тоже нельзя. В конце концов, будь они всего лишь кучкой трусливых слабаков, разве Тор посвящал бы борьбе с ними столько усилий?

— Элизабет, духовидица

Все йотуны Девяти миров происходят от двух предков, совершенно друг на друга не похожих, — от Имира и Сурта, прародителей инеистых турсов и огненных этинов соответственно. Сурт, согласно мифам, — самое древнее создание: он существовал еще тогда, когда в мире не было ничего, кроме Муспелльхейма и Нифльхейма, плававших в бездне Гиннунгагап. От Сурта пошел род огненных этинов, о которых известно не так уж много, поскольку возникли они далеко не с таким шумом и грохотом, как инеистые турсы. Что же до Имира, или Аургельмира, как именуют его йотуны, то он, наоборот, занимает центральное место в классическом скандинавском мифе творения. Изначально Нифльхейм (Страна Туманов) представлял собою сплошную глыбу льда, по которой несла свои воды первозданная река Эливагар, и воды те были ядом, обращавшим в лед все, чего коснутся. Но затем Муспелльхейм приблизился к Нифльхейму, и льды Страны Туманов начали таять; и по сей день этот мир состоит напополам из воды и льда, перемешанных друг с другом. Тогда же, на заре творения, льды начали отступать и из-под них показалось тело спящего Имира.

Лингвист Роберт Клейборн в своей книге «Наш удивительный язык» исследует происхождение слова «Йоль» (Yule) — названия зимнего солнцестояния, самого темного времени года. По всей видимости, это имя вошло в индоевропейские языки через контакт с коренными народами Скандинавии, которых завоевали и ассимилировали индоевропейцы. Почти все, что нам известно об этих народах (а это, надо признаться, совсем немного), мы знаем благодаря словам, вошедшим только в древнегерманский и более ни в какие языки индоевропейского происхождения. Мы по сей день пользуемся «потомками»

некоторых из этих слов — таких, как husam (англ. house, «дом») или skuldar (англ. shoulder, «плечо»). Мы знаем, что коренные народы Скандинавии вступали в браки с превосходившими их числом индоевропейскими завоевателями, — поскольку от них же нам достались такие слова, как wif (англ. wife, «жена», первоначально — просто «взрослая женщина») и kiltha (англ. child, «ребенок»), а также, что показательно, skalkhaz (англ. slave, «раб»). И они же оставили нам слово Yeowhla, название зимнего солнцестояния — времени, особо значимого для обитателей субарктической местности, где зимние ночи так невыносимо длинны и холодны.

Клейборн приводит свидетельства тому, что от этих же далеких предков нам достались некоторые элементы скандинавского мифа творения — а именно, рассказ о том, как от дыхания теплых южных ветров, дувших из Муспелльхейма, начали таять вечные льды, и о том, как «родился» или, точнее, освободился из ледяных оков древний исполин Имир, гороподобный прародитель великанов. По мнению Клейборна, все это очень похоже на то, что люди могли наблюдать под конец ледникового периода, когда в течение одной человеческой жизни ледники могли отступать на север на много миль, обнажая горы, покрывавшиеся затем травой и деревьями, и порождая бурные реки, которые затопляли низины и, разливаясь, превращались в озера и внутренние моря. Если так, то можно предположить, что эти протоскандинавы поселились в той местности задолго до начала таяния ледников… и что богами их вполне могли быть йотуны. Схожую гипотезу выдвигает Лилиенрот, возводя имя богини Хелы к доиндоевропейским источникам.

Насколько мы можем судить, Имир, появившийся из-под льда, был гигантским «протовеликаном», малоподвижным и почти неразумным. Он не умел ни говорить, ни менять облик; очевидно, по природе своей он был сродни горам. Питался он молоком из сосцов Аудумлы — исполинской божественной коровы, которая появляется в мифе внезапно и безо всяких объяснений и вскоре так же неожиданно исчезает. Большую часть времени Имир спал; и пока он спал, из пота его подмышек родились два инеистых турса — сын и дочь, а от того, что он потирал во сне ноги друг о друга, возник еще один сын-турс. Так появилось первое поколение настоящих инеистых турсов, уже наделенных всеми силами и способностями, которые унаследовало их потомство: они росли, работали, разговаривали и производили на свет детей обычным образом. Последним деянием коровы Аудумлы во всей этой истории стала попытка слизать весь лед Нифльхейма, но ей только и удалось, что вылизать из-под льда еще одно существо — Бури, первого аса. Он не был родичем турсам, но взял жену из них и родил с нею детей, в том числе — сына по имени Бор. Его детьми стали Один, Вили и Ве, которые, собственно, задумали и совершили убийство великого гиганта Имира. Кровь его хлынула могучим потоком, затопив весь Нифльхейм. Многих великанов смыло волнами потопа, но те, кто уцелел, заново заселили Нифльхейм и появившийся к тому времени новый мир — Йотунхейм. А сыновья Бора между тем занялись переустройством космоса, использовав для этого труп Имира, рассеченный на части.

Глядя на этот миф с точки зрения его древних создателей, нетрудно представить себе, как он развивался, менялся и преображался в попытках отразить изменившуюся реальность. Индоевропейские захватчики спешно ввели в сюжет предка своих богов, внуки которого, в свою очередь, убили предка богов покоренного народа, а затем переустроили мир на свой вкус. Бунтовщики бежали в необжитые места, в земли, более скудные и труднодоступные, и продолжали оттуда вести партизанскую войну против нового порядка. Убийцы разделили наследие древнего прародителя — землю, то есть его физическое тело, — между собой и своими союзниками. Один, внук Бури и главный из убийц Имира, сочетался ритуальным браком с великаншей Йорд, имя которой означает «Земля» и которая, практически, является олицетворением страны. Отголоски подобных практик встречаются и в мифах других народов, завоеванных индоевропейцами. Так, Зевс, окончательно победив род исполинов, именуемых в греческих мифах титанами, берет в жены одну из титанид — Метиду (Мудрость) — в знак своей полной власти над покоренной страной и в ознаменование ритуального смешения двух родов, победителей и побежденных. Затем он разводится с ней и сочетается браком с Фемидой, еще одной титанидой, олицетворяющей общественный порядок и закон; затем разводится и с нею и, наконец, берет жену из собственного рода — Геру, богиню брака, которая становится его постоянной супругой и царицей богов. Так же поступает и Один: сколько бы он ни вступал в брачные связи с великаншами, полноправной женой его остается Фригг, госпожа асов.

Следующий раздел истории йотунов неполон: среди длинных славословий асам, творившим мир, о нем сохранилось лишь одно-два упоминания. Сказано только, что единственными из огненных турсов, пережившими пПотоп, были Бергельмир и его семья, однако все ЛГПС, которыми мы располагаем по этому вопросу, свидетельствуют об ином. Йотуны, рассказывавшие нам об этом периоде, утверждают, что из племени Бергельмира выжили многие, и вплоть до наших дней живы еще некоторые йотуны, родившиеся до Потопа; их имена будут перечислены ниже в разделе, посвященном Бергельмиру. Сурта и его родичей в Муспелльхейме Потоп, по-видимому, никак не коснулся. Вообще создается впечатление, что огненные этины, за исключением тех, кто вступил в браки с инеистыми турсами и

покинул свой жаркий мир, держатся довольно замкнуто и по большей части хранят свою историю в тайне от посторонних. Инеистые великаны — возможно, благодаря своей связи со стихией Воздуха, с Ветром и Погодой, — быстро распространились по землям Йотунхейма. С ними в этот новый мир пришли их мужья и жены, взятые из числа огненных великанов, и дети от этих смешанных браков, а также все прочее потомство, способное выжить в новом мире. К началу войны между асами и ванами великаны уже стали самой многочисленной расой во всех Девяти мирах.

Свойства великанов

О генеалогии и продолжении рода у йотунов мы поговорим в следующей главе, потому что сначала следует рассмотреть те свойства, которые составляют, собственно «природу великанов», — те особенности, которыми обладают все йотуны без исключения, независимо от того, с какой стихией они связаны. При том, что йотуны отличаются огромным разнообразием (так, инеистые великаны совершенно непохожи на огненных, а горные этины — на этинов из Железного леса), все же их объединяют некоторые черты, общие для всей расы.

1). Способности, тесно связанные с силами природы и стихий — ветра, воды, огня, снега, камня, деревьев, животных. Некоторые пытливые исследователи интересовались у меня, в чем разница между йотуном и стихийным духом. Провести четкую границу между двумя этими классами сущностей непросто, но я постараюсь.

Нам, обычным людям, подверженным всем ограничениям нашей собственной природы, трудно понять, каково это — быть огнем, или льдом, или другим каким-нибудь природным явлением… трудно, но не совсем уж невозможно! Шаманы по всему миру обучаются «слиянию с природным миром» как способу обрести знания и силу. Одна из задач, которые ставит передо мной Хела в ходе моего шаманского обучения, заключается в «овладении» стихиями. Это не значит, что я должен превратиться в сказочного волшебника, способного одним взмахом руки призвать громы и молнии. Наоборот, «овладеть» стихиями — значит познакомиться с ними по-настоящему, понять и изучить их вдоль и поперек, почувствовать их и подойти к ним настолько близко, насколько это вообще возможно для человека. Нужно слиться с ними воедино и постичь их сущность. И в этом деле очень помогает работа со свойствами йотунов.

Чтобы объяснить разницу между стихийным духом и йотуном, воспользуюсь примером из финской «Калевалы»: там любое волшебство понимается как знание «истинного имени» того или иного предмета или явления — холода, тепла, солнца, огня и так далее. «Истинное имя» какой-либо стихии — это не волшебное слово: это волшебное чувство или состояние, возникающее благодаря тесной связи с этой стихией. Установив такую связь, вы примете в себя часть этой стихии, и в дальнейшем работать с ней вам будет гораздо проще, чем если бы вы держались от нее в стороне, на безопасном расстоянии.

Именно этой способностью, развитой до предела, и обладают йотуны стихий. Рассмотрим для примера огненного этина. То, что он — огненный, не значит, что он — просто огонь: в противном случае он и был бы просто огнем, как любой огонь. И это не значит, что ему известно истинное имя огня. Но он воплощает всем собой это истинное имя. Уточним: он воплощает собой не дух огня, а его истинное имя, то есть состояние, в котором он и един с огнем и, в то же время, остается отдельной сущностью. Таким образом, огненный этин — это не просто огонь, а огонь, наделенный самосознанием. Что же до стихийного духа, то его способности к самосознанию гораздо более ограничены. Этин — не менее (а, возможно, и более) разумное и сложное существо, чем человек, но при этом он является частью природы, интегрированной в его собственную личность.

По-видимому, одно из следствий такого тесного родства с силами Природы — некоторая неприязнь к цивилизованному земледелию и скотоводству, типичная для многих великанов. В старинной эльзасской сказке дочь великана ловит пахаря и сажает его в свой фартук, но отец велит дочке отпустить эту новую игрушку подобру-поздорову, потому что даже великанам нужен хлеб. С другой стороны, такие великаны, как Бауги и Хрейдмар, сами не чужды сельскому хозяйству (возможно, на них повлияло близкое соседство с восточной границей Ванахейма).

2). Буйный, дикий нрав, побуждающий легко впадать в неуправляемую ярость. Некоторые великаны умеют держать себя в руках, некоторые — нет. Культурные традиции йотунов рассчитаны на

обуздание этой склонности и включают, в частности, строгие правила, касающиеся того, в каких случаях приемлемо вызывать кого-либо на поединок или убивать, а в каких — нет. Оскорбленный йотун очень серьезно относится к вире и в качестве выкупа может потребовать от обидчика, чтобы тот принял на себя страдания и боль: только тогда йотун сменит гнев на милость. Впрочем не всех великанов так уж легко разгневать: некоторые горные этины довольно флегматичны.

3). Сильные страсти вообще: бурные эмоции, свирепые приступы вожделения, буйная, экстатическая радость, громогласные и грубые шутки, жажда мести, не знающая границ. Всех йотунов отличает глубина и сила переживаний. Они постоянно живут в высоком напряжении и убийственно серьезны. Среди йотунов не встретишь ни стеснительных зануд, ни легкомысленных и капризных ветрениковю. (За последнего можно принять Локи, но на самом деле он лишь притворяется.) Даже если кто-то из них носит маску вежливой любезности и держит свои страсти в ежовых рукавицах (как, например, Утгарда-Локи, Мордгуд или Герд), все равно чувствуется, как за этим наносным спокойствием бурлит вулкан. Если йотун принял вашу сторону, он будет защищать вас от любого врага (если только не сочтет вас слишком глупым — хотя даже и в этом случае покровительство йотуна иногда можно сохранить). Возможно, ради вас он пойдет на все, даже на убийство. Но при этом он ожидает от вас столь же глубокой ответной преданности.

4). Верность клану и племени. Почти все йотуны, за немногочисленными исключениями, живут племенными сообществами и, как правило, чувствуют более сильную связь со своими кровными родичами, нежели с теми, с кем породнились через брак. Именно поэтому, например, Герд потребовала, чтобы Фрейр отдал ее родителям свой магический меч в качестве брачного выкупа: столь дорогой подарок не только подчеркнул высокую ценность невесты, но и упрочил положение ее семьи. Подобная верность — еще одно проявление глубины чувств, свойственной йотунам; и не случайно в шведском языке возникло слово «trolltryggr» — «верный, как великан».

5). Среди йотунов чрезвычайно распространено оборотничество. Практически каждый из них в той или иной степени способен менять обличья. Все из них, с кем я об этом говорил, умеют это от рождения, а некоторые достигли в искусстве оборотничества (а в культуре йотунов оно считается именно искусством) подлинных высот: для них сменить физическую форму — все равно что для нас переодеться. Однако большую часть времени великаны проводят в той форме, которая связана с их «природной стихией», а это значит, что вы запросто можете пройти мимо кого-нибудь из них, даже не заметив. Есть у них и гуманоидные формы, в которых они вполне могут сойти за человека. Но в целом йотуны очень разнятся между собой по размерам и обличьям, причем не только от клана к клану, но и в пределах одной семьи. Поскольку наша собственная раса, наоборот, весьма однородна с физической точки зрения, некоторым людям трудно свыкнуться с многообразием, царящим среди йотунов.

Способности к оборотничеству, по всей видимости, неразрывно связаны с близостью йотунов к природе. Те из них, кто превращается в животных, почитают их как своего рода тотемы; некоторые из них, особенно великанши, носят имена животных — например, Хюндла («собака»), Крака («ворона») или Трана («журавль»). Другие названы в честь связанных с ними природных сил — например, Кари («северный ветер») и весь его выводок детей, имена которых представляют собой различные наименования снега, или дочери Эгира, чьи имена — по большей части названия разного рода волн.

6). Несмотря на все различия между кланами, в целом йотуны более кровожадны, буйны и первобытны, чем люди. С другой стороны, и кодексы чести, которых они придерживаются, гораздо более строги, чем человеческие, — иначе великаны попросту перебили бы друг друга. (Как сказал один мастер сейта, «я понимаю, что это сравнение ужасно, но, образно говоря, они — не столько люди, сколько клингоны [1]».) Некоторые из их обычаев для нас неприемлемы — такие, как каннибализм, к которому они прибегают как в погребальных целях, так и из мести. Вполне возможно, что язычники, которых посещают видения какого-то утопического земледельческого общества из «глубокой древности», на самом деле бессознательно настраиваются на восприятие Ванахейма, — а те, кому являются видения фантастических «варварских» племен, в действительности созерцают Йотунхейм.

7). Йотуны — все до единого — воины. Теснее всего они связаны с самыми могущественными из природных сил — ураганами, лесными пожарами, землетрясениями и штормами. (С нашей точки зрения, в подобных силах и феноменах нет ничего хорошего. Но Природа бы с нами не согласилась. Более того, она могла бы сказать, что именно в подобных явлениях Она предстает во всем Своем великолепии, хотя они и причиняют нам неудобства.) Йотуны то и дело сражаются — за территорию, за справедливость и просто забавы ради. Некоторые из них могут даже в шутку — опять же, забавы ради — сражаться с нами, людьми. Один духовидец рассказывает: «Я имел дело с несколькими из них, и все они умели разное. Поскольку я вообще не прочь подраться, я сам вызывал их “испытать, чего я сто́ю”. Похоже, их это очень забавляет. Иногда я побеждал, иногда — проигрывал. Но честно могу

сказать, что от всех благополучно уходил на своих двоих. Думаю, они поддавались. Им просто было забавно, что с ними захотел потягаться какой-то маленький человечек».

Сражаются они и за власть, за обеспечение должной «иерархии в стае». Особенно это характерно для йотунов, теснее прочих связанных с животными. Когда я впервые попал в Железный лес, меня окружили вервольфы, и один из них на меня прыгнул. Я принял боевую форму и повалил его, после чего он сразу же отступил. Это была проверка: они хотели выяснить, как со мной следует обращаться. Духовидцам вообще нередко устраивают подобные проверки, а иногда вызов могут бросить просто для острастки — если вы нарушили границы чьей-то территории. Некоторые новички принимают подобное предупреждение за битву не на жизнь, а на смерть: действительно, какой-то странный зверь набросился на них невесть откуда и собирается ни за что ни про что сожрать! Они бросаются на него в ответ, не подумав, — и это может кончиться плохо.

8). В сексе йотуны необузданны, грубы и неистовы, но к сексизму не склонны. Резкого противопоставления между полами у них нет, и, в целом, женщины-йотуны не уступают мужчинам по силе и свирепости. Сама мысль о подчиненном положении женщин, с точки зрения великанов, нелепа. Женщины-йотуны способны внушать не меньший страх, чем йотуны-мужчины. Короче говоря, великаны куда меньше привязаны к жестким гендерным моделям, чем любая другая раса во всех Девяти мирах, включая и людей.

Сексом йотуны занимаются так же страстно, как и любым другим делом, и так же неистово. Зачастую при этом они непредсказуемо меняют обличья прямо в процессе. Единственная разновидность секса, в которой йотуны принимают строго определенные роли — активную и пассивную, — это йотунская сексуальная магия; причем, как ни странно, основную магическую работу проводит пассивный партнер, активный же считается всего лишь его помощником.

Брачные обычаи йотунов разнообразны, но в целом значительно отличаются от тех, что приняты, например, у асов. Ни в одном из йотунских племен, с которыми сталкивался, не существует запретов на негетеросексуальные связи. Правда, ввиду того, что во всяком племенном обществе придают важное значение деторождению, гетеросексуалам отводится несколько более высокий статус; но никаких наказаний за сексуальные связи какого бы то ни было рода не существует — при условии, что эти связи не нарушают мирную жизнь и спокойствие племени. В особенности характерен такой подход для Железного леса, где рождается много гермафродитов и существ неопределенного пола. Многим людям, работающим с йотунами, кажется удивительным, что даже у самого огромного йотунского «мачо» если и нет желания «заниматься этим» с другим огромным йотунским мачо, запросто может быть друг, который именно «этим» и занимается с каким-нибудь еще йотунским мачо, — да и вообще он не видит в этом ничего плохого, даже если у него самого — другие предпочтения.

Строгой моногамии йотуны не придерживаются; у большинства из них дело обстоит так, что каждый берет столько жен, сколько может а) поселить под своим кровом и прокормить, и б) удержать от взаимных ссор. Впрочем, супруги одного и того же йотуна обычно не живут под одной крышей, если только не состоят друг с другом в родстве (например, как сестры). А это значит, что обладателям нескольких жен приходится жить на несколько домов, проводя время поочередно то с одной, то с другой супругой. Небезызвестные трения между двумя супругами Локи — Ангрбодой и Сигюн — объясняются вовсе не возражениями против полигамии, но, по большей части, возмущением Ангрбоды, что Локи взял жену из асов, а не из своего клана.

Брачные церемонии йотунов разнообразны — от формального религиозного ритуала до простого заявления о намерении перед лицом племени, — но всегда включают себя обмен кровью в той или иной форме. Если двое не обменялись кровью в присутствии свидетелей, брак не считается законным. Достаточно хотя бы уколоть палец, но обычно оба партнера наносят на ладонь порез, от которого затем останется шрам. Эти шрамы играют для йотунов такую же роль, как для людей — обручальные кольца; в случае разрыва отношений оба партнера могут обезобразить свои шрамы, проведя поверх них множество поперечных надрезов. Обмен кровью не столько выражает бурную страсть, сколько символизирует кровное родство между племенами: каждый партнер ритуальным образом принимает другого в свою семью, уделяя ему часть семейной крови.

Будут ли супруги после свадьбы жить вместе — вопрос открытый. Йотуны не разделяют представления о том, что партнеры по браку непременно должны прожить всю свою жизнь под одной крышей и каждую ночь спать в одной постели. Иногда супруги остаются жить каждый в своем племени, а время от времени просто где-нибудь встречаются друг с другом. Иногда бывает так, что йотун большую часть времени живет с одной супругой, а другую иногда посещает. Некоторые вообще постоянно странствуют, навещая партнеров по браку лишь изредка. Если вы обнаружите пару, долгое

время прожившую вместе, это может объясняться тем, что у них есть маленькие дети, которых надо растить, а отношения со своими племенами они по каким-то причинам порвали; или же они построили свой дом вместе; или же вместе обрабатывают один участок земли; или, наконец, им просто нравится жить друг с другом.

Вот что я обнаружила: несмотря на то, что работать с йотунами полезно, особенно в наши дни и в нашу эпоху, для такой работы требуется особая деликатность. Это не значит, что йотуны сами по себе деликатны, — нет, но подходить к ним следует с полной осознанностью и пониманием, как устроены ваши личные отношения с ними. Как оказалось, они довольно обидчивы, так что лучше соблюдать осторожность. Это важно, и, наверное, в этом — одна из причин, по которым кое у кого не получается работать с ними как следует. Если вы уже начали работать с йотунами и они вами заинтересовались, помните: им не понравится, если вы внезапно забудете о них или станете сбрасывать их со счетов. Как показывает моя личная практика, ответственность здесь — гораздо выше, чем при работе с любыми другими богами и духами. Что я хочу этим сказать? То, что мне действительно приходится много работать. Работать с самими йотунами, выполнять то, что они скажут, и не сидеть сложа руки — иначе они уйдут. Они не позволяют мне лениться. Кроме того, они требуют (по крайней мере, от меня) относиться гораздо более терпеливо, осознанно и вежливо ко всему миру — к людям, животным, растениям и так далее.

— Лин, духовидица.

Большинство последователей различных северных религий, скорее всего, спросят: «А зачем мне вообще работать с йотунами? Чему такому они могут меня научить, что не могут дать асы или ваны?» Понятное дело, что каждое живое существо без исключения может научить чему-то такому, чему вас не научит никто другой. Но в остальном — нет никаких причин, обязывающих кого-либо работать с троллями и великанами, особенно если вы чувствуете себя с ними неуютно и они никогда не обращались к вам лично. И точно так же у меня, например, нет никаких причин особо тесно работать с асами. Однако время от времени я с ними беседую, когда мне от них что-нибудь нужно, — в особенности если мне понадобятся их уроки. А некоторые из моих друзей и знакомых, работающих с асами и ванами, время от времени обращаются к йотунам за советом в тех областях, в которых они сведущи лучше всех.

Одна из таких областей — оборотничество. Хотя и асы, и альвы до некоторой степени способны менять обличья (особенно Один и Фрейя), но с йотунами в этом отношении не сравнится никто. Это часть их природы. Оборотничество (а для нас, обладателей более материальных тел, это означает произвольное изменение формы нашей хамы, то есть астрального тела) может давать мощнейший обучающий опыт. На самом деле вы никогда не поймете по-настоящему, кто вы, до тех пор, пока не пройдете путями того, кем и чем вы не являетесь. Вот почему такое важное место в шаманской практике занимают, собственно, и оборотничество, и/или смена пола, и/или внесение изменений в физическое тело, и/или игры с нейрохимией. Так вы гораздо глубже понимаете, кем и чем вы не являетесь, и благодаря этому узнаёте гораздо больше о том, кто вы есть на самом деле, хотя всё это — не главная цель, а всего лишь побочное следствие и предварительный этап обучения (который неошаманы, к сожалению, слишком часто пропускают). Разумеется, если вы начнете регулярно становиться «не собой», может случиться так, что вы сами изменитесь, и тогда все придется начинать с начала.

Другая область, в которой йотуны разбираются лучше прочих, — это глубокое понимание стихий. Под стихиями я подразумеваю не только классические четыре элемента — Землю, Воздух, Огонь и Воду: йотуны работают и с другими природными силами — такими, как смерть, распад, возрождение, равновесие, — и служат их олицетворениями. Тайных знаний для изучения в мире хватает, но никто лучше йотунов не обучит вас пониманию естественного хода вещей. Я не мог овладеть по-настоящему главной своей стихией, Воздухом, до тех пор, пока не установил близкий (хотя и недолгий) контакт с Северным Ветром. И я никогда бы не понял Воду, стихию, оказавшуюся для меня самой трудной, если бы мне не пришли на помощь Девять Водяных Дев.

Ни один из исторических источников не отказывает йотунам в мудрости. Асы и ваны часто обращаются к ним за советами по их «специальностям», а некоторых (как, например, Вафтруднира), намеренно выискивают и уничтожают, потому что их мудрость может оказаться грозным оружием. Кведульф Гундарссон в своей работе «Искусство прорицания, сейт и шаманизм» отмечает, что шаманские путешествия в Нижний мир в поисках мудрости практикуют почти исключительно великаны или, даже точнее, великанши.

Это подводит нас к еще одному довольно неоднозначному вопросу, к которому мы будем возвращаться еще не раз: какое отношение имеют йотуны к шаманизму Северной традиции? Представляется, что эта практика, которую, в сущности, еще только начинают возрождать, связана с йотунами очень тесно. Ее следует отличать от сейта и спе (прорицания) — более молодых психодуховных практик, которые возникли в скандинавско-германской традиции на позднем этапе и еще упоминаются (хотя и редко) в дошедших до нас письменных источниках. Не исключено, что сейт вырос из шаманизма, но сам по себе шаманизм на скандинаво-германских территориях исчез задолго до появления письменности (хотя в соседней с ними стране саамов существует по сей день) и, соответственно, не поддается реконструкции на основе скандинавских литературных источников. Фактически, почти все, что мы о нем знаем, поведали нам духи: они помнят даже то, о чем люди давным-давно позабыли. И примечательно, что те боги и духи, которые активнее прочих избирают шаманов среди людей и обучают их этой духовной практике, принадлежат, за редкими исключениями, к роду йотунов. Удивляться не следует: ведь в те времена, когда в Северной Европе господствовала шаманская культура, основными объектами поклонениями, судя по всему, были именно йотуны.

Нам, практикующим шаманскую традицию, полученную от духов (что, кстати сказать, не редкость для других шаманских традиций: так, у монгольских бурятов есть даже специальный термин для шамана, обученного духами, — багшагуи), совершенно все равно, признают ли ее реконструкторские религиозные общины или нет. Все равно к началу эпохи викингов (а именно эту эпоху пытаются воссоздать большинство реконструкторов Северной традиции) шаманизм уже исчез, за исключением немногих практик, сохранившихся как часть сейта, так что заявления о том, что в религии вышеназванного периода не было места шаманской традиции, совершенно справедливы. Но независимо от того, признают ли ее когда-нибудь или нет эти духовные общины, шаманская традиция постепенно растет, а ключи к ее освоению дают йотуны. И хотя эта книга и те, что за ней последуют, могут оказаться полезны многим читателям с самыми разными убеждениями и верованиями, прежде всего они обращены к моим братьям и сестрам по этой традиции — тем из нас, кого боги и духи предназначили для борьбы за ее возрождение. Мужайтесь и не сдавайтесь, ибо для нас с вами отказ от борьбы означает безумие и смерть. Эта книга — мой первый дар вам всем и тем богам, которым мы служим.

Думаю, сейчас я выскажу самое главное из всего, чему я научилась за свою жизнь: больше всего вы узнаёте тогда, когда просто сидите тихо с открытой дверью, впуская тех, кто хочет с вами говорить, и не обращая внимания на тех, кто не хочет. Еще одно очень важное правило — подходить к каждому существу с открытым сердцем, какому бы пантеону или стороне ни принадлежала ваша верность. Асы, йотуны и все остальные — очень разные, и вы это поймете, если будете давать каждому возможность проявиться и определить себя. Если кто-то из них считает себя великаном — так тому и быть. Примите его — и вы узнаете гораздо больше, чем если бы смотрели на него как на какую-то хаотическую и злобную груду камней. Деревья могут научить нас видеть во всех направлениях. Те же камни могут научить нас терпению. Почва может научить нас росту. Вода тоже может многому научить.

А вот как понять, какие подношения им лучше делать: поработайте на них немного. Они потребуют от вас какой-нибудь обычной повседневной работы — мыть полы, шить, убирать в доме или трудиться в саду. Большинству людей на это не хватает терпения, особенно в других мирах. Думаю, многие просто разозлятся, если их божество прикажет им что-нибудь вымыть или почистить. Они сочтут это унизительным и не поймут, что на самом деле это — важный урок. Это потому, что они не понимают самого принципа «услуга — за услугу». Чтобы йотуны стали работать на вас, вы должны поработать на них. По-моему, очень забавно, что многие люди мечтают вернуться к племенному образу жизни и не понимают при этом сути бартера. Да, конечно, многим духам и богам приятно время от времени получить глоток-другой пива, вина, эля, меда и так далее… но посмотрим правде в глаза! Кого бы вы предпочли? Кого-то, кто приходит к вам в гости с бутылкой вина, или кого-то, кто не только приносит бутылку вина, но и готовит вам обед, а перед уходом еще и убирает за собой на кухне? Может быть, я рассуждаю так потому, что меня с детства приучили: когда приходишь в гости к родственникам, убери за собой посуду, прежде чем уйти. Если вы не любите мыть посуду, всегда можно, допустим, наколоть дров. Но суть не в этом. Я просто хочу сказать, что в доме у йотуна вы должны вести себя как гость — потому что вы и есть гость. Никто не давал нам права разгуливать по иным мирам как у себя дома. Вообще говоря, там, куда я обычно хожу, «туристы» гибнут. Но это и не удивительно: они вытворяют там всякие пакости и глупости и, в конце концов, получают по заслугам. Поэтому обращайтесь с турсами как с уважаемыми родственниками, к которым вы пришли в гости. Поцелуйте Тетушку Ледяную Бороду, когда она к нам наклонится, даже если у нее изо рта будет вонять, как от дохлой крысы. Дайте Дяде Оползню спокойно вздремнуть после обеда, переделав за него все нужные дела по дому. Помните, что у них нет времени на дармоедов и попрошаек. Держитесь с ними почтительно и не забудьте захватить для них какой-нибудь подарок. — Лин, духовидица

Проблема «йотунской крови»

Проследить родословную великанов по одним только литературным источникам непросто, потому что в скандинавских сказаниях одно и то же имя нередко может носить какой-нибудь великан или эльф, с одной стороны, и какой-нибудь король или другой знаменитый человек — другой (а иногда оказывается и так, что дети их тоже носят одинаковые имена). Поэтому возникает путаница. Мы вполне допускаем, что когда-то, в далеком прошлом, люди и великаны общались и смешивались между собой гораздо чаще, чем сейчас, и все же эти совпадения сильно затрудняют работу с генеалогией. По большому счету, одной только Хюндле известны все нити йотунских родословных, и именно к ней я обратился за советом, когда стал разбираться в непростом вопросе продолжения рода у йотунов.

И вот что она мне открыла. Йотуны адаптируются и эволюционируют гораздо быстрее, чем мы, поскольку их тела не настолько жестко ограничены одной-единственной формой, как у нас (в конце концов, все они — оборотни!). И если различия между человеческими расами формировались на протяжении сотен поколений жизни в особых климатических условиях, то йотуны реагируют на изменения климата значительно быстрее, особенно когда еще находятся в утробе матери. Развитие плода у этинов — это борьба (или взаимодействие) между расами обоих родителей и средой, в которой обитает мать, вынашивающая этот плод.

Это значит, что если, например, инеистая великанша зачнет от огненного великана, то ребенок может оказаться по большей части или полностью либо инеистым великаном, либо огненным, либо чем-то средним между тем и другим. Если при этом мать на время беременности переселится на какой-нибудь лесистый остров посреди моря, то плод это почувствует, приспособится к новой среде и в конечном счете может превратиться в земного этина. Если же мать будет часто плавать в море, ребенок может родиться морским этином. В результате от одних и тех же родителей могут рождаться дети с совершенно различными расовыми свойствами. Нередко йотуны появляются на свет с атавизмами, и даже родные братья и сестры подчас не имеют между собой почти ничего общего. Пример тому — Кари, Логи и Хлер/Эгир, трое сыновей одного и того же инеистого турса: инеистый турс, огненный великан и морской великан соответственно.

Способность плода воспринимать среду, в которой обитает мать, и быстро к ней адаптироваться, отчасти объясняется тем, что самой матери приходится менять облик для нормальной жизни в новой среде: форму, полезную для жизни на вулкане или в ледяной пустыне, придется несколько преобразовать, чтобы уютно устроиться на зеленом острове или в лесу. Еще одна причина — то, что йотуны всегда осознают присутствие духов земли, ландветтир, и поддерживают с ними общение. Даже не до конца сформировавшийся йотунский плод способен почувствовать и понять духа земли, танцующего под ногами его матери, и воспринять от него информацию. Вообще, не исключено, что, любой йотун для адаптации к новым климатическим условиям прежде всего обращается за советом к местному духу земли.

Благодаря своей гибкой, оборотнической природе этины чрезвычайно разнообразны, как и места их обитания. При этом браки между различными видами этинов встречаются на каждом шагу: у великанов нет табу на такие союзы и, более того, привнесение новых генеалогических линий в племя только приветствуется, поэтому этины нередко отправляются странствовать и скитаются до тех пор, пока не найдут себе жену или мужа и не решат обосноваться на новом месте. Поскольку моногамия среди них не обязательна, мужей или жен может быть несколько и жить они могут как сообща, так и врозь. Даже запрет на кровосмешение у йотунов не настолько суров, как у прочих рас, поскольку инцест у них далеко не всегда ведет к появлению ущербного потомства. А это вносит в генеалогию йотунов еще больше путаницы. Но, так или иначе, все великаны сильны, выносливы и удивительно разнообразны.

Однако кровные линии йотунов интересуют нас не только с точки зрения генеалогии. Чем дальше, тем более очевидно, что кровь великанов течет и в некоторых людях нашего мира, и численность потомков йотунов среди людей растет. Многие духовидцы, работающие в Северной традиции, спрашивают меня, почему йотуны (и особенно рёкки) в последнее время все чаще и чаще вступают в контакт с людьми. Отчасти это объясняется тем, что люди все чаще и чаще обращаются к северным богам вообще и, таким образом, привлекают их внимание; но все же главная причина, по-видимому, связана с теми, в чьих жилах течет смешанная кровь йотунов и людей.

Разумеется, говорить за всех, к кому когда-либо обращались духи и боги великанов, я не могу, но тех, о ком я с полной уверенностью готов заявить, что они действительно общаются с йотунами,

объединяют между собой некоторые схожие свойства. Всем нам (в большей степени, чем прочим людям) присущи йотунские черты характера, и черты эти прослеживаются в нашей семейной истории. Многие из нас большую часть жизни боролись с ними. Сами этины по этому поводу говорят, что мы с ними — одной крови, пусть даже в наших жилах она сильно разбавлена человеческой.

Но как же нечеловеческая кровь попадает в человеческую родословную? Это долгая и непростая история, но, говоря вкратце, дело обстоит так. Какой-нибудь бог, дух или иная могущественная сущность заимствует (как при одержимости божеством или духом) тело человека — мужчины или женщины. Неважно, осознаёт человек это или нет. Но если в такой период он зачнет ребенка, то дух повлияет на генетику плода и передаст ему часть своей природы. Некоторым такое объяснение покажется невероятным, но я в него верю и нахожу в нем смысл. Оно согласуется с моим личным опытом. И я буду держаться этой версии до тех пор, пока не столкнусь со свидетельствами, способными ее опровергнуть. (Кроме того, в тот единственный раз, когда мне довелось говорить с Одином, я спросил его об этом, и он помолчал немного, а потом признал, что это правда. Хеймдалль в нашей с ним единственной беседе тоже это подтвердил косвенным образом: будь его воля, сказал он, в Асгард не вошел бы ни один человек с йотунской кровью. А Хюндла, богиня родословных, без обиняков заявила, что дело обстоит именно так, как сказано выше.)

Богиня, которой служу я, говорит, что процесс смешения йотунских кровных линий с человеческими начался уже давно и долгое время шел медленно, но теперь, наконец, начинает набирать обороты. Судя по всему, некоторые божества-рёкки, в особенности Локи и Хела, пришли к выводу, что йотуны должны уделять больше внимания людям. Может быть, именно от Хелы и исходила эта инициатива, потому что она постоянно имеет дело с душами людей — равно как и с душами йотунов (тогда как души альвов, например, попадают к ней очень редко). Судя по некоторым признакам, Хела даже может переселять души умерших йотунов в человеческие тела, но утверждать это с уверенностью я не берусь. Так или иначе, какое-то время тому назад развернулась полномасштабная программа по насыщению человеческих родословных йотунской кровью — с тем чтобы йотуны в конце концов признали в людях полезных, так сказать, «братьев».

Насколько я могу судить, они обращаются именно к тем, от кого «пахнет по-свойски». И держатся они с нами честь по чести — по крайней мере, в соответствии со своими кодексами. С теми же, в ком йотунской крови нет, они далеко не всегда любезны. Кое-кто даже может искать общения с людьми в неблаговидных целях — например, чтобы покормиться их энергией. Пить чужую энергию умеют многие йотуны — это их общий дар (нередко встречающийся и среди людей с йотунской кровью). Я не пытаюсь внушить вам, что они милы и приветливы. Совсем наоборот. Они опасны — но ровно в той же степени, как и любое божество, если его разгневать. Настоящая религия и, в особенности, настоящая работа с духами всегда идет рука об руку с опасностью.

Итак, вопрос «почему я должен иметь дело с йотунами, если они ко мне обратились?» приходится переформулировать: «Что мне делать, если ко мне обратились именно они, а не асы или ваны?» И ответ прост — работайте с ними. Если судьба привела вас к ним, на то есть свои причины. Спросите норн — они знают, хотя не факт, что ответят понятно и прямо. Если вы — годи, гитья или мастер сейта, вспомните об этом, когда к вам придет за советом человек с йотунской кровью. Сообщите ему правила этикета и объясните, какие меры предосторожности надо соблюдать, — и пусть он идет своим путем.

Если йотунская кровь в ваших жилах достаточно сильна или происходит от великанов определенных разновидностей (в чем тут причина — в количестве или в качестве — пока еще непонятно), то асы, скорее всего, просто не станут иметь с вами дела — как если бы на вас большими астральными буквами было написано: «Занято». Когда я еще ничего не знал о сообществе последователей Северной традиции, я беседовал с самыми разными языческими богами. И те, кто отвечал мне, иногда бывали полезны, иногда болтали со мной о пустяках или оказывали поддержку, хотя всегда давали понять, что я принадлежу кому-то другому. Но до асов я не мог достучаться никакими силами. Никто из северных богов не откликался на мои призывы, кроме Хелы, которой я, собственно, и принадлежал. И только потом, когда она открылась мне и назвала свое имя (а до того все это время, с четырехлетнего возраста, я общался с ней просто как с Богиней Смерти и время от времени «играл в Румпельштицхена», пытаясь отгадать, как ее зовут: «Может быть, ты — Кали? Может быть, ты — Геката?»), меня стали посещать другие йотунские боги — Локи, Фенрир и так далее. К асам я больше не прикасался — до тех пор, пока меня не отправили к ним с поручением (хотя кое-кто из ванов со мной говорил). Раньше дело обстояло так, словно меня для них попросту не существовало. Теперь же они признали меня — но только как слугу Хелы. Поэтому я понимаю, как может быть обидно, когда ты все зовешь и зовешь Фригг, а она молчит, зато во сне то и дело приходит Мордгуд. И разве найдется для таких людей место в религии под названием «Асатру», если судьба распорядилась ими иначе, причем еще задолго до их

рождения? Трудный вопрос. Некоторые последователи Асатру, пытающиеся (возможно, под влиянием христианского воспитания) превратить свою религию в войну «между Нами и Ими», ответят: нет, таким людям не место там, где большинство избирателей с правом голоса поклоняются асам. И, по правде говоря, некоторые из людей, призванных на службу рёккам, сталкиваются с подобными ограничениями в самом буквальном смысле слова. Они просто не могут войти ни в одно святилище Северной традиции, где запрещено призывать их богов на блоты и самбелы. Другие (опять же, немногие) могут вообще испытывать сильное отвращение к асам; некоторые говорят, что подобная неприязнь возникла у них очень рано, когда они еще не знали об асах ничего, кроме имен (вычитанных в какой-нибудь книжке по мифологии), и задолго до того, как обнаружили в себе йотунскую кровь. (Такие люди даже не пытаются вступать в общины реконструкторов или Асатру, однако их можно встретить в тех неоязыческих группах, где нет запретов на поклонение каким бы то ни было божествам.)

Я подметил, что у людей с йотунской кровью часто проявляются определенные черты характера. Одна из них, что совершенно не удивительно, — проблемы с неконтролируемыми вспышками гнева. Во многих носителях йотунской крови силен, так сказать, внутренний Фенрир, которому некуда податься в этом мире, в этом пространстве и времени. Работать с этой частью личности непросто, однако общаться с Ним, с предельным выражением этого нашего свойства, полезно и целебно для нас. Точно так же, как и общаться с другими обладателями этой особенности, которым тоже приходится подчиняться общественным нормам и правилам, четко определяющим, в каких обстоятельствах их ярость, голод и страсть приемлемы, а в каких — нет.

Большинству людей не понять, каково это — непрерывно кипеть внутри или, наоборот, быть очень холодным и, в то же время, невероятно страстным, причем не стать таким в результате какой-то травмы, а носить это в себе с самого рождения, как неотъемлемую часть своей природе. Многие говорят: «Просто больше так не делай!», или «Надо лечиться, и все пройдет», или «Не могу поверить, что ты действительно такой!», или даже «Если ты действительно такой, то ты опасен и тебя надо держать взаперти». Все это в лучшем случае бесполезно, а в худшем — попросту вредно. Пообщавшись с йотунами, вы сможете лучше понять, как жить с таким характером, даже если в вашем обществе ему не находится места.

Некоторые из тех, кому удается проследить подобные отличительные черты — не только в себе, но и в своих родителях, дедах и других близких родственниках (особенно если «известно», что «в нашем роду все такие»), — открывают для себя, из какого именно племени великанов происходит их род. При том, что любые носители йотунской крови могут обнаружить у себя те или иные из характеристик, перечисленных в предыдущей главе (и подчеркнем, что принадлежность к йотунской кровной линии — отнюдь не единственная возможная причина подобных черт характера), различные племена этинов вдобавок обладают собственными отличительными свойствами.

От инеистых турсов по человеческим кровным линиям могут передаваться (как показывает опыт) такие особенности, как антисоциальное поведение, крайняя интроверсия, врожденное недоверие и неприязнь к людям, эмоциональная холодность и недостаток сочувствия и сострадания в целом. Кровь огненных этинов может давать гораздо более экстравертивную личность, предопределяя такие черты, как гиперактивность, любовь к спорту и разнузданное поведение в целом, а также огненный темперамент. И у того, и другого типа может быть мощное, крупнокостное, грубое телосложение (но не обязательно: все зависит от того, как проявятся гены); тип инеистых турсов склонен к тучности и хорошо переносит низкие температуры, а тип огненных этинов предпочитает тепло.

Кровь островных великанов может наделить человека жаждой странствий и путешествий, а также, иногда, тягой к морю. Физические признаки йотунской крови у этого типа проявлены в меньшей степени, чем у остальных. Кровь морских великанов, встречающаяся очень редко, усиливает эти качества до крайней степени (и к тому же дает тенденцию к необычным деформациям лица и внутренних органов). Свидетельствами о том, как проявляется (и встречается ли вообще) в людях кровь небесных этинов, мы не располагаем, но поскольку все они происходят от огненных великанов, можно предположить, что этот тип сочетает в себе качества огненных этинов с довольно сильной тягой к странствиям.

Кровь горных великанов дает такую же интроверсию и антисоциальное поведение, как у инеистого типа, но вдобавок может вселять в человека сильную (и в крайних формах доходящую до агорафобии) потребность спрятаться в «пещере» и больше никуда оттуда не выходить — тогда как тип инеистых турсов, напротив, склонен к перемене мест, хотя особой любви к людям обычно не питает. Вне своего убежища тип горных великанов чувствует себя уютно разве что в густых лесах и на вершинах гор. Кровь горных этинов еще с большей вероятностью дает крупное, коренастое или приземистое

сложение и тяжелую кость. Многие носители йотунской крови очень любят музыку и чувствуют потребность петь, но, за редкими исключениями, по-настоящему талантливы в этой области лишь горные и морские великаны.

Кровь йотунов Железного леса — по-видимому, самая сильная, но в то же время и самая проблемная. Люди этого типа не только сталкиваются со всеми обычными для носителей йотунской крови затруднениями, но и с высокой вероятностью отличаются физическими аномалиями или врожденными пороками развития. Самые распространенные дефекты такого рода — промежуточный тип полового развития в той или иной форме и другие гормональные отклонения, такие как синдром поликистозных яичников и ранняя менопауза. Встречается также повышенный гирсутизм, полидактилия (лишние пальцы на руках и ногах), врожденные изъяны в строении лица или скелета. Кроме того, с кровными линиями Железного леса связаны наследственные хронические заболевания — что и не удивительно.

Опросив множество людей на протяжении нескольких лет, мы пришли к выводу, что привнесение нечеловеческой крови в человеческие кровные линии неизбежно повышает риск проблем со здоровьем, как физическим, так и психическим. Это не значит, что любой человек, обладающий физическими или духовными качествами, типичными для нечеловеческих кровных линий, неизбежно будет болеть, — но вероятность этого повышается. Мы, разумеется, еще не составили исчерпывающий список проблем (хотя уже можно с уверенностью утверждать, что среди людей, происходящих от йотунов Железного леса и, в том числе, от потомков Локи, необыкновенно часто встречаются врожденные физические пороки и различные формы промежуточного типа полового развития), но в первом приближении удалось выявить несколько групп заболеваний: аутоиммунные расстройства, проблемы с уровнем сахара в крови и гормональные расстройства (например, гипофизарный гигантизм).

Душевные болезни, связанные с нечеловеческой кровью, по-видимому, представляют собой гипертрофию соответствующих личностных черт. Так, например, у людей с кровью альвов психические расстройства выражаются в оторванности «реального» мира и погружении в свой воображаемый мир (посредством зрительных и слуховых галлюцинаций или же под воздействием алкоголя и наркотиков); при этом человек становится все более беспомощным, теряет способность заботиться о себе самостоятельно и в конце концов тихо угасает. Когда же психическое заболевание связано с йотунской кровью, оно проявляется прежде всего как неспособность сдерживать приступы гнева, потеря контроля над побуждениями и неуправляемая склонность к насилию. Люди с такими расстройствами обычно умирают не в канаве от истощения, не от анорексии или передозировки героина, а под градом полицейских пуль. Однако подчеркнем еще раз, что подобные инциденты редки. И есть надежда, что с накоплением и распространением знаний о существовании и побочных эффектах нечеловеческих кровных линий предотвращать подобные трагедии станет легче.

Разумеется, не все побочные эффекты йотунского происхождения — отрицательные. Оно может давать разнообразные парапсихологические способности, характер которых зависит по большей части от типа йотунской крови, — астральное оборотничество, способность к пению заклинаний, тесную связь с погодой, землей, камнем… Кроме того, оно может наделять человека непоколебимой верностью, жаждой жизни, исключительной настойчивостью и особой внутренней мощью, которая помогает держаться там, где любой другой человек давно бы сдался, и творить чудеса на одной только силе воли. Да, силу воли, даруемую великанской кровью, не стоит недооценивать!

И еще одно полезное соображение: если кто-то из ваших близких обладает чертами характера, заставляющими предположить кровную связь с йотунами, и вы хотите понять, что с ним происходит, обратитесь к Фрейру — богу плодородия из ванов. В свое время Фрейр безумно влюбился в Герд — холодную, неприступную великаншу из кровожадного семейства — и согласился отдать в качестве брачного выкупа за нее свой меч, таким образом навсегда оставшись беззащитным. Фрейр — это бог Света, любящий и ценящий Тьму, причем не только в Герд, но и в других. По словам некоторых людей, живущих с последователями Рёккатру, Фрейр очень помогает не только понять их природу, но и оценить ее по достоинству (в том числе и в эротическом плане).

«У нас с тобой — гораздо больше общего, чем ты думаешь, — сказал мне Фрейр. — Я знаю, каково это — приносить жертвы. Ха! Кому как не мне знать». И я увидел его как бога из чистого золота, с каждым шагом становящегося все меньше и меньше: он шел навстречу смерти, но не с угрюмым смирением и не с чувством повиновения неизбежному долгу, а с широкой улыбкой на лице и с гордо поднятым фаллосом — знаком того, что жизнь все равно торжествует во что бы то ни стало. И еще: «Я тоже знаю, каково это — любить существо той крови. Среди асов для меня не нашлось бы жены. Нет, мне нужен был кто-то темный, кто-то дикий. И я знаю, что это значит — добровольно остаться беззащитным ради такой любви». И я вспомнил, что этот великолепный бог безнадежно сватался к

свирепой великанше, которая насмехалась над его прекрасным домом и его народом и ответила согласием только тогда, когда он отдал за нее свое единственное оружие, — и вспомнил, насколько я сам беззащитен перед моим возлюбленным, в жилах которого течет темная йотунская кровь.

— Джошуа, партнер духовидца

Поскольку асы и альвы отнеслись к браку Фрейра и Герд неодобрительно, среди современных последователей Северной традиции вошло в обычай призывать эту божественную пару на свадьбах, не вполне приемлемых с социальной точки зрения (в отличие от асиньи Фригг, богини брака, покровительствующей более традиционным союзам). К числу таких «нестандартных» браков можно отнести союзы между очень разными людьми (о которых все говорят: «Ничего хорошего из этого не выйдет!») или между последователями разных духовных традиций (в частности, например, когда один из новобрачных принадлежит к Асатру или Ванатру, а другой — к Рёккатру). Кроме того, поскольку Фрейр с древних времен покровительствовал людям негетеросексуальной ориентации и поскольку у йотунов нет табу на негетеросексуальные отношения и полиаморию, к Фрейру и Герд обращаются также на свадьбах людей, ведущих тот или иной альтернативный образ жизни.

Проблема кровных линий актуальна во всех Девяти мирах. Для всех пяти рас [1] важную роль играет культ предков, и изучение своей родословной почитается едва ли не священной задачей. Это отражено в эддах и сагах, где нередко встречаются перечисления чьих-либо предков или потомков, а «Песнь о Хюндле» — наглядный пример того, какое огромное значение придают обитатели Девяти миров своей крови, просачивающейся в наш мир. Они уже очень долго — много тысяч лет в пересчете на наше время — наблюдают за результатами скрещивания различных видов и неплохо разбираются в том, что происходит, когда смешиваются генетические коды тех или иных рас.

Более того, одна из неявных и редко упоминаемых причин, которыми асы объясняют свое главенствующее положение в Девяти мирах и то, что им удалось завоевать или взять под контроль столько территорий, заключается в одном уникальном свойстве их кровных линий. А именно: когда ас сочетается браком с йотуном, двергом или даже альвом, детям от этого союза передается гораздо больше свойств от аса, чем от другого родителя. Иначе говоря, их гены почти всегда оказываются доминантными по отношению к генам партнера. Вот почему асы считают себя отдельной расой, несмотря на то, что произошли от великанов, — и это разграничение двух рас действительно основано на неоспоримых генетических фактах и очевидных физических характеристиках. Кровь Бури оказалась на удивление мощной; никто даже не пытается с этим спорить, и именно этим асы втайне подкрепляют свою уверенность в том, что они — «настоящие» боги, а все остальные стоят ниже на иерархической лестнице. Не исключено, что враждебность, едва ли не с первого взгляда вспыхнувшая среди них к ванам, отчасти объясняется тем, что кровь ванов почти не уступает крови асов по доминантности: в космологии Иггдрасиля ваны — первые, кто таким образом бросил вызов их превосходству.

Одна из причин, по которым кровные линии так важны, — в том, что некоторые способности и особенности могут передаваться в роду: магические дары, проклятия и узлы в нитях Вирда и даже перевоплощающиеся души. Когда я еще только начинал работать с духами Северной традиции, этот акцент на родословных и кровных связях меня беспокоил. Казалось, он попахивает расизмом того самого сорта, с которым я столкнулся при чтении работ некоторых современных последователей северных религий. Меня очень раздражали не только крайне правые приверженцы Асатру — открытые расисты неонацистского толка, но и те, кто утверждал, что северным богам имеют право поклоняться только люди скандинавского, германского или англосаксонского происхождения, а всем остальным лучше держаться подальше. (Однажды я случайно ввязался в спор со сторонником такого подхода — и победил, указав ему, что с теми богами, которым я служу, — то есть с пантеоном рёкков — они все равно не работают и, более того, терпеть их не могут. Так какая им разница, если этим «ненужным» богам поклоняется кто-то, в ком нет североевропейской крови? От такого аргумента мой противник потерял дар речи и просто молча ушел.)

Мне не давало покоя, в частности, то, что северные боги и духи сами нередко обращаются к людям, в которых почти или вовсе нет северной крови и так же нередко игнорируют тех, в ком она есть. Я долго бился над этой загадкой и уже было решил, что это — одна из тех божественных тайн, понять которые мне просто не дано. И не мне решать за богов, с кем им говорить и кого слушать, — это было бы не только самонадеянно, но и совершенно бесполезно. Но чем больше я читал о богах и духах северной традиции и чем больше учился у них напрямую, тем яснее мне становилось, что кровные линии действительно очень важны — по крайней мере, для них. Все они глубоко чтят своих предков и, как правило, знают всю свою родословную до самых истоков. И хотя к единому мнению о том, какая раса

лучше, они так и не пришли (хотя асы время от времени дают понять, что рассматривают генетическую доминантность своей расы как знак превосходства), более или менее общепризнанным остается тот факт, что с определенными кровными линиями связаны определенные дары и таланты и что магия и мудрость может передаваться по наследству.

Кроме того, в работе с духами Северной традиции много внимания уделяется тому, что мы называем «распутыванием чьих-либо нитей Вирда». За этим стоит представление о том, что некоторыми поступками человек может запутать свою судьбу и что подобные узлы могут передаваться от родителей к детям, внукам и так далее. Считается, что развязать такой узел можно только с помощью определенных действий (зачастую весьма радикальных). Это не наказание, постигающее ни в чем не повинных детей за грехи отцов, а просто духовный беспорядок, который люди иногда не успевают разгрести самостоятельно и оставляют своим потомкам. Возможно, существуют и другие религиозно-культурные традиции, придающие большое значение путешествиям по родословному древу и распутыванию нитей судьбы своих предков (а заодно и своих собственных узлов), но, так или иначе, в Северной традиции подобные практики играют очень важную роль. У нас есть даже особая покровительница такой работы — Хюндла, полновластная госпожа родословных. (В скобках замечу, что эти методы работают совершенно независимо от того, кем были ваши предки.) Лично мне представляется, что традиция, отводящая столь важное место родовым линиям, естественным образом привлекает многих людей с непроработанным отношением к расовым вопросам, — точно так же, как культы богов-воителей притягивают множество воинственно настроенных последователей, а традиции, основанные на поклонении экстатическим божествам, нередко привлекают людей, склонных к злоупотреблению наркотиками.

Единственный способ выяснить наверняка, есть в вас йотунская кровь или нет, — это спросить самих йотунов и добиться от них ответа. Но даже если ответ будет утвердительным, это еще не значит, что вы — «какой-то особенный» или что у вас есть чудесные сверхъестественные способности. Напротив, это может означать, что в вашей жизни имеются кое-какие дополнительные проблемы — помимо обычных, человеческих. Если так, то очень важно начать работать с источником этих затруднений — то есть, собственно, с йотунами: кому как не им лучше знать, как справляться с подобными вещами! И помните: кем бы ни были ваши предки, йотуны смогут многому научить вас и принести пользу в самых разных областях.

[1] Имеются в виду асы, ваны, альвы, дверги и йотуны.

Первозданный огонь: огненные этины

Муспелльхейм, Мир Огня, — один из двух древнейших миров скандинавской космологии. В нем обитают огненные этины — высокие и сильные существа, по природе своей родственные пламени. В сравнении с инеистыми турсами огненные этины Муспелльхейма несколько более цивилизованны и дружелюбны, хотя не менее кровожадны. Они строят себе жилища из черного вулканического камня, не довольствуясь примитивными пещерами, вырубленными в горных склонах; они довольно искусны в ремеслах; и прежде чем слопать вас, могут сначала спросить, зачем вы пожаловали, и вежливо дождаться ответа, который их не устроит.

Кроме того, огненные великаны гораздо более общительны, чем инеистые, — и непременно проявят это качество, если вы им понравитесь. Они отплясывают буйные танцы и громко хохочут — даже в бою; а в бою они свирепы и неистовы, как бушующее пламя. Огненные обличья их разнообразны: столбы пламени, огненные шары или искры, человеческие фигуры, словно сложенные из тлеющих углей. Как пишет духовидец Ари, «огненным великанам нравится слушать песни, и они могут подпевать, выводя довольно сложные мелодии. Вообще-то, слушать песни любят все йотуны. Пение — один из лучших даров, которые вы можете им преподнести; а это значит, что от музыкантов вроде меня при каждой встрече ожидают, что мы сейчас расчехлим свой инструмент и возьмемся за дело».

Предводитель огненных великанов — Сурт Черный, старейший из ныне живущих йотунов. От него происходят все огненные великаны, а, следовательно, и многие из великанов Йотунхейма. В их числе есть и близкие потомки, такие как Фарбаути или Локи, но большинство отделено от Сурта многими поколениями. Жители Йотунхейма, происходящие от огненных этинов, обычно селятся не в холодных горах на северо-востоке, а в более теплых южных лесах или на островах у западного побережья. Кровь огненных великанов течет в жилах многих обитателей Железного леса (наглядный тому пример — клан Молнии и его отпрыски).

Огненные этины, само собой, учат работать с огнем. Они могут научить вас добывать огонь древними способами (например с помощью трута и кресала), согреваться при помощи внутренней энергии и постичь все тонкости и тайны руны Кано/Кауназ/Кен. Они могут принести немало пользы тем, кто склонен подавлять свою агрессию до тех пор, пока она не станет неуправляемой: с помощью огненных этинов можно найти общий язык со своим внутренним огнем. Ценны они и для «выгоревших» людей, потерявших интерес и вкус к жизни. Отвага и уверенность в себе, отличающие огненных великанов, заразительны настолько, что, пообщавшись с ними, можно загореться слепым энтузиазмом; это не всегда хорошо, но уставшим от жизни циникам для разнообразия может быть полезно.

Огненные этины очень территориальны и обычно не церемонятся с чужаками. Они довольно обидчивы и реагируют в типично огненной манере. Лучше даже не пытаться войти в Муспелльхейм, предварительно не спросив разрешения. Огненные великаны могут принимать облик людей от шести до восьми футов ростом [1], обычно покрытых черной сажей. Когда они возвращаются в огненную форму, сажа облетает хлопьями и, пока трансформация не завершилась, можно успеть рассмотреть их кожу в чистом виде. Из одежды они обычно носят только рубаху или набедренную повязку из дубленой шкуры каких-то рептилий; различий в одежде между мужчинами и женщинами у них, по-видимому, нет. Отправляясь в путешествие, огненные этины одеваются как великаны Йотунхейма. Самый привычный для них огненный облик — огромный огненный столп, иногда смутно напоминающий человеческую фигуру. Они могут метать огненные шары, причем на изрядное расстояние, так что убегать от них не рекомендуется, равно как и пытаться прорваться через их ряды. Как и все этины, они — каннибалы и не побрезгуют закусить незваным гостем. В отличие от других великанов, они не едят сырую пищу — потому что могут зажарить в два счета все, что угодно.

В целом огненные этины — жизнерадостные и буйные, если только не заподозрят неладное и не насторожатся (так что если они ведут себя необычно тихо, имейте в виду: у вас неприятности). Смеются они очень заразительно; одно из их любимых развлечений — пускать фейерверки, и нередко они состязаются друг с другом, кто создаст фейерверк, лучше выражающий какое-нибудь настроение. Они — самые храбрые и уверенные в себе из всех этинов, и в сражении они всегда смеются. Некоторое оружие они куют себе сами, но более сложные и изысканные изделия выменивают у двергов — несравненных мастеров кузнечного дела.

Работая с огненными великанами, не забывайте, что одно их присутствие может повлечь за собой ожоги и перегрев. Постарайтесь заранее убрать подальше легковоспламеняющиеся предметы и оденьтесь подходящим образом. Для защиты используйте охлаждающую руну Иса.

Люди с примесью крови огненных великанов могут отличаться излишней порывистостью и гиперактивностью, а также склонностью к неуправляемым вспышкам гнева. Дети, родители которых обнаружили в себе кровь огненных этинов, испытывают особый интерес и тягу к огню и взрывчатым веществам, так что за ними следует бдительно присматривать.

Подношения: пища, которую огненным этинам трудно добыть самостоятельно, — сырые фрукты и овощи (лучше всего сочные — например, цитрусы). Если они примутся варить или жарить съедобные подношения, которые мы обычно едим сырыми, — молчите! Еще один подходящий подарок — бросить в огонь горсть зерна и плеснуть эля. Огненным великанам нравится не столько выпивка сама по себе, сколько искры, которые летят из огня, когда в него льют спиртное. Поэтому спиртное должно быть достаточно крепким — но в остальном его качество роли не играет.

Сурт и Синмара

Владыка огненных этинов — Сурт, а госпожа их — Синмора. И Сурт, и Синмара любят музыку и танцы. Странно в них то, что их почти невозможно застать вдвоем. Даже если это удастся (что бывает крайне редко), говорить с вами все равно будет лишь кто-то один из них. Ходят слухи, что на самом деле они — одно существо, меняющее формы; иными словами, что Сурту нравится принимать то мужской, то женский облик, и последний просто носит отдельное имя. Выяснить это наверняка едва ли получится: огненные этины считают невежливым задаваться столь личными вопросами о своем древнем предводителе. Однако многие духовидцы утверждают, что в энергии Сурта чувствуется что-то андрогинное. В эддах говорится, что Сурт стоял на страже Муспелльхейма еще задолго до того, как из-подо льда появились Имир и Аудумла. Таким образом, Сурт — самое древнее существо во всех Девяти мирах и, следовательно, вполне может быть своего рода первозданным андрогином, хотя предпочитает хранить это обстоятельство в тайне. Лично я действительно ни разу не видел Сурта и Синмару вместе в одно и то же время, но, подобно огненным великанам, полагаю, что обсуждать этот вопрос с ними было бы невежливо.

Несмотря на все вышесказанное, большинству людей Сурт предстает как определенно мужественный воин, неприветливый и немногословный. Как уже было сказано, он — самый старый из всех ныне живущих обитателей Девяти миров. Согласно литературным источникам, в начале всего сущего был только Сурт, освещавший мир своим огромным мечом (или, скорее, посохом) Лэватайн из огня и света. Сам Сурт редко соглашается говорить о том, откуда он взялся или что привело его в этот мир; и, по правде сказать, это еще один из вопросов, задавать которые ему было бы глупо. Он весьма вспыльчив, и если вы его рассердите, то обеспечите себе неприятности с огнем на несколько недель вперед.

Для огненного этина Сурт довольно невелик ростом, что свидетельствует о его почтенном возрасте (это не значит, что великаны с возрастом усыхают, просто более молодые из них — выше ростом от рождения). Держится он более учтиво, чем обычные огненные этины, и несколько лучше прочих умеет обуздывать свой гнев. Он необыкновенно умен, хотя иногда притворяется глупым, чтобы спровоцировать посетителя на грубое замечание и так получить повод поджарить его и съесть. Не следует его недооценивать. Сурт тесно общается с Хелой (и относится к ней с большим уважением). Их объединяет, так сказать, совместный проект: строительство корабля Нагльфар. Хотя Сурт гораздо старше Хелы, он, подобно многим другим этинам, величает ее Госпожой. Говорят, что он — приемный отец Локи: когда Лаувейе настал срок разродиться, она пришла в Муспелльхейм (потому что нигде больше в Девяти мирах не нашлось достаточно жаркого места) и легла в самый большой очаг в доме Сурта.

Сурт знает все о свойствах огня любого рода и в особенности (хотя об этом мало кто с ним говорит) — о том первозданном огне, из которого сделаны звезды. Глубина его познаний о солнцах и звездах за пределами Девяти миров не просто изумляет, но и заставляет всерьез задуматься о его происхождении. Разумеется, он сведущ и во всем, что касается тепловой тяги и энергии.

Синмара, согласно письменным источникам, тесно общается с йотунской богиней-целительницей Менглёд, обитающей в высокой горной крепости, в одном из покоев которой хранится Лэватайн. Это не лишено смысла, если вспомнить, какое важное место в целительских традициях Севера занимает тепло — паровые бани, горячие камни и так далее. Синмара любит танцы и музыку; в разные времена года она сама исполняет для своего народа ритуальные танцы, служащие различным целям. Создается

впечатление, что среди огненных великанов Сурту принадлежит светская власть, а Синмара играет роль религиозного лидера.

Сурт Черный

Эбби Хеласдоттир

Сурт скачет первым,
а впереди и позади него полыхает пламя.
Славный у него меч:
ярче свет от того меча, чем от солнца [2].

Происхождение Сурта теряется во тьме времен: уже на заре всего сущего он обитал среди первозданных огней Муспелльхейма. Первородство Сурта иногда толкуют как указание на то, что в древности, до того, как появились пантеоны асов и ванов, он почитался как один из важнейших богов — возможно, наряду с Хелой. Он был живым воплощением огней Муспелльхейма, а Хела — льдов Нифльхейма. В более поздних мифах Сурт предстает как правитель Муспелльхейма, владыка его глубоких долин. И он же — страж этой безводной земли, стоящий у врат ее со своим огненным мечом, свет которого затмевает сияние самой богини солнца.

Муспелльхейм — это царство созидания и разрушения. Искры, вылетевшие из него когда-то, были укреплены на небе и стали звездами; и из него же были взяты и впряжены в две колесницы два огненных диска, поныне странствующие по небу как солнце и луна. Таким образом, Сурт обладает силой творца; ему принадлежит не только огонь, положивший начало многим изобретениям, но и, что гораздо важнее, сам огненный дух созидания и новых открытий. Именно из его владений вырвался первозданный огонь, смешавшийся с первозданным льдом Нифльхейма в бездне Гиннунгагап. Но он же в конце концов и уничтожит все, что сотворила Природа. В завершение Рагнарёка, последней битвы на поле Вигрид, Сурт осыпает своими огненными факелами небеса, землю и все Девять миров — и мироздание сгорает дотла:

Дыханье огня объяло
древо, питавшее мир,
высокое пламя бушует,
вздымаясь до самых небес [3].

Так гибнет все живое, кроме тех немногих, кому удалось спрятаться под корнями Мирового Древа, и еще нескольких сущностей, в которых Вирд обрел самое чистое выражение. Сурт тоже выживает, ибо он сам — огонь, а потому не может погибнуть от огня. Этот рёкк — дух творения и разрушения — переходит в новый мир как олицетворение космического закона.

Некоторые ассоциируют огненные факелы Сурта и самого Сурта с кометами. В описании Рагнарёка из «Видения Гюльви» говорится: «В этом грохоте раскалывается небо, и несутся сверху сыны Муспелля. Сурт скачет первым, а впереди и позади него полыхает пламя. Славный у него меч: ярче свет от того меча, чем от солнца» [4]. Этот эффектный образ и впрямь напоминает пылающую комету. Как и Сурт, комета — сила одновременно и разрушительная, и созидательная. Кроме того, Сурт связан с вулканами; в честь него получил свое название один из самых молодых в мире вулканических островов — остров Суртсей у побережья Исландии.

Астрологическое соответствие Сурта — созвездие Волопаса и, в особенности, ярчайшая звезда этого созвездия, Арктур. Плиний называл ее «horridum sidus» [5], а Гиппократ утверждал, что на восходе она пагубно влияет на всякого, кто имел несчастье заболеть в это время. Неблагоприятный характер носит эта звезда и в мифах лапландцев, играя роль, схожую с той, которая отведена Сурту в Рагнарёке: «Когда Арктур собьет своей стрелой Северный Гвоздь в последний день, небо рухнет и раздавит землю, и от него загорится весь мир». В этом пророчестве присутствует мотив, общий для многих астральных мифов, — мотив лука и стрел как орудий некоей космической катастрофы или перемены. Но что самое замечательное здесь — так это тесная параллель между ролью Арктура и ролью, которая отводится Сурту в скандинавском мифе о Рагнарёке.

Сурт — не только первое и последнее действующее лицо в разрушении миропорядка асов: он еще и занимает важное место в утверждении нового, возрожденного мира. От эпохи поклонения Одину и до наших дней почти все авторы, ориентированные на культ асов, намеренно игнорируют эту роль Сурта,

но намек на нее содержится в «Младшей Эдде» Снорри Стурлусона — правда, только в одной версии, известной как Упсальская рукопись. В ней сказано, что «есть много хороших чертогов и много дурных; но лучше всего — жить в Гимле у Сурта». Как говорится в «Прорицании вёльвы», Гимле [6] — это чертог, крытый золотом и сияющий светлее солнца; стоит он у южного края неба [7]. Именно здесь возникает новый космический порядок; здесь возрождается человечество от двух новых прародителей — Лива и Ливтрасир. Хозяин Гимле — Сурт, которого называют королем вечного блаженства и владыкой южного предела небес. Предполагалось даже, что Сурт и есть тот таинственный «могучий властелин» [8], который придет править миром после Рагнарёка. Но обычно упоминание о нем считается позднейшей христианской вставкой, связанной с мессианским мифом.

Эпитет Сурта [9] — «Черный»; схожим образом имя древнеегипетского бога Сета означает «черный» или «обожженный» [10]. Как и Сурт, Сет ассоциировался с вулканами; один из многих его титулов — «бог вулканов» [11]. Этим объясняется, почему обоих богов называли «черными»: когда ярко-красная вулканическая магма или лава застывает и отвердевает, она становится черной и блестящей, как гагат. В связи с толкованием огней Муспелльхейма как созидательной и животворной силы интересно замечание Марии Гимбутас о том, что в древние времена в Европе черный цвет считался символом жизни. Черный был цветом плодородной почвы, а белый — цветом смерти. Чернота Сурта и застывшей лавы в определенном смысле тоже символизирует жизнь.

Сурт и врачевание

Тамара Кроуфорд

Впервые я встретилась с Суртом довольно неожиданно. Прежде я никогда не пыталась обращаться к Нему и не искала Его внимания, хотя и не питала к Нему никакой неприязни. Просто у меня не возникало потребности с Ним познакомиться. Но несколько месяцев назад я лечила одну свою подругу, и она попросила провести для нее сеанс рэйки. Вообще я не очень люблю рэйки, но умею работать по этой методике: я прошла обучение и получила третью ступень. И вот я кладу руки ей на бедро (а оно у нее очень болело), и тут передо мной внезапно появляется Сурт и спрашивает: «Тебе помочь?»

Он держался дружески и участливо и ничего не попросил взамен. Я удивилась, но приняла Его помощь. Позже подруга сказала, что во время сеансов рэйки с ней еще никогда такого не бывало: оказывается, руки у меня стали невероятно ГОРЯЧИМИ (но не обжигали, а только грели), а боль ушла почти мгновенно. Я объяснила ей, КОМУ именно следует сказать спасибо. После этого случая Сурт еще несколько раз предлагал свою помощь в лечении, и мы с Ним неплохо сдружились. Он со мной откровенен, говорит очень просто и понятно и уже научил меня лучше управлять моими внутренними энергиями.

Похоже, Ему пришлась по нраву моя йотунская часть — тот свирепый дикий зверь, которого я надежно держу взаперти. Сурт учит меня разным способам общения с огненными этинами и отдает должное моему танцевальному прошлому (я посвятила танцам тринадцать лет своей жизни). Он показал мне, как связаны между собой энергия и ритм, тепло и движение, и в конце концов с помощью этих новых знаний я исцелилась от последствий тяжелой раны, полученной в ином мире (стрелу удалось вытащить, но мои энергетические структуры пострадали и нуждались в долгом лечении). Он даже предложил мне погостить в Муспелльхейме. Подозреваю, что Он заинтересовался мной в основном из-за моей дружбы с Его приемным сыном, Локи.

Визит в Муспелльхейм

Элизабет Вонгвисит

Этим утром, вскоре после восхода солнца, я отправилась повидать Сурта. На этот раз все было иначе: я обошлась без шеста. Локи сказал, что я должна заранее совершить подношение и сначала предложил воспользоваться своим алтарем, но в конце концов велел мне поставить тарелку с фруктами в камин. Я зажгла вокруг нее несколько свечей — аккуратно, чтобы ничего не загорелось. При этом я почувствовала, что кто-то обратил на меня внимание. Я предложила фрукты в дар Сурту, владыке Муспелльхейма, и увидела, как в глубине камина вспыхнули, буквально на мгновение, горящие глаза.

Я всю ночь не спала и потому собиралась прилечь, а в дорогу пуститься позже, когда проснусь, но Локи сказал, что надо идти прямо сейчас. «Боюсь, что позже ты будешь слишком усталой и сонной», — объяснил он. Я стала возражать, что я не выспалась и не готова, после бессонной ночи у меня глаза, как помидоры, и не могу же я идти в гости в этой драной черной футболке, в конце концов! «Неважно, какты выглядишь. Пойдем! Только надень сначала свой амулет, а не то заблудишься». Он имел в виду костяную с серебром подвеску, на которой был вырезан символ шаманского шеста: с прошлого лета я брала ее в каждое путешествие. Я надела ее и подтащила кресло к камину, все еще сомневаясь, стоит ли идти сейчас. Но Локи настаивал.

«Устраивайся поудобнее, моя милая, и ничего не бойся. — Я опустила жалюзи и легла. — Открою тебе секрет. Попасть в Муспелльхейм можно с помощью огня — любого огня. Но огонь коварен, и если ты не побережешься, то можешь очутиться там, куда совсем не собиралась, и сгоришь насмерть. Но зато если ты поймешь, как с ним работать, то сможешь попадать в Муспелльхейм безо всякого шеста. Пойдем». И он взял меня за руку и поднял на ноги. Мое физическое тело осталось лежать в кресле. Я увидела, что Локи сменил облик — теперь он куда меньше походил на человека, чем обычно, и все в нем напоминало об огне или тлеющих углях. В этой форме я прежде видела его лишь однажды. Но на нем по-прежнему было кольцо, которое я дала ему в прошлом году, когда мы принесли свои брачные клятвы. «Это все еще я, — усмехнулся он. — А теперь… погляди в огонь». Я стала всматриваться в пламя самой большой свечи, красной, в стеклянной посудине. Пламя разрослось у меня перед глазами, и вскоре меня втянуло внутрь.

Как в той песне Джонни Кэша [12], кольцо огня разомкнулось, и я увидела дым и пепел, пляж, покрытый черный песком, и полосу прибоя, над которой вились клубы пара. Со стороны, должно быть, выглядело так, что мы с Локи просто возникли в этом месте из ниоткуда. Песокбылгорячийиобжигалмненоги; япоморщилась. «Ох, прости, дорогая! Вот, держи», — Локи протянул мне шлепанцы, точь-в-точь как те, что я носила когда-то в детстве: с красными ремешками и подошвами в радужную полоску. Я обулась и осмотрелась по сторонам. Из-за дыма и пара трудно было что-то разглядеть. НовдругпередомноюпоявилсяСурт.

Он повел себя совершенно не так, как я ожидала. Хриплым голосом он окликнул моего супруга по имени — и тут Локи, к огромному моему удивлению, бросился к Сурту бегом и крепко обнял его, как ребенок — отца. Сурт был заметно выше Локи и шире в плечах. Со смехом, похожим на рык дикого зверя, он принял Локи в объятия и даже приподнял, а затем отпустил и обернулся ко мне: «Так. Значит, ты — новая жена моего приемного сына». Я кивнула — от потрясения я не могла вымолвить ни слова. Он окинул меня изучающим взглядом, но никакого недовольства я, вопреки ожиданиям, не заметила. Должнобыть, своимподношениемясмягчилаегосердитыйнрав.

Сурт, как я уже сказала, был очень высокий, и вокруг него в воздухе плавали искры, но рассмотреть толком, как он выглядит, у меня не получалось. Все, что мне удалось воспринять, — это горящие глаза, точь-в-точь как те, что вспыхнули у меня в камине, да еще огненные волосы и бороду, но в остальном он был какой-то расплывчатый — его скрывала пелена дыма. Еще я различила черную кожу, словно покрытую сажей и копотью, но разглядеть черты и выражение его лица не удавалось, хотя с другими обитателями Девяти миров это обычно не составляло труда. Зато я прекрасно расслышала его голос — хриплый, как скрежет камней, а выговор у него был преувеличенно отчетливый и, в то же время, странно грубый. Однакозанимчувствовалсяживойиострыйум.

Визит оказался недолгим. О чем они говорили поначалу, я почти не помню, потому что меня необъяснимым образом мучила жара (это было удивительно: ведь, например, в Нифльхейме я практически не страдала от холода). Шлепанцы плавились и прилипали к песку, так что Локи в конце концов пришлось дать мне новые. В воздухе пахло серой; где-то на дне сознания мелькала мысль, что там, у камина, где осталось мое бесчувственное тело, глаза у меня сейчас слезятся, а в горле страшно першит.

Затем Сурт поднял нас с Локи, посадил себе на плечи, сделал несколько широких шагов — и мы очутились в его жилище. Он показал мне место, где родился Локи, — знаменитый очаг Сурта, огромный, как целая комната, и сплошь полный огня, такого жаркого, что мне пришлось отступить подальше. И тут меня посетило — видение? даже и не знаю, как сказать. Я увидела, как Лаувейя рожает моего Локи в крови и огне, в ореоле искр; и самого Локи, новорожденного младенца с копной рыжих волос и глазами, слишком умными и понимающими для такого крошечного малыша. Видение быстро кончилось, и, придя в себя, я увидела, что мои шлепанцы опять расплавились и я наследила на полу. Я огорченно вскрикнула, но Сурт сказал, чтобы я не беспокоилась: следы скоро выгорят сами по себе.

Локи подхватил меня на руки, чтобы мне не пришлось вставать босыми ногами на раскаленный пол. «Может, ты дашь мне обувь из асбеста?» — спросила я. Он только улыбнулся.

«Надо увести ее отсюда, Отец, — почтительно обратился он к Сурту. — Здесь для нее слишком жарко».

Сурт наклонился ко мне, щурясь сквозь окутывавшую его дымную пелену. Я уставилась на него снизу вверх — и вдруг меня пробила страшная дрожь. Я потеряла сознание и очнулась уже на берегу — Локи сидел на песке, голова моя лежала у него на коленях. Сурта нигде не было видно.

«А ведь я ему говорил, — сказал Локи, покачивая головой. — Зайди в воду, она не очень горячая. Тебе станет лучше». Я поднялась и плюхнулась в воду. Она оказалась температуры тела — то есть даже прохладной по сравнению с тем, что творилось на берегу. Меня накрыла какая-то тень — вначале я приняла ее за облако, но, подняв глаза, увидела, что ошибаюсь. Надо мной высился Нагльфар, огромный, хотя еще и не достроенный, какого-то серовато-белесого цвета, на вид очень страшный. Я ахнула и чуть не захлебнулась от потрясения. Неужели я заплыла так далеко от берега? Оглянувшись, я поняла, что нет — просто корабль действительно был такой большой. «Да, любовь моя, это он — знаменитый корабль рока», — Локи уже был в воде, рядом со мной. Он крепко обнял меня за талию и окинул Нагльфар равнодушным взглядом, как будто он — и все, что с ним связано, — нисколько его не волнует. «Впечатляет, правда?» «Впечатляет» — не совсем то слово, которое я бы тут использовала. Одними только размерами он уже повергал в трепет; сколько бы я ни смотрела на него, охватить его взглядом целиком казалось невозможным. В конце концов я почувствовала, что с меня хватит. Я повернулась и выбралась обратно на песок; Локи последовал за мной.
Итутиздымноговоздухасновасоткаласьфигура Сурта.

Он сказал, что согласился показаться мне в таком виде, потому что ему понравилось мое скромное, но продуманное подношение, а еще — потому что недавно произошло нечто такое, что его порадовало, а что именно — не мое дело, добавил он, прежде чем я успела спросить. Чего он не сказал, хотя это было ясно без слов, — так это то, что обычно он предстает в гораздо более грозном обличье. Я порадовалась, что сегодня он в хорошем настроении: в этом мире я чувствовала себя совсем слабой, и мне не хватило бы мужества предстать перед каким-нибудь чудовищным огненным исполином.

Затем Сурт попрощался с нами. Он снова стиснул Локи в своих медвежьих объятиях, и это было одновременно и трогательно, и странно — потому что с Фарбаути и Лаувейей Локи не был и вполовину так же приветлив. «Когда я был совсем маленьким, я много времени проводил здесь, с Суртом», — вот и все, что он мне ответил позже, когда я спросила. Сурт еще раз окинул меня взглядом, а потом наклонился, притянул меня к себе — так близко, что меня мгновенно прошибло потом, — и поцеловал в лоб. Я боялась, что его губы обожгут меня, как раскаленное железо, но поцелуй оказался всего лишь приятно теплым. «Вот так. Теперь можешь не бояться».

«Чего?» — спросила я, непроизвольно обмахиваясь рукой.

«Огня. Нет, конечно, если ты сунешь руку в огонь, то обожжешься, как обычно, но в остальном пламя тебе больше не страшно». И с этими загадочными словами Сурт подмигнул мне. Я стала подыскивать какие-то слова благодарности, гадая, что все это значит, и чувствуя себя как те герои сказок, которые от всех подряд получают какие-то странные подарки и не знают, что с ними делать. Но Сурт только махнул рукой, показывая, что мне не нужно ничего говорить. «Семья», — добавил он, как будто это объясняло все; и действительно, в какой-то мере это все объясняло.

Где-то далеко сейчас мучилось мое физическое тело. Я даже боялась, что в квартире начался пожар. «Тебе пора домой» — сказал мне Локи и сильно ткнул меня под ребра, как уже когда-то делал в похожей ситуации. И это опять сработало: я тотчас вернулась в свое тело и резко очнулась, заходясь кашлем. Все путешествие заняло не больше десяти—пятнадцати минут по «реальному времени».

Локи устроился рядом со мной в кресле, достаточно большом для двоих — тем более когда один из них невидим. «Говорил же я тебе, моя радость, что это совсем не так страшно», — сказал он с едва заметным вздохом облегчения. Следующие несколько минут я никак не могла собраться с мыслями, но все же относительно скоро пришла в себя. На меня навалилась страшная усталость. Все это приключение оказалось таким коротким и таким странным, что я даже засомневалось — а было ли это на самом деле? Локи велел мне не валять дурака. И только тогда я почуяла в комнате какой-то слабый едкий запах — очень похожий на запах серы.

Призывание Сурта

Слава тебе, Повелитель Муспелля,
Страж с Посохом Света,
Древнейший из древних, первый на Древе!
Твое Первородное Пламя сияет во тьме.
Душа твоя — сила творенья миров,
Сердце твое — сила подземных огней.
Плоть твоя — льющийся камень, расплавленный жаром недр,
Руки твои — языки огня,
Дым от волос твоих темен, как ночь,
Но взор — ослепительно ярок.
Слава тебе, Повелитель Муспелля,
Хранитель Вечного Пламени!
Ты первым принес алый свет
Во тьму первозданной Бездны,
Ты первым принес алый жар
В ледяную пустыню Нифльхейма,
Ты растопил его льды!
Ты — разрушитель миров!
Ты — искра надежды, рождающей новую жизнь.
Благослови нас о Сурт, о Черный Владыка,
Обсидиановый Бог,
На всем протяженье пути:
От углей жаровни, горящей у колыбели,
До костра погребенья.

К Сурту

Корби Петуленгро

Под ударом зубила
Черный камень, подобный стеклу, превращается в лезвие бритвы.
Я слышу во сне эти звуки
И знаю: ты шлешь мне весть.
Древний скрежет кремня о сталь;
И древнее — сверла о камень,
Под молитвы о дыме; и даже еще древнее —
Деревяшки отчаянный танец в застывших ладонях,
Шепчущих имя твое,
Точно так же, как губы мои его шепчут.
Это руны твои, это слова твоей силы:
Кен, кен, кен, кано, кауназ, кен —
Бьется молот о белый камень,
И скрежещет зубило — о черный, подобный стеклу.
Кверт, кверт, кверт — деревяшка жужжит,
Вращаясь в отверстье бревна,
И взвивается дым наконец, пресекая дыханье,
Что возносит тебе благодарность и робкий огонь раздувает, —
Так и я раздуваю его и кормлю, как дитя — понемногу,
По травинке, по щепке, — вдыхая в него свою жизнь,
Согревая его, укрывая надежно от ветра,
И смотрю, как растет на глазах этот красный младенец:
Миг — и он уже старше; теперь ему можно и хворост,
Там, глядишь, дорастет и до бревен.
Этот танец когда-то спасал моих предков,
Я не вправе его позабыть. Вот тебе мое слово,
О Сурт: я заботиться буду о детях твоих,
Чтобы жили мои.

Первозданный Огонь (Речи Сурта)

Ари

ты знаешь меня? о нет
ты ничего не знаешь
или, вернее, так: ты не знаешь Ничто
а я — я-то знаю
я был первой искрой во тьме
меня породила вечная мать
Гиннунгагап — так вы ее зовете.
говорят, я — Ее дитя.
я поднял огненный посох
и расплавленный камень потек
и холод смешался с теплом
тьма — со светом
все вернется на круги своя.
великая туча рождает звезды
звезды взрываются светом
и горят, пока не сгорят
остается лишь белый пепел, и в нем — совершенная сила.
я видел, как великаны родятся от ветра и вод
но ветер и воды слишком непостоянны
я послал им часть своей крови
я послал к ним своих детей
пусть согреют им кровь
пусть помогут им встретить грядущий Потоп
приготовят к исходу
приготовят принять наследство
стать владыками гор и лесов
чтобы искра моя перешла и к другим народам
пусть дети мои научат их выживать.
понимаешь
эти девять миров на древе
не первое, что я видел
не первый огонь мой
не первый растопленный лед
не первый и не последний.
древний? я — древний? да ты ничего не знаешь
о том, что такое «древний», о том
что за сила скрывается в пепле миров
порождающем новые звезды.
Я об этом молчу
потому что меня не поймут даже Боги.
а ты — понимаешь?
а ты — понимаешь?
ты — понимаешь?
всему, что родится в огне
в огне приходит конец…
и нет ничему конца.
теперь-то ты знаешь меня? о, нет
ты
ничего
не знаешь

Танец Синмары

Ари

Черна, как обугленный кол

вырастает из-под золы
но тотчас приходит в движенье
как грациозно
колеблется, словно пламя
словно пламя, тянется ввысь
острием своим, током воздушным.
Вскинув руки, танцует
бедра ходят волнами, струится все тело
это сердце песни огня
а вокруг — ее сыновья, топочут и бьют в ладоши.
Я смотрю на нее сквозь слезы от едкого дыма
в этом смутном виденье
она — как пятно огня
на палитре огней.

Логи

Логи — второй сын древнего инеистого турса Мистблинди (известного также под именем Форньот) и огненной великанши, родившийся сразу после Потопа. Он — огненный великан, состоящий на службе у короля Утгарда-Локи. Он фигурирует в мифе о том, как Тор и Локи встретились с этим королем-волшебником и были вынуждены состязаться с его друзьями и родичами в разных умениях. Локи заявил, что он умеет есть быстрее всех, и Утгарда-Локи предложил ему померяться силами с одним из своих слуг — именно с Логи. И Логи одержал очень убедительную победу: в отличие от Локи, съевшего только мясо, он сожрал еще и кости и посуду. После этого он открыл свою природу: стало ясно, что это очень старый огненный великан, с которым Локи как более молодой тягаться не мог.

Друзья и родные иногда называли Логи «Высоким Логи» (Халоги), потому что он очень рослый — даже для великана. Его жену звали Глут; она родила ему двух дочерей — Энмиру и Эйзу. Но они давно покинули его, и теперь Логи живет один в своей черной горной пещере. В литературных источниках упоминается также смертный по имени Логи/ Халоги, в честь которого получило свое название древнее скандинавское королевство Халогаланд. Быть может, Логи-человек повторил в своей жизни архетипический образец, на котором основана история Логи-великана; но утверждать это с уверенностью мы не можем.

Логи — очень старый этин, один из древней магической троицы, в которую входили, кроме него, Кари и Хлер. Те, кто с ним работает, утверждают, что он связан не просто с огнем вообще, а с огнем вулканов, огнем самой земли. Он обитает на покрытом застывшей лавой побережье Муспелльхейма. Говорят, что он раздражителен и своенравен. Он соглашается обучать гостей, проявляющих должное уважение, но оставляет за собой право выгнать любого ученика безо всякой видимой причины. Он очень любит исландские вулканы, и лучшее средство для установления связи с ним — осколки черного вулканического камня из Исландии.

Логи

Джессика Вульф

В литературных источниках Логи упоминается лишь несколько раз. Из «Видения Гюльви» мы знаем, что он служит королю Утгарда-Локи и по его приказу однажды состязался с Локи в поедании мяса на скорость. Соперникам подали мясо в деревянном корыте. Они приступили к еде с двух сторон и встретились посередине, но Локи съел только мясо, а Логи и мясо, и кости, и свою половину корыта. Таким образом, у Логи — отличный аппетит, причем, как я понимаю, не только к еде, но и к знаниям, ко всему новому и ко всевозможным необычным ощущениям.

Кровные родственники Логи перечисляются в «Младшей Эдде», в «Саге об Инглингах», «Саге об оркнейцах» и «Саге о Форньоте и его роде». Он — сын Форньота и брат Кари (ветра) и Эгира (моря). Имя «Логи» буквально означает «огонь» или «пламя»; Утгарда-Локи так и называет его — «огонь».

В «Саге о Торстейне сыне Викинга» Логи упоминается под именем Халоги как потомок великанов и эпонимический правитель Халогаланда — самой северной провинции Норвегии, население которой

именуется «Háleygja ætt» — «род (или, скорее, народ) Халоги». Этот же источник сообщает, что Халоги — супруг Глут (имя которой означает «горящие угли») и отец Эйзы («тлеющие угли») и Энмиры («пепел»), которые считались самыми прекрасными девами во всей стране.

Имя «Халоги» обычно переводят как «Высокий Логи», но не исключено, что лингвистически (по крайней мере, в народной этимологии) оно связано с корнем слова *hailagaz («святой»). Так или иначе, ассоциация между богом огня и святостью хорошо согласуется со скандинавскими представлениями о том, что огонь обладает освящающей и защитной силой (именно в этих целях огонь употреблялся в ритуалах присвоения земли).

Я подружилась с Логи совсем недавно и не претендую на звание специалиста. Скорее, я просто предоставляю те материалы, которые выдержали проверку временем и не были отброшены после того, как схлынули первый энтузиазм и восторг новизны, обычные для начального периода любых значимых отношений. Все, о чем речь пойдет дальше, основано исключительно на моем личном опыте, хотя и не противоречит тому немногому, что нам известно о Логи из письменных источников.

Я встретилась с ним в одном из путешествий в составе местной группы, руководительница которой имела неосторожность заявить, будто Логи сначала связали, а затем изгнали. Я к этому времени уже вошла в транс — и вдруг передо мной предстал огненный йотун. Он был в ярости, буквально рвал и метал. Сначала он явился в виде стены огня, затем превратился в огненный столп, смутно напоминающий человеческую фигуру. Я тотчас извинилась перед ним за нашу руководительницу, а заодно из за всю группу, и предложила виру. В качестве выкупа он согласился принять «кровь, болотную воду и пощечину». Под «болотной водой», как я поняла, имелся в виду «Лафройг», сорт односолодового виски с сильными нотами торфа и дыма; крови у меня хватает; ну а по поводу «пощечины» мы сторговались на том, что я «внятно объясню ей, в чем ее ошибка и какое глубокое оскорбление она ему нанесла». Он счел это приемлемым, когда я ему объяснила, что такой цивилизованный подход гораздо более эффективен и скорее поможет исправить ошибку. Я купила ему бутылку «Лафройга» пятнадцатилетней выдержки, специальный бокал, предназначенный только для него, и упаковку диабетических ланцетов. Покупать ланцетное устройство я не стала — во-первых, я ужасно боюсь игл, а во-вторых, я хотела придать своей жертве больше силы, заставив себя собственноручно разрезать свою плоть, причем достаточно глубоко, чтобы пошла кровь. Я поговорила с женщиной, которая невольно обидела Логи, а затем принесла ему возлияние кровью и виски на огне и спела для него.

С тех пор он всегда оставался со мной, постепенно открывая свою сущность. Иногда он по-прежнему предстает в огненной форме, но гораздо чаще — в образе высокого стройного мужчины с резкими, тонкими чертами лица, андрогинными, но не слишком женственными. Волосы его переливаются рыжими и золотыми прядями, а ближе к затылку темнеют, словно подернувшись пеплом. Кожа у него бледная, но на щеках почти всегда играет румянец. Глаза, удлиненные и узкие, сверкают ослепительной голубизной (прямо как сварочный аппарат!) из-под золотисто-рыжих ресниц. Иногда он покрыт сажей и глаза его тлеют, как угли. А иногда как будто весь состоит из струящейся лавы, и сквозь трещины на коже видно, как она течет. Логи все время движется; даже когда он стоит неподвижно, в его волос и кожи то и дело срываются искры. Голос у него может быть и мягким, как дым, и гневным, как рев вулкана, а смех напоминает легкий хруст веток в пламени костра.

Логи любит огненные цвета (все красные и золотые тона) и самые яркие оттенки синего и белого, но также и пепельный, темно-серый и угольно-черный. Из напитков он предпочитает «Лафройг», но не откажется и от любого другого односолодового виски — но только качественного! Еще ему нравится крепкий черный кофе (подойдет и простой эспрессо), глинтвейны и глёгги, фламбе, все копченое (особенно копченая соль), острые блюда, благовония или просто травы, тлеющие на углях (очень хорошо подходят кедр и душистая зубровка). Однажды он попросил сушеный красный перец чили в глазури в горячем горько-сладком шоколаде — наверное, ему очень понравились острые шоколадки «Дагоба», которыми я угостила его в прошлый раз.

Подношения Логи лучше сжигать; более того, сам огонь может служить подношением — как объект сосредоточения для медитации или беседы. Полезные инструменты для общения с ним — гадание на огне, дыме, углях или растопленном воске. Чтобы установить с ним связь, можно сжигать обращенные к нему письма, рисунки или стихотворения, записанные карандашом (с графитовым стержнем) или углем. Логи любит обсидиан, гагат (он же черный янтарь, разновидность каменного угля), все камни огненных цветов и всяческие «блестяшки». Блестящие предметы — его страсть, особенно стекло, металл и прочие материалы, для изготовления которых используется огонь. Если вы хотите выказать Логи особое почтение, займитесь каким-нибудь ремеслом — стеклодувным, кузнечным, гончарным и

т.п. Еще он обожает музыку и танцы, предпочитая записям живое исполнение (пусть даже совсем любительское).

Представлять его как стихийного духа или даже олицетворение огня — это крайнее, почти оскорбительное упрощение, хотя по природе он действительно родствен огню. Подобно огню, он может быть как опасным и разрушительным, так и полезным и заботливым. Он может и согревать, как пылающий очаг, и наводить тоску, как остывшая зола в камине. Обращаться к нему всегда следует с уважением. Логи страстен и дик, подвижен, как ртуть и своеволен; он способен на теплую, нежную ласку, но и на убийственную иронию; он остроумен и шаловлив, до неприличия забавен, гипнотически чувствен и неудержимо прожорлив. От своих друзей он требует душераздирающей честности и непоколебимой верности — но и платит им тем же, возвращая всякий дар сторицей.

Призывание Логи

Славься, Логи, Владыка Огня,
Самый жаркий из Трех Древних Братьев,
Высокий, как древо в огне,
Возносящее пламя к небу,
Высокий, как черный вулкан,
Извергающий камни в небо,
Голодный, как свора гончих,
Вечно тощих, как ни корми их,
Голодный, как реки лавы,
Пожирающей всю округу.
Славься Халоги, Обманщик Обманщика,
Славься вечная искра!
Согрей нашу кровь!

Глут, Энмира, Эйза

С этими тремя великаншами часто возникает путаница — в основном потому, что в источниках их иногда упоминают как жену и дочерей Логи, а иногда — Локи. В действительности же, по-видимому (если верить НЛГ, пришедшему от самого Логи, который при этом неудержимо хихикал), все дело в том, что каждое из этих трех имен принадлежит двум разным персонажам. Первая Глут (Сияние) — это первая (ныне покойная) жена Логи, огненная великанша, дочь йотуна по имени Грим. Своим дочерям она дала имена Энмира (Пепел) и Эйза (Уголья). Они считались самыми прекрасными великаншами Муспелльхейма, и обеих похитили какие-то молодые йотунские обормоты. Позднее вся эта история повторилась в Норвегии, только не с великанами в главных ролях, а с людьми, носившими те же имена.

Среди огненных этинов эти имена были весьма распространены, и много поколений спустя из Муспелльхейма пришла еще одна Глут, молодая великанша. Она поселилась в Железном лесу, и Ангрбода приняла ее как младшую сестру. В то время эта предводительница волков и Локи были влюблены друг в друга, но оба делали вид, что друг другу безразличны. Зная, что Локи провел детство в Муспелльхейме, среди огненных этинов, Ангрбода убедила его взять в жены Глут, наступив на горло собственной песне. Глут родила Локи дочерей-близнецов и из сентиментальных соображений назвала их Энмирой и Эйзой — в честь дочерей своей давно усопшей прародительницы. Примерно через год Локи потерял к ней интерес; Глут ушла от него, забрав детей, и снова поселилась в доме Ангрбоды.

Перевод с английского Анны Блейз

[1] Приблизительно от 1 м 80 см до 2 м 40 см.

[2] Младшая Эдда, «Видение Гюльви», 51, рус. пер. О.А. Смирницкой.

[3] Старшая Эдда, «Прорицание вёльвы», 57. В рус. пер. А.И. Корсуна:

…пламя бушует

питателя жизни,
жар нестерпимый
до неба доходит.

В пер. В. Тихомирова:

…огонь извергается,
жизни кормилец,
он жаром пышет
аж в самое небо.

В пер. Е. Мелетинского:

…пар жарко пышет и жизни питатель,
пламя до самого поднялось неба.

В пер. С. Свириденко:

Пар всюду пышет, и Жизни Питатель,
Лижет все небо жгучий огонь.

[4] Младшая Эдда, «Видение Гюльви», 51, рус. пер. О.А. Смирницкой.

[5] «Ужасная звезда», «косматая звезда» или «звезда, несущая бури» (лат.).

[6] Любопытно, что название этого чертога переводится как «защита от огня».

[7] Старшая Эдда, «Прорицание вёльвы», 64.

[8] Там же, 65.

[9] Точнее, буквальное значение его имени.

[10] В действительности значение и происхождение имени египетского Сета неизвестно.

[11] По-видимому, имеется в виду древнегреческий Тифон — чудовище, олицетворявшее разрушительные силы природы, в том числе ураганы и вулканы. В эллинистический период Тифон отождествлялся с египетским Сетом.

[12] «Кольцо огня» (1963), знаменитая песня американского певца кантри Джонни Кэша (1932—2003).

Духи бури и ветра: инеистые турсы

Инеистые турсы (или хримтурсы, др.-сканд. hrimthursar) Нифльхейма — старейшие из всего рода этинов и внушающие самый сильный страх. Этим я хочу сказать, что их боятся все, кроме богов, — и даже некоторые боги. Определенно боятся их и другие йотуны: некоторые племена великанов запретили хримтурсам доступ на отдельные территории остальных двух йотунских миров (впрочем, в Муспелльхейме инеистым великанам и так долго не продержаться). Инеистые турсы — самые крупные из этинов: в человекоподобной форме они достигают 12—15 футов [1] в высоту, а другие их обличья (чаще всего — снежные смерчи) — еще огромнее. В Нифльхейме их нетрудно заметить издалека, так что у путника есть время убежать; но в снежном облике хримтурсы передвигаются невероятно быстро, поэтому если вы находитесь в Нифльхейме и увидели кого-то из них, бегите прочь как можно быстрее. Некоторые спасались, спрятавшись в небольшой пещере или расселине, куда великан не может забраться из-за своих огромных размеров.

Инеистые турсы могут бывают очень проблемными. Пожалуй, лучше даже сказать, что они создают проблемы автоматически. Это самые недружелюбные из всех великанов, но они не обратят на вас внимания до тех пор, пока вы, в свою очередь, не начнете создавать проблем им. Они чертовски быстро чуют, что у вас на уме. Кроме того, они недоброжелательны к людям, приходящим в своем естественном облике, — имейте это в виду, отправляясь на их территорию. Если вы принадлежите к типу огненных этинов, тоже возникнут трудности, хотя и другого рода. Я сама из рода инеистых великанов, так что вполне их понимаю, — наверное, потому, что очень на них похожа. С первой встречи люди мне никогда не нравятся; я терпеть не могу ходить туда, где много людей, если только мне не нужно в этом месте чего-то определенного; а шум может довести меня до белого каления. В общем, вы лучше поймете, что я имею в виду, если представите себе снежную лавину как живое существо. Лавиноопасную зону иногда можно заметить по внешним признакам, иногда — нет, но в любом случае, если вы будете слишком шуметь, наступите куда-нибудь не туда или просто будете недостаточно осторожны, то непременно вызовете обвал. Что касается подношений, то инеистые турсы, похоже, любят молоко, чай (особенно зеленый и белый) и когда на них работают. Точнее — вкалывают изо всех сил. Кстати, многие забывают, что норны — тоже инеистые турсы.

— Лин, духовидица

Если инеистые великаны решат, что вам не место на их территории, уговаривать их бесполезно. В этом случае на вас, скорее всего, будут смотреть просто как на пищу. Хримтурсы живут в суровом, холодном климате, в тундре и среди ледяных полей, так что подобное отношение может отчасти объясняться недостатком пропитания.

Кровь инеистых великанов предрасполагает к известной холодности. Как отметила Лин, норны, по всей вероятности, принадлежат именно к этому виду йотунов, а для той работы, которую они выполняют, необходимо хладнокровие. Большинство йотунов вообще не склонны к беспричинному состраданию, а инеистые турсы — тем более. Но, с другой стороны, ни от кого другого вы не получите таких глубоких знаний о погоде и вообще о выживании под открытым небом.

В своей стихийной форме инеистые турсы Нифльхейма выглядят как завывающие снежные смерчи тридцати футов [2] высотой. В человекоподобной форме у них бледная кожа, у некоторых почти голубая, а волосы — практически любого цвета, от белоснежного (вне зависимости от возраста) до черного. Если они одеваются, то в кожу и шкуры, хотя некоторые носят тканую одежду, выменянную у других народов. Иногда можно встретить хримтурса, одетого в цельную шкуру какого-нибудь огромного животного, вроде белого медведя. Путник не сразу поймет, кто это приближается к нему из-за стены метели — настоящий медведь или инеистый великан в шкуре медведя.

Несмотря на то, что из всех йотунов хримтурсы — самые территориальные и питают самую сильную неприязнь к чужакам, скорее всего, они вас не тронут, если и вы, в свою очередь, будете просто идти мимо, никого не трогая. Чего не следует делать, чтобы не привлечь их внимания: охотиться без разрешения поблизости от их жилищ. Разводить огонь поблизости от их жилищ. Вообще, идти по их земле с огнем. Мусорить. Вторгаться в их пещеры, опрометчиво решив, что, если пещера пустует, то она — ничья. Если вам так уж необходимо укрыться в пещере, оставьте для ее владельца подношение, желательно с благодарной запиской или руной Гифу.

У инеистых турсов Нифльхейма нет единого правителя. Они живут вольными племенами, а когда нужно принять какое-то совместное решение, собираются на общий сход. Все мудрые старейшины племен пользуются равным уважением. Инеистые турсы придают большое значение тому, что они —

едва ли не древнейшие разумные существа во всех Девяти мирах, и очень этим гордятся. Одна из самых сильных клятв, которую они могут принести, — это клятва потоком Эливагар, первозданной ледяной рекой Нифльхейма, воды которой в известном смысле до сих пор струятся в их жилах. По характеру инеистые турсы скрытны, замкнуты, подозрительны и довольно холодны. Охотятся они почти бесшумно, а охотники из них — превосходные. Говорят, что они способны до некоторой степени управлять погодой Нифльхейма и вызывать бури — и это еще одна причина не злить их попусту.

Если вы путешествуете в духе по Нифльхейму и столкнулись с враждебно настроенными хримтурсами, один из способов избежать нападения — сказать им, что вы искали Хельверг, Дорогу в Хельхейм, но заблудились. Инеистые великаны глубоко чтут Страну Мертвых, граничащую с их миром, и ее Госпожу, а потому не обидят паломника, который держит путь в эти зловещие края. Но, с другой стороны, они знают, что некоторые прибегают к этой уловке лишь для спасения, а потому могут не поверить вам на слово и предложить путнику, упомянувшему Хельверг, проводить их до самой дороги или, по крайней мере, до места, откуда уже видна привратная башня Мордгуд. Тогда вам ничего не останется, как пройти по дороге в Хель; соответственно, если вы туда не стремитесь, к этой отговорке следует прибегать лишь в самом крайнем случае. Как ни суров Нифльхейм, выбраться из него все же легче, чем из Хельхейма.

Потомки инеистых турсов — грозовые великаны, которые могут жить не только в Нифльхейме, но и в любом из Девяти миров. К их числу принадлежат Тьяцци, Трюм и Кари. Внятно объяснить, чем отличаются друг от друга инеистые турсы и грозовые великаны, повелители ветров и бурь, довольно сложно; по-видимому, даже сами йотуны не проводят между ними четкую границу, не считая того, что постоянные обитатели Нифльхейма всегда именуются инеистыми великанами, а те, кто ушел в другие миры или родился за пределами Нифльхейма, могут называться по-разному и обладать различными комбинациями сил и способностей.

Грозовые великаны Йотунхейма — потомки нифльхеймских племен. Большинство из них родились уже за пределами Нифльхейма; лишь немногие когда-то жили в Стране Туманов, но затем перебрались в другие края (например, Трюм Старый, номинальный король Йотунхейма). Чем больше в горном йотуне крови инеистых турсов, тем с большей вероятностью он предпочтет поселиться в северо-восточных горах, где, конечно, теплее, чем в Нифльхейме, но ненамного. Основная стихия йотунхеймских грозовых великанов — ветер; некоторые из них стали настоящими повелителями ветров и научились летать.

Подношения: любая пища или маленькая вещица, вырезанная из дерева (желательно — красивая и полезная одновременно), которая не сгниет и не испортится на холоде. К металлу инеистые турсы довольно равнодушны: они предпочитают камень и дерево (если удается его раздобыть). Из съедобных подношений особенно ценятся фрукты и овощи — в Нифльхейме они редкость. Одна пожилая инеистая великанша расплакалась от радости, когда я преподнес ей съедобные цветы; это было впечатляюще — ни до того, ни после я ни разу не видел, чтобы кто-то из них так открыто проявлял эмоции. Еще они очень любят печенье и хлеб (а также другие продукты, разжиться которыми в Нифльхейме непросто), но только не тминный. Может, у них аллергия на тмин.

Аургельмир/Имир, Трудгельмир, Бергельмир

Как говорилось в главе, посвященной истории великанов, первым инеистым турсом был Имир, кровь которого и по сей день течет в жилах всех йотунов, кроме Сурта и самых чистокровных из его детей. Аургельмиром Имира называют его потомки; все остальные знают его как Имира. Он возник из ожившего камня во льдах Нифльхейма, согретых огнем приблизившегося Муспелльхейма. Судя по всему, этот древнейший исполин был существом примитивным и беспомощным: не умея менять облик, он все время оставался в одном теле — огромном, громоздком, состоящем в основном из земли, — и так и не научился толком им пользоваться. Выжил он лишь благодаря тому, что великая космическая корова Аудумла время от времени приходила покормить его своим молоком.

Из тела Имира путем партеногенеза родилось трое инеистых этинов: в подмышках возникли сын и дочь, а от трения ног друг о друга — еще один сын. Имена первых двух в письменных источниках не сообщаются (хотя йотуны знают их и почитают как священные), а третьего звали Трудгельмир, и было у него шесть голов. Трудгельмир и его партеногенетический брат сошлись со своей сестрой и так положили начало роду инеистых турсов.

Эти трое великанов, составившие второе поколение инеистых турсов, значительно уступали ростом своему исполинскому — размером почти с целый мир — создателю. Насколько можно судить, Имир так и не проснулся по-настоящему — по крайней мере, ни говорить, ни ходить не стал; но его дети обладали и речью, и подвижностью, и разумом. Они чтили необъятное тело своего родителя и заботились о нем, насколько могли. Первый ребенок этой троицы турсов получил имя Бергельмир и стал предводителем своего поколения — третьего.

В своего рода космическом танце Нифльхейм и Муспелльхейм то сближались друг с другом, то расходились вновь; и время от времени растаявшие льды замерзали вновь, образуя мост между двумя мирами. Инеистые турсы начали ходить по этому мосту и познакомились с детьми Сурта и Синмары. В результате стали заключаться браки между огненными и инеистыми великанами, и от этих браков рождались дети. Род великанов приумножался. А между тем великая корова Аудумла продолжала лизать соленый лед и, наконец, извлекла на свет еще одно существо. Оно было мужского пола, но сложено иначе, чем великаны. Новый пришелец сам дал себе имя — Бури; и великаны поначалу приняли его радушно. Он взял жену из их числа и родил сына по имени Бор. Все обратили внимание, что Бор очень походил на своего отца, но почти ничего не унаследовал от матери. В свою очередь, Бор взял в жены великаншу Бестлу, дочь Бёльторна — сына Бергельмира и внука Трудгельмира. Бестла родила Бору троих сыновей: Одина, Вили и Ве. Они тоже пошли в отца и почти ничем не напоминали мать.

Из-за чего между разросшимися племенами йотунов и племенем Бури вспыхнула вражда, точно неизвестно. Обе стороны рассказывают об этом по-разному — и обе истории сомнительны, отягощены старыми эмоциями и искажены многократными пересказами. Сыновья Бури заявляли, что испугались, как бы йотуны не расплодились слишком быстро и не истощили все скудные ресурсы Нифльхейма, — и действительно, йотуны всегда размножались быстрее, чем потомки Бури, которые оставались малодетными или даже бездетными, если только не вступали в брак с йотунами. Йотуны же всегда отличались большей живучестью, чем асы, и превосходили их числом в тысячи раз, — и, быть может, именно это не давало покоя маленькому и слишком медленно росшему племени Бури.

Великаны, напротив, говорят, что сыновья Бора, кровь которых почти всегда брала в детях верх над йотунской, стали утверждать на этом основании, что они стоят выше йотунов и превосходят их в магии, а, следовательно, должны править всеми племенами. Бергельмир, предводитель инеистых турсов, по их словам, оспорил эти притязания и вызвал сыновей Бора на бой, заручившись поддержкой Сурта. Сыновья Бора должны были сойтись с Бергельмиром на ледяной равнине и сразиться за власть над Нифльхеймом. Но вместо того, чтобы явиться на назначенное место, где собрались все великаны, желавшие наблюдать за битвой, сыновья Бора со своими женами и дочерьми подобрались к оставленному без охраны телу Аургельмира и изрубили его в куски. Из его перерубленной шеи вытекло столько крови, что она захлестнула потопом весь Нифльхейм; на первых порах даже Муспелльхейм оказался частично затоплен и свет его потускнел. Только в Подземном мире, Йормунгрунде, было по-прежнему сухо и безопасно, но там обитали почти одни только Мертвые.

Потомки Бури, со своей стороны, издавна утверждали, что убить и расчленить Аургельмира было необходимо, поскольку тело его было самым большим и единственным в своем роде вместилищем вещества земли, способного к магическому самовосстановлению, — а для того чтобы построить мир своей мечты, им требовалось очень много такого вещества. Но инеистые великаны стоят на том, что прародители асов на самом деле просто хотели утопить всех остальных в крови, — что убийство Аургельмира было на самом деле не только отцеубийством, но и попыткой геноцида. Даже если и так, попытка не удалась, поскольку многие из великанов благодаря своему упорству и выносливости выжили вопреки всем опасностям и тяготам потопа.

Как ни удивительно, древние великаны не питают вражды к Бури и Бору — старшему из асов и его сыну. По их словам, Бури и Бор честно явились на место назначенного сражения и утонули заодно с большинством великанов. Может быть, они знали о замысле своих сыновей, но отвергли его как бесчестный; а, может, сыновья Бора хладнокровно пожертвовали своими родителями и дедами, чтобы только воплотить свои планы в жизнь. Наверняка мы этого никогда не узнаем.

Но что мы знаем наверняка, так это то, что именно сыновья Бора, взойдя на вершину горы, куда не достигали воды потопа, собрали и пустили в ход величайшую магию из всей, что когда-либо творилась вокруг Мирового Древа. К тому времени существовало лишь три мира, но Один, Вили и Ве сотворили еще четыре из мертвой плоти Аургельмира. Из его ног и ягодиц был создан гористый Свартальвхейм для двергов. Верхнюю часть спины унесло водой, и она превратилась в Йотунхейм, покрытый горами еще более обильно и тотчас же заселенный выжившими великанами. ЖивотАургельмира образовал

равнину Мидгарда, а выпирающие ребра стали горами на этой равнине. Ресницы и брови опоясали Мидгард — остров в океане крови — цепью холмов. Зубы, превратившиеся в священные скалы и валуны, рассеялись по всей земле, а мозг расплескался в небе облаками. Череп Аургельмира подняли на вершину Древа и сделали из него мир асов — Асгард. Так из гигантского тела первопредка было создано четыре новых мира.

Бергельмир, внук Аургельмира, и многие из его народа пережили потоп: они построили лодку из огромного полого дерева и плыли в ней, пока не добрались до суши. По одной из легенд, во время этого плавания Бергельмир заметил первых, «экспериментальных» людей, Аска и Эмблу, которые уже тонули с криками, и спас их, выхватив из воды и усадив на ветви высокого дерева, где они и переждали потоп. Другая легенда расходится с этой, утверждая, что люди были созданы асами уже после потопа. Но, как бы то ни было, племя Бергельмира не только заново населило Нифльхейм (до сих пор на одну треть остающийся под водой), но и обжило земли Йотунхейма. Любой великан, не считая чистокровных потомков Сурта, может проследить свою родословную вплоть до этой маленькой, потрепанной горстки беженцев — в той спасительной лодке их, вероятно, было всего пятьдесят-шестьдесят. И некоторые из них все еще живы и помнят те давние дни: Трюм, Кари, Логи, Рюм, Бёльторн, Бестла, Мимир, Хюмир и Хрод, девятиглавая мать Хюмира — Хюндла, а также Тюр, хотя он никогда об этом не говорит.

Сам Бёргельмир давно умер, однако он прожил очень долгую жизнь и до конца дней правил Нифльхеймом как старейший из йотунов. Формально к его роду относятся все без исключения асы — через его внучку Бестлу. Все йотунские потомки почитают Бёргельмира как мудрого, практичного и находчивого вождя, который воссоздал два мира после сокрушительной катастрофы и возродил свой народ, воспрявший после потопа с новой силой.

Мистблинди/Форньот

Мистблинди — вождь одного из племен древних, изначальных инеистых великанов, спасшихся вместе с Бергельмиром от Потопа. Его имя означает туман — такой густой, что сквозь него в буквальном смысле не видно дальше своего носа. Второе имя, Форньот, ученые переводят как «старый великан» или, возможно, «старый Разрушитель», «старый Ревун» или «принимающий жертвы». Какое-то время спустя после Потопа он отправился странствовать по миру со своими тремя женами, родившими ему трех сыновей — Кари, Логи и Хлера (позднее получившего другое имя — «Эгир»). Эти трое братьев совершенно непохожи друг на друга, поскольку родились от разных матерей и в разных местах.

Некоторые ученые (например, Хелен Гюрбер в «Скандинавских мифах и легендах») предполагают, что эти трое богов-великанов были героями древнейшего мифа творения, бытовавшего до появления мифов об асах и ванах. Вместе они составляют триаду первозданных стихий, сформировавших Землю: Море, Пламя и Северный Ветер. Исследователь скандинавской мифологии Пребе Мюлленграхт высказывает гипотезу, что эти три стихии, Море, Пламя и Северный Ветер, представляли собой альтернативу магической четверице стихий (Земля, Вода, Огонь и Воздух). Исторические морские короли Оркнейских островов возводили к этим трем братьям свою родословную. Информацию о Логи вы найдете в разделе, посвященном огненным великанам, о Хлере/Эгире — в разделе о морских этинах, а о Кари читайте ниже.

Кари и его потомки

Кари — старший сын Мистблинди и первой его жены, которая тоже была из рода инеистых великанов. Этот грозовой великан, повелитель ветра и снега, родился еще до Потопа. После Потопа он сопровождал своего отца Мистблинди во всех его долгих странствиях, а затем вернулся с ним в Нифльхейм и после смерти Мистблинди унаследовал его титул и племя. Кари — властелин Северного Ветра, могучий вождь Нифльхейма и владыка ветров.

У Кари есть одна интересная особенность: когда работаешь с ним, можно наблюдать, как он то молодеет, то снова становится старше. Весной он принимает облик тонкого и стройного андрогинного юноши, а на протяжении года стареет и к зиме превращается в седого бородатого старика. Эти метаморфозы — отражение природного цикла: весной Северный Ветер овевает землю прохладным бризом, а зимой приносит свирепые метели. В молодой фазе Кари обычно любвеобилен; он принимает облик ветра, чтобы ласкать своих возлюбленных, и, говорят, ему нравится проказничать, раздувая

женские юбки. В облике старика он более склонен к уединению (когда не выполняет свою работу как Северный Ветер) и проводит большую часть времени дома, в нифльхеймской пещере, со своими правнучками.

У Кари двое сыновей — Фрости (Мороз) и Йокуль (Сосулька); сын последнего — Снер (Снег) Старый, вождь еще одного из племен Нифльхейма. У Снера, в свою очередь, родились сын по имени Торри (Смерзшийся снег) и три дочери: Фон (Снегопад), Дрифа (Сугроб) и Мьоль (Пороша). Последняя дочь — могущественная нифльхеймская колдунья и прорицательница, способная летать по воздуху. Что касается Фрости, то он, по-видимому, взял себе жену из альвов; его сын, полуальв Раум Старый, в свою очередь родил сына Финнальва (или просто Альва), который стал одним из королей Альвхейма. Племянница Финнальва вышла замуж за смертного потомка Логи (брата Кари), названного в честь этого огненного этина.

Призывание Кари

Славься, Северный Ветер, самый холодный,
Ты, приводящий Зиму, ты, приносящий Метель!
Юношей ты — прохлада, спасенье от летнего зноя,
Мужем брадатым — буря и дождь осенний,
Старцем — ножи ледяные,
Что беззащитное тело режут на синие ленты.
Славься, о вождь Нифльхейма, отпрыск Мистблинди,
Моря и Пламени брат, отец несчетных потомков,
Песен силы певец!
Даруй нам свое волшебство — дивную музыку ветра —
И пощади нас зимою, избавь от своих объятий,
Чтоб мы тебе возносили
Хвалы сквозь метель и мрак!

Бёльторн

О Бёльторне мы не знаем почти ничего, кроме имени, которое означает «Злой Шип». Это инеистый великан, родившийся еще до Потопа, — один из сыновей Бергельмира, которому удалось спастись. В числе его сыновей — Мимир, а его дочь — великанша Бестла, мать Одина.

Хюмир и Хрод

Воин Хюмир — инеистый турс, живущий в северных горах Йотунхейма. Его жена Хрод — из рода огненных великанов. Оба они родились до Потопа и полюбили друг друга, встретившись на ледяном мосту, который время от времени соединял Нифльхейм с Муспелльхеймом. Это был первый брачный союз между детьми огня и льда; и от этого союза родился сын Тюр. Все они пережили Потоп: Хрод несла на руках маленького сына, а Хюмир — свою престарелую мать, инеистую великаншу, у которой в оборотнической форме было девять голов. Сын их вырос и стал знаменитым воином-жрецом, великим богом войны; в конце концов он перешел на сторону асов и был усыновлен Одином.

Как повествует «Песнь о Хюмире», у Хюмира был огромный котел, в котором за раз можно было сварить нескольких быков. Асы обычно обращались за яствами и пивом к Эгиру, но однажды этот морской бог не сумел приготовить достаточно угощения, чтобы насытить всех гостей за один присест, и в свое оправдание заявил, что у него нет достаточно большого котла. Тут Тюр вспомнил о котле своего отца и предложил добыть его с помощью Тора. Тор готов был попросту украсть у Хюмира его знаменитый «влаговаритель», но Тюр настоял на том, чтобы действовать более честным путем. Они явились к Хюмиру, который вовсе не обрадовался возвращению блудного сына в обществе небезызвестного убийцы великанов и в типичном для инеистых турсов приступе ярости разнес в крошки один из столбов своего дома. Но тут вмешалась Хрод и помогла заключить временное перемирие. Хюмир нехотя заколол трех быков, чтобы накормить гостей обедом, но Тор в одиночку съел бóльшую часть угощения и пищи осталось так мало, что на следующий день пришлось отправиться на рыбалку. Тор вызвался помогать, но пока Хюмир удил китов, Тор самонадеянно решил

потягаться силами с добычей покрупнее. Использовав бычью голову как приманку, он поймал на крючок великого Змея Мидгарда, Йормунганда, однако убить его не успел, потому что Хюмир вовремя перерезал леску и Змей ушел под воду. Недовольный выходкой Тора, Хюмир попросил его хотя бы вытащить лодку на берег и донести до дома китов — что тот и сделал с легкостью, непрестанно хвастаясь своей силой. Хюмир раздраженно заявил, что, если Тор и впрямь так уж силен, то ему наверняка не составит труда разбить его кубок. Тор радостно предложил великану спор: если он разобьет кубок, Хюмир отдаст ему свой гигантский котел.

Но кубок оказался заколдованным: сколько Тор ни метал его в столбы и стены, на нем не появилось ни трещины. Наконец, Хрод надоело смотреть, как он крушит пиршественный зал, и она посоветовала метнуть кубок в голову Хюмира — только так можно было снять заклятье. Тор последовал совету, и кубок разбился, а череп Хюмира был невероятно твердым и потому остался цел и невредим. Кипя от злости, инеистый турс позволил Тору забрать котел, но когда они с Тюром отошли уже довольно далеко от дома Хюмира, их настигло посланное вдогонку войско великанов. Тор перебил их всех и благополучно доставил котел Эгиру, которому с тех пор пришлось постоянно варить пиво для вечно пересохших глоток асов и их воинов.

Это происшествие стало последней соломинкой, сломавшей узы родства между Тюром и Хюмиром: инеистый великан проклял своего сына и навеки отказал ему в гостеприимстве. Некоторые утверждают, что Тюр потерял руку в пасти Фенрира именно из-за этого проклятия — из-за отказа от своего кровного родства и ссоры с отцом. Так это или нет, но Хюмир и Тюр навсегда оказались, образно говоря, по разные стороны баррикад. Если настанет Рагнарёк, Хюмир поведет на битву великий корабль Нагльфар, построенный Хелой и Суртом из ногтей мертвецов, и во главе нескольких тысяч мертвых йотунских воинов высадится на поле Вигрид для последней битвы с асами.

Молитва Хюмиру и Хрод

Воину Хюмиру слава,
Древнему турсу льда
С инеем в бороде!
Слава великой Хрод,
Древней жене огня
С блеском ясных очей!
Слава двоим, протянувшим руки друг другу
Над провалом между мирами!
Слава двоим, построившим самый первый
Мост из плоти над бездной!
Ваша любовь — встреча огня и льда,
В страсти своей вы сотворили Честь,
Сотворили Владыку Мечей,
Сотворили ту Руку, которой клянутся поныне.
Так не дайте забыть нам:
Кто протянет друг другу руки над черной бездной,
Кто сумеет построить над пропастью мост Любви,
В награду получат то, что им и не снилось.

Трюм

Трюм Старый, как его называют великаны Йотунхейма, — инеистый турс, родившийся в Нифльхейме и избранный верховным королем и вождем всех йотунов. Он — один из немногих турсов, переживших Потоп. Его чертог Трюмхейм высится в снегах северо-восточных гор Йотунхейма: даже покинув родные края, Трюм остался инеистым великаном и предпочитает холод.

По литературным источникам Трюм известен прежде всего как персонаж мифа, в котором с помощью своих слуг он похищает молот Тора, Мьольнир, и соглашается вернуть его лишь при условии, что ему отдадут в жены Фрейю, прекрасную богиню из ванов. За этим следует почти комическое приключение: Тор переодевается в женское платье, чтобы под видом Фрейи попасть в Трюмхейм. После свадебного пира великаны кладут на колени этой мнимой Фрейе Мьольнир, чтобы она произнесла на нем брачные клятвы, и Тор, почувствовав под рукой рукоять любимого оружия, тотчас начинает крушить все кругом и разносит пиршественный зал в щепки. Трюм не пострадал — если не считать уязвленного

самолюбия и беспорядка, который оставил за собой Тор в его доме, — но затаил обиду, которая гложет его по сей день. Так что лучше не расспрашивать его об этой истории, если вы пытаетесь установить с ним контакт.

Как король Йотунхейм он исполняет в основном церемониальные функции, хотя иногда его призывают как посредника в спорах между вождями племен, а также для принятия решений по вопросам, которые касаются слишком многих или могут повлечь за собой слишком серьезные последствия. (Что это за вопросы такие, которые Утгарда-Локи или Сурт не могут решить для себя самостоятельно, я не представляю, но допускаю, что подобное все же случается.) Трюм — жизнерадостный белобородый великан, славящийся своим гостеприимством и нередко закатывающий щедрые пирушки. Лучшее, что вы можете принести к его столу, — это дары, способные повеселить или развлечь: песни, сказки, фокусы и так далее. Если вы прямо с порога объявите, что пришли развлекать Трюма и его гостей, скорее всего вас впустят немедленно. Выбирайте такие песни и сказки, которых они еще не слышали, но которые будут им понятны: составляйте свой репертуар обдуманно. Когда самому Трюму вздумается пошутить — смейтесь; когда он примется сам рассказывать какую-нибудь историю — кивайте; не говорите о политике и не напивайтесь, чтобы не сболтнуть лишнего. Если Трюм или какой-нибудь другой йотун предложит вам состязаться, кто кого перепьет, отклоните вызов под каким-нибудь благовидным предлогом — скажите, например, что вам все равно не устоять против такого могучего соперника. Кстати, эточистаяправда.

Имея дело с Трюмом, не забывайте, что под маской добродушного весельчака скрывается суровое сердце, гораздо более холодное и жестокое, чем может показаться на первый взгляд. Трюм ненавидит асов, и если вы служите кому-то из них, лучше об этом не упоминать. Избегайте этой темы и не гневите его попусту. Даже если у вас на шее будет висеть знак молота Тора, Трюм все равно может впустить вас в свой зал — при условии, что сочтет вас забавным; но всю политику оставьте за дверью и говорите только на нейтральные темы. Это — еще одна из причин не напиваться у него в гостях допьяна.

Между прочим, пиво в Трюмхейме — едва ли не лучшее во всех Девяти мирах, и чрезвычайно крепкое. Первым такое пиво стал варить Ольвальди (см. ниже посвященный ему раздел); двое его сыновей все еще живы и продолжают отцовское дело. Будьте очень осторожны с этим напитком: у смертных от него случается ужасное похмелье.

Гимн Трюму

Славься, Трюм, отец ледяной,
Владыка и вождь великанов,
Хранитель снежных вершин,
Щедрый хозяин, лютый буран,
Отважный и дерзкий воин!
Направь нас искусной рукою
Сквозь белую мглу метели,
По перевалам снежным —
Туда, где пред нами нежданно
Встанет чертог твой высокий,
Обитель тепла и света.
Славься, Трюм, отец ледяной,
Белобородый воин, муж крепкорукий!
Пожелай нам удачи в пути
И прими нас без гнева.

Торгерд

Торгерд — частая гостья при дворе Трюма (ее собственное скромное жилище стоит чуть дальше к северу от его чертога). В Йотунхейме она ведет себя как типичная инеистая великанша — умеет насылать ветер, дождь и град и нередко это делает, но на самом деле по происхожденю Торгерд — финка и часть года проводит в Лапландии, среди саамов. По той или иной причине она зачастила в Скандинавию и вошла в скандинавский пантеон как богиня — покровительница Халогаланда, области

на севере Норвегии. Подобно Кари, Северному Ветру, она то молодеет, то стареет в течение года, превращаясь из крепкой, дюжей девицы в седовласую матрону и обратно.

Мимир

Мимир — сын Бёльторна и внук Бергельмира, первого предводителя инеистых великанов. Когда Аургельмир был еще жив, Мимир отправился в тогдашнее подземное царство, Йормунгрунд, и стал супругом изначальной богини смерти, Хель. (Не следует путать ее с нынешней Хелой, дочерью Локи; подробнее см. в посвященном ей разделе.) После Потопа Хель отпустила его в мир живых и поставила на страже священного источника, возникшего в Йотунхейме под одним из корней Мирового Древа. В этом источнике, погрузившись в воду по шею, Мимир простоял так долго, что у него на плечах выросли горы Кьёлен. Но в конце концов он решил покинуть свой пост — вероятно, ему захотелось посмотреть мир. После долгой отлучки он не встретил среди новых поколений великанов почти ни одного знакомого лица. Его отец Бёльторн погиб при Потопе, а дочь Бёльторна, Бестла, как ему сказали, переселилась в Асгард, где живет на почетных правах — как мать Всеотца. Мимир отправился в Асгард и разыскал там сестру. Один радушно принял его как своего дядю. За время, проведенное в источнике мудрости, Мимир многому научился, и Одину пришелся весьма кстати такой полезный советчик.

Но затем асы узнали, что в пространстве вокруг Мирового Древа появилась еще одна раса — ваны, которые создали свой собственный мир и были готовы его защищать. Разразилась война. Несколько лет борьба шла с переменным успехом и, наконец, асы благоразумно предложили заключить перемирие и обменяться заложниками. Один попросил в заложники Ньорда — покровителя мореплавателей — и его детей, Фрейра и Фрейю (последняя была для него особенно ценна — как богиня любви, сведущая в магии сейта). Ваны, со своей стороны, потребовали заложников, не уступающих мудростью Ньорду и его детям. По каким-то одному ему известным причинам Один решил пожертвовать своим дядюшкой-великаном, а вместе с ним отправил к ванам самого младшего из своих братьев — Хёнира, молодого застенчивого аса, который был хорош собой, но не блистал ни умом, ни красноречием. Мимир был оскорблен тем, что Один отдал его в заложники, и отказался играть роль мудрого советника для чужаков-ванов, с которыми его не связывали никакие кровные узы. На всех их вопросы он отвечал длинными, витиеватыми и совершенно непонятными речами. Хёнир же по большей части отмалчивался или повторял за Мимиром его бессмысленные тирады.

В конце концов ваны не выдержали этого издевательства и отрубили Мимиру голову, а Хёнира отослали обратно в Асгард с этой головой — вестью гнева и силы. То, что ваны убили одного из заложников, а второго отвергли, могло бы дать асам повод вновь объявить войну или, по меньшей мере, убить заложников-ванов. Но они ни того, ни другого не сделали. Один слишком высоко ценил Ньорда и его детей, чтобы просто взять и убить их, а начать новую войну он не смел, — и ваны прекрасно все это знали. С тех пор они спокойно живут своей жизнью, сохраняя независимость от асов; и, более того, в совете асов представлены их голоса — достаточно сильные, чтобы ими нельзя было пренебречь.

Один взял отрубленную голову Мимира и при помощи магических трав вернул ее к жизни, чтобы по-прежнему пользоваться мудростью этого древнего великана. Но Мимир проклял своего племянника, и тогда Один бросил его голову обратно в Источник Памяти в Йотунхейме. Там Мимир плавает и по сей день — старый, усталый, озлобленный и сварливый. В конце концов Одину пришлось отправиться на поиски знаний — и долгая дорога привела его к Источнику Мимира. Мимир предложил племяннику власть над Мыслью и Памятью — и дал ему двух воронов, носящих эти имена, — но взамен потребовал, чтобы Один собственноручно вырвал себе глаз и бросил в его источник. Как всем нам хорошо известно, Один согласился. И по сей день его глаз сверкает подводной звездой в Колодце Мимира, освещая его до самого дна. Этот источник — один из самых популярных туристических аттракционов в Йотунхейме: все путешественники не упускают случая его посетить. Здесь тянется к юго-востоку узловатый корень Мирового Древа, выступающий из-под земли, подобно исполинской насыпи, но в одном месте под ним можно отыскать вход в пещеру. Колодец — там, в этой пещере, и в нем плавает уйма черепов и отрубленных голов. Некоторые из них — подношения Мимиру, некоторые — трофеи, которые он забирает, когда посетителю не удается правильно ответить на его вопрос. Эти головы — предостережение незваным гостям: увидев их, многие пугаются и уходят, а Мимир этому только рад. Может случиться так, что одна из голов повернется к вам и заговорит сама: значит, Мимир решил сделать первый шаг. Его голова — старая и сморщенная, окутанная, словно плащом, длинными белыми волосами, струящимися в воде. Но чаще он прячется под водой и приходится его звать. Для начала можно плеснуть в воду хорошего спиртного. Вообще, самые лучшие подношения для Мимира

— алкогольные напитки и пища с сильным сладким запахом, легко растворяющаяся в воде. Пользыотедыему никакой, ноемунравитсявкус.

Мимир — бог подземных вод, и, подобно им, его мудрость глубока и таинственна. Он имеет прямой доступ в так называемую «библиотеку летописей акаши», и, вдобавок, дружит с норнами. Именно поэтому все постоянно донимают его вопросами. Однако он — усталый старик, капризный, язвительный и ожесточенный. Сказать, что он «с приветом», — значит, ничего не сказать. Служить плавучей головой-прорицательницей — дрянная работенка, и некоторые путешественники не без сожаления отмечали, что самое лучшее, что можно сделать для Мимира, — это дать ему наконец умереть. Если вы ему понравитесь, он может и вправду сказать что-нибудь полезное, хотя все равно, скорее всего, будет саркастичен и наговорит много обидного. Если нет — можете попробовать прийти в другой раз. То, как он к вам отнесется, зависит не столько от вас самих и от ваших даров, сколько от того, в каком он сегодня настроении. Если Мимир заявит, что ответит на ваш вопрос только при условии, что вы ответите на его, не соглашайтесь. Победить его в этой игре невозможно. Он большой мастер выискивать такие вопросы, ответа на которых вы не знаете, хотя, по идее, должны бы знать, — и в результате последние мгновения своей жизни вы проведете, хлопая себе по лбу, стеная и чувствуя себя полным идиотом. Да-да, я не оговорился: проигравший лишается головы. И не надейтесь, что если он — всего лишь отрубленная голова в колодце, то ему не под силу вас убить. Не успеете вы и глазом моргнуть, как с потолка или со стены на вас обрушатся острейшие клинки. Все эти гниющие, вздувшиеся головы — не иллюзия и не шутка. Если Мимир окажется настроен кровожадно, извинитесь, что побеспокоили его, оставьте ему подношения (может быть, в следующий раз он примет вас более приветливо) и уходите. Не забывайте, что даже Одину пришлось заплатить за мудрость Мимира немалую цену. Легкомысленногоотношенияэтотбогнепотерпит.

Даже если он ответит на ваш вопрос, не забывайте, что он может намеренно облечь его в форму загадки или опустить какую-нибудь важную информацию, без которой вы попадете в ловушку, если последуете его совету. Однако лгать он вам не станет. Мимир никогда не лжет. Правда — его оружие, и этим оружием он владеет виртуозно. Если он предложит вам назвать день вашей смерти, настоятельно советую отказаться. Искушение может быть велико, но еще большее искушение возникнет потом: вы захотите попытаться отсрочить свою смерть, а подобное вмешательство в нити Вирда и работу норн, скорее всего, навлечет на вас еще большие неприятности. Кроме того, вы зря потратите свой вопрос, а отвечать на другие Мимир, возможно, уже и не захочет.

Призывание Мимира

Славься, Прадед Источника Мудрости,
Зрящий сквозь тьму
Камня и вод!
Мы чтим твою жертву,
Мы чтим твою боль,
Чтим то, что было добыто
Тяжкой утратой.
Славься, Прадед Святого Колодца,
Ты, отдавший столь много на службе другим!
Когда время настанет,
Да обретем мы крупицу знаний твоих
И не убоимся платы.

Мимиру

Элизабет Вонгвисит

Воды Источника вечно дрожат и мерцают,
И солнечный луч на них блещет, как пламя свечи,
Озаряя глубины,
Где он обитает, живущий по смерти, укрытый
Плащом неизбывного гнева. Хотела бы знать я,
Что Мимиру снится в темнице его водяной,
На его скотобойне,

Где головы прочих злосчастных толпою его окружают?
Но я никода не спрошу: мне не хочется видеть,
Как воды взбурлят, и поднимутся головы разом,
Ко мне обратившись, и Мимир
Откроет глаза, обращенные в мир сновидений,
И воду, и воздух меж нами пронзит его взор, устремленный мне прямо в глаза,
И, не выдержав этого, с криком я прочь побегу
Или, хуже,
Застыну, не в силах шагнуть, и услышу из уст его древних такое,
Что лучше бы мне и не слышать. Но если спою над водою,
Проникнет ли песня моя в глубину, как всегда проникают вопросы?
И если осмелюсь склониться и тихо коснуться губами
Воды ледяной, ощутит ли он это касанье,
Тепло моих губ, до того как безумье мой разум расколет
И душу до срока повергнет в пределы Хельхейма?
Но думаю я,
Что во снах своих Мимир не видит совсем ничего:
Если сон и приходит порою,
То лишь забытьем в темноте и молчанье Колодца,
И нежится Мимир в покое, забыв обо всем, как дитя в колыбели,
Пока не вернут его в чувство еще одним праздным вопросом;
И эти минуты свободы —
Единственный отдых его до скончания мира.

Вафтруднир

В «Речах Вафтрудира» Один решает сыграть в загадки с особенно мудрым и ученым инеистым великаном — древним турсом по имени Вафтруднир (что буквально означает «сильный в загадках»). Фригг пытается отговорить его: известно, что в игре с этим великаном проигравший лишается головы. До сих пор, по всей очевидности, Вафтруднир выигрывал — ведь его голова все еще оставалась при нем.

Зачем Одину понадобилось бросать ему вызов — непонятно. Некоторые утверждают, что «Речи Вафтруднира» — это не мифологический текст, а своего рода энциклопедия знаний, составленная в форме вопросов и ответов и использовавшаяся для обучения: она содержит множество традиционных сведений о скандинавской космологии и, в том числе, о Рагнарёке. Но если предположить, что в основе этой саги все-таки лежат подлинные события из истории иных миров, то заключительные пять вопросов о Рагнарёке можно истолковать как попытку Одина проверить пророчество о конце света, полученное ранее от мертвой великанши-вёльвы, или услышать иную версию предсказания — возможно, с более утешительным исходом. Но, увы, Вафтруднирнесообщаетемуничегонового.

Если так, то Вафтруднир — тоже провидец, поскольку Рагнарёк по отношению ко времени действия этой саги — не прошлое, а будущее, причем будущее, которое может еще и не настать: Вафтруднир описывает лишь то, что с большой вероятностью случится, если асы развяжут масштабную войну против йотунов, намного превосходящих их числом, и обе стороны привлекут к этой войне своих мертвецов с тем же численным соотношением. Вафтруднир для начала задает Одину несколько вопросов о том, что представляют собой Солнце и Луна, после чего загадки начинает задавать Один — и продолжает очень долго. Начав с откровенно «проверочных» вопросов о географии и космологии Девяти миров, он в конце концов переходит к делу и принимается выуживать из великана информацию о будущем и, в особенности, о Рагнарёке, который, по всей видимости, интересует его больше всего.

Наконец, сообразив, что Вафтруднир правильно ответил на все его вопросы до единого и вот-вот победит, Один задает такой вопрос, на который тот заведомо не может ответить: «Что сыну (то есть, очевидно, Бальдру) Один поведал, когда сын лежал на костре?»[3] Понятно, что ответ на этот вопрос знает только сам Один, — и это очень похоже на последний вопрос, который Бильбо Бэггинс задал Голлуму в такой же игре в загадки: «А что это там у меня в кармане?» Казалось бы, это против правил, но ничего подобного! Не сумев ответить на этот вопрос и догадавшись затем, что его соперник — и есть Один собственной персоной, великан признает свое поражение. Он называет себя «обреченным», признавая за Одином право убить его. Воспользовался Один этим правом или нет, в саге не сообщается, но другие великаны утверждают, что Вафтруднира уже нет среди живых. (Остается только гадать, не стояло ли за вопросом Одина о последних его словах, сказанных мертвому сыну, не столько

желание перехитрить великана, сколько беспокойство по поводу того, не просочились ли к йотунам какие-то лишние сведения о смерти Бальдра, которые следовало хранить в тайне.)

В той же саге Вафтруднир рассказывает кое-что о самом себе, упоминая о своем почтенном возрасте: по его словам, он застал те незапамятные времена, когда в ладье, плывшей через реку Эливагар, родился Бергельмир, внук Имира, и что они с Бергельмиром стали друзьями еще до Потопа [4]. Поскольку от Имира родилось лишь двое инеистых турсов-мужчин и одна женщина, следует предположить, что Вафтруднир относился ко второму поколению и, таким образом, был старшим единоутробным братом Бергельмира. Тогда не удивительно, что он мог видеть, как родился в ладье его младший брат. Кроме того, в саге упоминается сын самого Вафтруднира — Им, о котором не известно ничего, кроме имени.

Ольвальди, Тьяцци, Иди и Ганг

Ольвальди, инеистый великан, имя которого означает «Повелитель пива», жил в Трюмхейме и служил Трюму как придворный пивовар. Помимо этого известно лишь то, что у него было трое сыновей — Тьяцци, Иди и Ганг, по смерти своего отца устроившие грандиозные поминки, на которых было выпито почти все наваренное им пиво.

Иди и Ганг, двое младших братьев, почти не упоминаются вне сюжета о поминках по их отцу; скорее всего, они остались при дворе Трюма. Но старший сын Ольвальди, великан Тьяцци (чье имя, предположительно, означает «Вода») прославился своей гибелью при попытке похитить богиню Идунн.

Однажды Один, Хёнир и Локи отправились в путешествие и, остановившись в лесу на привал, стали разводить костер, но разжечь огонь все никак не удавалось. Наконец Один заметил, что в траве рядом с костром лежит какой-то посох, и заподозрил неладное; оглядевшись по сторонам, он увидел великана Тьяцци, сидящего на дереве в облике огромного орла. Тьяцци согласился снять заклятие с огня, при условии что путники поделятся с ним мясом. Один согласился. Но когда мясо зажарилось, Тьяцци слетел вниз и схватил самый большой кусок. Возмущенный Локи вскочил и ударил великана тем самым посохом, который не случайно так насторожил Одина. Пальцы Локи тотчас приросли к посоху, а Тьяцци схватил его в когти, взлетел и битый час таскал за собой злополучного трикстера по колючим кустам, пока тот, наконец, не взмолился о пощаде. Тьяцци согласился отпустить его, но взамен потребовал, чтобы Локи выманил для него из Асгарда богиню Идунн с ее золотыми яблоками.

Локи не сразу принял это условие: как побратим Одина он и сам привык к бессмертию, которое даровали обитателям Асгарда золотые яблоки Идунн. Но Тьяцци полетел в горы и принялся волочить его по острым камням, и в конце концов Локи сдался. Великан отпустил его под честное слово, и Локи пришлось исполнять обещанное. Чтобы выманить Идунн из Асгарда, он сказал ей, будто видел точно такие же золотые яблоки, как у нее, в лесах за потоком Тунда, и предложил пойти туда со своей корзиной яблок и сравнить. Идунн поспешила к месту, указанному Локи; и Тьяцци, поджидавший ее там (по-прежнему в образе орла), схватил богиню и унес в свою горную крепость на северо-востоке Йотунхейма.

Но вскоре Тьяцци обнаружил, что сами по себе яблоки — без магии Идунн — бесполезны, а Идунн отказывалась ему помогать, даже после того как он запер ее в тесной пещере на вершине горы. Между тем асы пришли в ужас, обнаружив, что Идунн пропала, и впервые стали замечать друг за другом признаки старения. В конце концов они заподозрили, что тут не обошлось без Локи, и призвали его к ответу; тот сознался, но сразу же предложил все исправить, если Фрейя одолжил ему свое волшебное соколиное оперение. Асам пришлось довериться ему — ничего другого не оставалось.

Приняв облик сокола, Локи полетел в горы Тьяцци и увидел, что Идунн все еще не сдалась. Он превратил ее в орех, и зажав его в одной лапе, а другой подхватив корзину с золотыми яблоками, помчался обратно в Асгард. Но, на беду, Тьяцци, возвращавшийся домой с охоты, заметил их и по золотому блеску яблок в солнечных лучах понял, что происходит. Он бросился вслед за Локи; как орел, он был крупнее и сильнее сокола и едва не настиг его, но Локи в последний миг успел укрыться за стенами Асгарда, на которых асы к тому времени сложили огромный костер. Как только Тьяцци оказался над стеной, огонь вспыхнул и великан сгорел заживо. Асы решили было, что на этом дело и кончено,но вскоре после смерти Тьяцци его дочь Скади пришла в Асгард и потребовала виру за отца. В качестве выкупа ей дали в мужья одного из заложников-ванов и голос — единственный йотунский

голос! — в совете асов. Таким образом Скади в некотором смысле унаследовала тот самый дар бессмертия, который ее отец пытался заполучить силой.

Рюм

Рюм (имя которого означает «Старый и Беспомощный») — древний, родившийся еще до Потопа, инеистый великан, обитающий в затопленной части Нифльхейма. Он слеп, но превосходно чует направление и в своем роде «видит» при помощи магических чувств. По договору с Хелой ему предстоит стать кормчим Нагльфара, великого корабля, построенного из ногтей мертвецов. Обладатель обычного зрения не смог бы провести корабль через туманы, которые покроют весь мир в день Рагнарёка.

Хримтурс

Хримтурс (буквально — «инеистый великан», и это скорее титул, чем личное имя), был великим каменщиком. Настоящего его имени мы, вероятно, никогда не узнаем, но известно, что он пришел в Асгард вскоре после войны с асами и ванами. Ваны разрушили стены, окружавшие Асгард, и жилища богов остались без защиты: если бы кому-то — а именно, любому йотунскому племени — вздумалось сейчас напасть, асам бы не поздоровилось. На то, чтобы отстроить стены своими силами, у них ушел бы не один год. Но пришлый великан заявил, что сможет возвести новые стены всего за шесть месяцев. В награду за работу он попросил дать ему Фрейю в жены, а впридачу — власть над солнцем и луной. Если же он не закончит строительство в срок, добавил он, асы платить не обязаны. В уверенности, что пришелец преувеличивает свои силы, асы согласились на эти условия — все же положение было отчаянным. На зимнее солнцестояние Хримтурс приступил к работе. Шли дни, летнее солнцестояние близилось, и асы с ужасом поняли, что платить, скорее всего, придется. Великану помогал огромный волшебный жеребец по имени Свадильфари, скорее всего родившийся и купленный в Альвхейме. Этот могучий конь подносил своему хозяину камни, благодаря чему работа шла гораздо быстрее.

Сообразив, что все вот-вот кончится плохо, асы пришли в ярость. Один призвал Локи — мастера выпутываться из любых затруднительных ситуаций — и велел ему что-нибудь предпринять. Локи превратился в прекрасную кобылицу в течке и сманил Свадильфари от хозяина всего за несколько дней до окончания срока. Без помощи своего коня Хримтурс не успел закончить работу вовремя и проиграл спор. Почуяв, что тут дело нечисто, разъяренный великан ворвался в Асгард и обвинил богов в обмане. Тогда Один призвал другого своего «специалиста по разборкам», Тюра, и велел ему просто-напросто убить Хримтурса, что и было исполнено.

Через несколько месяцев Локи вернулся в Асгард, ведя в поводу восьминогого жеребенка. Очевидно, дала о себе знать кровь Железного леса: хоть Локи и сумел принять женский пол (в облике животного) и выносить дитя, оно родилось с причудливыми аномалиями, типичными для его соплеменников. Локи вручил жеребенка в дар Одину; тот получил имя «Слейпнир», что значит «Паук», и стал любимым конем Владыки асов.

Бюлейст

Бюлейст — второй сын Лаувейи, матери Локи. Он — инеистый турс, но по характеру более кроткий, чем большинство великанов этого вида. Отец его неизвестен; возможно, то был какой-нибудь инеистый великан, с которым Лаувейя встречалась до того, как познакомилась с Фарбаути и перебралась вместе с ним в Железный лес. Бюлейст много странствует по Девяти мирам, но часть времени проводит при дворе Трюма как его доверенный слуга — вестник, посыльный или просто лазутчик.

Скади

Скади — одна из самых знаменитых инеистых великанш за всю историю, хотя бы потому, что она — единственная из них, кому удалось получить место среди асов. Похоже, в древности существовал

отдельный культ Скади — в одной саге упоминаются ее святилища и жрецы. Скади как объект поклонения — это богиня холода и снежных равнин, богиня-охотница с луком и стрелами, разъезжающая на санях, запряженных белыми волками. Некоторые усматривают в ней прототип русской Снегурочки и Снежной Королевы из сказки Ганса Христиана Андерсена. По-видимому, в древние времена ее особо чтили охотники, обращавшиеся к ней за помощью.

Скади — дочь Тьяцци, инеистого турса, который похитил богиню Идунн из Асгарда и был убит асами, когда погнался за Локи, пришедшим на выручку Идунн. Тьяцци, сын Ольвальди, владел, как ни странно, земельным наделом в Асгарде. Каким образом он его заполучил, в источниках не сообщается, но, насколько некоторым из нас удалось выяснить, Тьяцци недолгое время был женат на женщине из асов, хотя в Асгард так и не перебрался: жена поселилась с ним в его горной крепости на северо-востоке Йотунхейма и там вскоре умерла от холода. Тьяцци формально унаследовал надел в Асгарде, но никогда не посещал его из-за вражды между асами и йотунами; возможно, он догадывался, что асы не обрадуются тому, кто не уберег свою жену-асинью. Когда Тьяцци погиб, его взрослая дочь Скади (по всей очевидности, не имеющая отношения к умершей жене из асов, а родившаяся от какого-то более раннего брака) заявила права на этот надел, а заодно потребовала и виру за убитого отца.

Она приблизилась к воротам Асгарда в полном вооружении и объявила, что ей полагаются не только выкуп и наследство, но и муж. Скади надеялась, что ей достанется в мужья прекрасный Бальдр, но Один завязал ей глаза и велел выбирать из неженатых обитателей Асгарда вслепую, ощупывая только их ступни. Скади выбрала того, у кого ступни были самыми красивыми, но это оказался не Бальдр, а ван Ньорд, повелитель морей. Он был доброго нрава и достаточно хорош собой, так что Скади согласилась стать его женой, но через некоторое время они поняли, что ужиться друг с другом не смогут. Скади привыкла к горам родного Трюмхейма, да и в Асгарде ей достался гористый надел, но Ньорду не под силу было оставаться долго вдали от моря. Скади, со своей стороны, чувствовала себя неуютно и в Ноатуне — чертоге Ньорда в Асгарде, — и в его ванахеймском доме по ту сторону океана: ее беспокоили крики морских птиц и постоянный шум прибоя. В итоге через некоторое время супруги мирно расстались, но к тому времени Скади — первой среди йотунов — уже получила голос в совете асов.

По-видимому, вскоре после этого она вступила в любовную связь с Локи — недолгую и неудачную. Некоторые источники утверждают, что Один специально послал Локи к ней, чтобы укрепить узы, связывавшие Скади с Асгардом; другие говорят, что Локи просто воспользовался случаем, когда Скади загрустила в одиночестве, и соблазнил ее по собственной инициативе. Так или иначе, Скади печалилась, и Локи решил ее развлечь. Он привязал свои гениталии к бороде козла, и тот, на потеху всем асам, принялся таскать за собой визжащего и спотыкающегося трикстера. Наконец, веревка порвалася, и Локи рухнул прямо на колени Скади — и та, наконец, рассмеялась. Эта история перекликается с легендами о жертвенных обрядах холодной, неумолимой богине смерти, в которых оскопленного мужчину бросают истекать кровью у нее на коленях: подразумевается, что оплодотворить богиню смерти семенем невозможно — подойдет только кровь. Не исключено, что Локи сознательно подражал этому обряду, символически принеся себя в жертву Скади.

В любом случае Скади, по-видимому, приняла его намерения слишком всерьез. Связь их оказалась короткой, а разрыв ожесточил сердце Скади настолько, что после гибели Бальдра, когда Локи поймали и связали, она подвесила у него над головой ядовитую змею, чтобы яд капал ему на лицо. В этой мести чувствует гнев не только отвергнутой женщины, но и обманутой жрицы/богини. Если Локи символически воспроизвел для нее традиционное жертвоприношение консорта Богини, а Скади приняла это за чистую монету, то обычный для Локи поступок — бросить женщину, которая ему надоела, — был не просто проявлением душевной черствости, а настоящим святотатством и осквернением ритуального брака. Возможно, именно поэтому она чувствовала себя вправе обречь его на многовековые страдания. Пожалуй, то, как Локи обошелся со Скади, было худшей из ошибок, какие он когда-либо совершал.

РаботасоСкади

Лин Скадидоттир

Первой богиней, с которой я начала работать, была Скади. Я тогда жила в Род-Айленде и отчаянно пыталась найти какую-нибудь горную богиню. И нашла Скади — точнее, это она нашла меня. Я

медитировала на нее и в награду получала снег. Не настоящую метель, нет, просто легкую порошу, как будто она говорила мне: «Привет, я здесь!» Она научила меня многому о жертвах и подношениях, о верности и даже в какой-то степени о предательстве. Еородина, Трюмхейм, — очень, очень священное и прекрасное место.

Скади, так же как Хела и норны, — одна из самых известных и почитаемых великанш. Лично меня нисколько не удивляет, что она завоевала такую любовь и признание среди множества групп. Она присутствует почти во всех ветвях Северной традиции, включая даже англосаксонское язычество (судя по этимологии ее имени — это, насколько я понимаю, самые дальние края, до которых она добралась). Лично для меня отношения со Скади исключительно важны, поскольку она — первая из всех йотунов, с кем я вступила в контакт, и, более того, первое божество Северной традиции, с которым я встретилась в своей жизни.

Итак, кто же такая Скади, какова ее история и какую пользу может принести общение с ней? Ведь именно это вас интересует, не так ли, — а иначе зачем вы здесь? Да, мы начнем с моего обычного вопроса: «Зачем вы здесь?» Это вопрос непростой — и, фактически, один из тех вопросов, с которыми на йотунском пути сталкиваешься чуть ли не каждый день. Я задаю его вам сейчас, потому что если и когда вы установите связь с кем-то из йотунов, вас непременно об этом спросят. Можетбыть, вы одержимы идеей истребления йотунов? Или думаете, что вы— лучше их? У вас комплекс Одина? Эти вопросы на самом деле подразумевают вот что: чего именно вы хотите — узнать йотунов или что-то от них получить? И независимо от того, как вы ответите на этот вопрос, возникнет еще один: действуете ли вы при этом честно или руководствуетесь какими-то скрытыми мотивами? Из всех вопросов этот — пожалуй, самый важный и даже решающий. Особенно — если вы имеете дело со Скади. Я предположу, что традиционные мифы с участием Скади, история ее отношений с Локи и, разумеется, с ее отцом Тьяцци вам уже известны. В них находятся некоторые важные ключи к пониманию Скади, и все они — из тех вещей, от которых не следует отмахиваться. Такие, например, как ее любовь к семье и, в свою очередь, любовь, которую проявил к ней Тьяцци, отдав жизнь (а я совершенно уверена, что он знал, на что идет), чтобы Скади смогла перебросить мостик между йотунами и асами и обрести бессмертие и божественность. Всеэто— оченьважнаячастьтайны Скади.

Скади — сострадательная и страстная. Она может быть на удивление любящей и заботливой, но такое отношение имеет свою цену, которую большинство людей сочтут немаленькой. Эта цена — не какие-то внешние жертвы. Если вы, допустим, просто убьете для нее животное или принесете в дар собственную кровь, взяв роль жертвенного животного на себя, и вообще придете к ней с каким бы то ни было материальным подношением, само по себе это не вызовет у Скади интереса и симпатии — а, значит, вы и не сможете ничему у нее научиться. Чтобы работать с ней, учиться у нее и расти под ее опекой, нужно много трудиться. Я прекрасно понимаю, что вы уже слышали всевозможные советы, справедливые по отношению к любому йотуну, — «не ввязывайтесь ни во что наобум», «следите за своей спиной», «будьте собой», «помните, что они могут навредить вам и непременно навредят, если представится случай», и так далее. И, вероятно, вы уже пролистали или прочли другие разделы, в которых постоянно подчеркивается тот же самый принцип — трудиться нужно много. Но в отношении Скади этот принцип проявляется настолько глубоко, что сбросить его со счетов невозможно. О том, какого именно рода работы она требует, рассказывают многие авторы, но особенно полезна статья Даяны Пакссон, которую можно найти на сайте «Храфнар» [5].

Миф о Скади полон обманов и полуправд. Саму ее столько раз обманывали, что она уже больше не в силах этого терпеть. Какое отношение это имеет к вашей работе со Скади? Самое прямое: ей нельзя лгать о том, что именно вы сделали или делаете. Она почувствует ложь и выведет вас на чистую воду. Но в чем же все-таки состоит сама эта работа?

Скади очень тесно связана с физическим телом, здоровьем и выносливостью. Первое, что вам следует знать о Скади, — это то, что для работы с нею вам придется упражнять свое тело, заботиться о нем, учиться выживать вдали от цивилизации и находить общий язык с зимой. Для меня, да и для большинства людей, которых я знаю, это — самая трудная часть работы со Скади. Она не терпит праздности и обжорства. Ей противна всякая лень, связанная с телом, — независимо от состояния вашего здоровья. Итак, если вы хотите работать с нею, вам придется освоить физические упражнения и относительно регулярно выполнять их под открытым небом. Правильно понять это очень трудно, особенно в нашем современном обществе потребления. Мне кажется, что здесь кроется одна из причин, по которым со Скади связывают свою практику многие совершенно неаппетитные группы. Дело в том, что она живет по принципам «кто силен — то и прав» и «выживает сильнейший». А эти принципы, как ни печально, привлекают самых неприятных людей. Если вы попробуете поискать имя Скади в интернете, то натолкнетесь на одну крупную фашистско-расистскую группу, использующую это имя как URL. Людей такого сорта притягивает ее холодная, методичная и отрешенная натура.

В некоторых отношениях Скади близка Тюру: она тоже придает большое значение этике и морали. Разумеется, не христианской морали и этике, а таким качествам, как честность, правдивость, верность и, в том числе, верность своему физическому телу.

Вообще, проблема верности — один из самых трудных аспектов работы со Скади. Так, эта богиня не возражает против полиамории, если все устроено честно и все участники осознают и принимают параметры отношений, в которые они вовлечены. Другое дело, что особых восторгов по поводу таких отношенй Скади не испытывает, — но, вероятно, лишь потому, что в них всегда выходят на первый план вопросы честности и правдивости, а простым смертным подобные вещи даются нелегко и Скади им совершенно справедливо не доверяет. Что для нее важно, как и для Тюра, так это верность вашим клятвам, в чем бы они ни заключались.

Скади ассоциируется с охотой и ходьбой на лыжах, особенно по пересеченной местности. Это тоже важно. Она охотница, но не такая, как современные охотники: она ведает охотой первобытной, охотой ради выживания, а не для забавы. Пища, жизнь и священная смерть — вот что такое охота для Скади. Под священной смертью я подразумеваю не то, чем является смерть для Хелы: Скади тесно связана с самим актом умирания, со смертью физического тела. Ее нисколько не волнует, что станется с вашей душой, — ее интересует только труп.

И это, вероятно, самый важное. Да, Скади действительно не интересуется вашей душой. Это трудный урок, особенно для тех, кто воспитан в традициях одной из авраамических религий. Почему я считаю нужным это подчеркнуть? Потому что мы приучены тратить очень много времени на размышления о том, что будет с нами после смерти, какой окажется наша следующая жизнь и что происходило в прошлых воплощениях. Но Скади нет этого дела — по крайней мере, так показывает мой опыт. Повторю еще раз: она — охотница, лучница и лыжница, бесшумно выслеживающая в лесах свою добычу. Для нее важен сам акт убийства, акт уничтожения жизни. До некоторой степени она, конечно, сочувствует душе, которой приходится покинуть свое тело, но ее роль — не в том, чтобы заботиться об этой душе. Ее роль — пронзить тело отравленной стрелой, отнять жизнь. Если вы сможете понаблюдать, как охотятся хищные звери, вы многое поймете о Скади. Перед теми, кого волнует, что случится потом, она распахнет врата этой тайны, но ей самой за этими вратами не место.

Как же отыскать Скади? Советую вам начать работу зимой — просто потому, что в это время легче настроиться на ее энергии. Оставьте у порога молоко или красное вино — этот дар послужит для нее приглашением. Похоже, Скади связана со всевозможными духами (хотя упоминаний об этом в исторических источниках я не нашла), поэтому для установления контакта с ней полезно проявлять благожелательную заботу о духах. Могу только предположить, что в этом отношении у нее много общего с Артемидой. Ясно дайте понять, что ваши подношения предназначены именно для Скади и для ее подопечных-духов. Кроме того, очень важно оставить одновременно и второе подношение, с другой стороны от двери, предназначив его для «неизвестных» духов местности. Тем самым вы порадуете всех местных духов, даже тех, чей характер может вызывать сомнения. Не приглашайте в дом всех духов без разбора, но Скади с ее подопечными можете пригласить, специально оговорив, что они смогут уйти, когда захотят или когда вы этого захотите.
Повторяйтеэтотобрядподношенийдостаточночасто.

Кроме подношений, важно проводить медитации, чтобы ваш разум оставался ясным. Если вы — новичок в медитации, можете начать с американского дзен-буддизма и попробуйте сидячую медитацию дзадзен. Эта базовая форма медитации особенно полезна для работы с йотунами. Как только вы научитесь «очищать сознание» и поддерживать это состояние большую часть времени, можете приглашать Скади. Она придет, если пожелает. Не рассчитывайте, что она непременно явится по первому требованию (и вообще настоятельно советую вам никогда не требовать, чтобы к вам явился кто-то йотунов!). Что касается меня, то я обычно медитирую в своем святилище — уголке своей маленькой квартиры, где стоит самый простой и скромный алтарь.

Как правило, мне для работы не требуется множества серьезных алтарных орудий и прочей магической утвари. Я обхожусь небольшим количеством самых простых вещей: несколько свечей, иногда — салфетка или металлический предмет в форме снежинки. Я не пользуюсь изображениями духов и богов, с которыми работаю, потому что хочу, чтобы они приходили в той форме, какую предпочтут сами. Советую и вам опробовать такой же подход: любая сущность окажется более щедрой и дружелюбной, если вы позволите ей показать, какова она на самом деле, не вынуждая ее представать именно такой, какой вы хотели бы ее видеть. ИвслучаесоСкадиэтоособенноважно.

Еще один вопрос: как работать со Скади, если вы — из локиан? Многих локиан, с которыми мне доводилось беседовать, Скади действительно отвергает. Но, поговорив об этом с представителями обеих сторон, я узнала следующее. Во-первых, Скади не питает ненависти к локианам просто за то, что они связаны с Локи. Сомневаюсь, что Скади и Локи каждый день встречаются попить чаю с печеньем, но все-таки они уже давно не заклятые враги друг другу. Однако локианам, желающим работать со Скади, следует кое-что знать. А именно: локианство для нее не может служить оправданием нечестности и уклонения от ответственности (и хотя те локиане, с которыми я дружу, подобными недостатками не страдают, я встречала и других, которые пользуются связью с Локи как своего рода разрешением на безответственные поступки). Одним словом, пока вы имеете дело со Скади, и думать забудьте о своих скользких трикстерских привычках.

Сейчас ее отношения с Локи далеко не так мрачны и отягощены гневом, как когда-то. Конечно, гнев еще не иссяк окончательно, но Скади уже оправилась от потери отца. Тьяцци всегда будет присматривать за ней и за теми, кто принадлежит ей. Она знает, что ему суждено было умереть в любом случае, и предотвратить это было невозможно. Она понимает, что за этим стояло, и никогда не изживет до конца свою печаль и гнев, но, тем не менее, она хорошо понимает и то, что на самом деле дал ей Локи — а именно, шанс для йотунов войти в Асгард. То, что ей удалось закрепиться в совете асов, сослужило хорошую службу ее сородичам. Да, она вошла в Асгард через брак, но в конце концов отвоевала собственное место, не зависящее ни от каких брачных уз. Она рассталась с мужем, но не уронила чести и сохранила это место за собой. Далеко не каждая великанша, сходившаяся с кем-либо из асов, способна похвастаться такой победой. Кроме того, в отличие от некоторых, Скади сохранила за собой и родовые владения отца, и йотунскую индивидуальность.

Итак, Скади — великанша, которая потребует от вас упорной работы. Прежде всего ее интересуют безопасность, защита и физическое благополучие. С ней хорошо работать, если вы много путешествуете или занимаетесь каким-либо спортом под открытым небом (в особенности — зимними видами спорта, например, горными лыжами). Помните, что Скади очень непохожа на нас, она — иная, и ее представления о теле и о животных исключительно важны для понимания природного жизненного цикла, частью которого являются все люди и прочие живые существа.

Кроме того, Скади тесно связана со звездами. Она может поведать много преданий о звездном небе, может открыть вам тайны астрологии и научить вас пользоваться звездами во благо людей. Она сведуща в картах и может стать замечательной спутницей в любом путешествии. Она заботится о своих близких и защищает их со всею свирепой страстью. Я твердо знаю, что под ее опекой со мной не может случиться ничего дурного. Она буквально распространяет вокруг себя покой — но это покой холодный, сродни тому, что царит зимними вечерами, когда небо застлано серой пеленой, а солнце уже почти склонилось к закату. При этом Скади безжалостна, у нее есть своя цель, и ничего, кроме этой цели, ее не волнует. Она хорошо знает, что такое зима и лед. Задачи, которые она поставит перед вами, потребуют больших усилий; их не разрешить в один присест; и, более того, сами условия их поначалу могут казаться неясными. Путь, который она предлагает вам, — долгий и кружный и, зачастую, совсем не такой, какого вы ожидали. Но все это она дает лишь тем, на ком останавливает свой выбор. У нее нет времени на людей, случайно забредших в ее края и просящих о помощи. Она будет иметь дело лишь с теми, кого примет как своих, — а тех, кто ей не подходит, она не примет. Скажем так: люди, которые приходят к ней за знаниями о звездах и ничего не предлагают взамен, скорее всего получат свои звезды, но при этом сгорят в их лучах. Учиться у Скади непросто, если вы не готовы оплачивать каждый урок; поэтому тем, кто считает, что боги обязаны давать все, о чем их попросят, ничего взамен не получая, лучше просто держаться от нее подальше. В этом отношении ее назовешь «доброй» или «щедрой». У Скади есть свои дела, и если вы не можете помочь в них, у нее не найдется на вас времени. И если вы что-то у нее украдете, молитесь, чтобы она никогда об этом не узнала!

И еще одно правило, применимое не только к Скади, но и ко многим другим йотунам: если вы работаете с ней как с основным своим божеством, будьте готовы к тому, что вам придется общаться и со многими другими богами и духами. Будьте готовы, что вам придется выполнять множество клятв. И будьте готовы покинуть свое уютное кресло и отправиться в дальний путь.

Призывание Скади

Славься, Богиня охоты во льдах и снегах!
Мы пробиваем дорогу себе в колее

За Твоими санями,
Кровью своей окропляя Твой след, —
И пред взором холодным Твоим
Мы достойны.
Славься, Хозяйка спасенья от смерти!
Великанша зимы,
Ты раскинула белый свой плащ над полями,
В этом ветре морозном — дыханье Твое,
О волчица на белом снегу!
Научи нас идти по тончайшему лезвию бритвы
Между жизнью и смертью, и этой неравной борьбе,
И чистой, холодной правде ее исхода.
Настигни нагими в снегу нас, Хозяйка зимы:
Пусть вонзится в открытое горло Твоя премудрость.

Снежная Королева (песня для Скади)

Холодно светят звезды на ледяной поляне,
Холодно блещет месяц на ледяной дороге,
Белых волков следы и колея от полозьев:
Красная кровь согревает снег за Ее санями.
Ветер морозный хлещет, срывая листву с деревьев,
Снежной корой одевает лес, обнаживший ветви.
Пальцы Ее ледяные гладят открытое горло,
Рушится бич Ее гневный на спину непокорным.
Дети весеннего бога корчатся на коленях,
Бархатный груз сугробов клонит деревья долу,
В коконе белой смерти старая жизнь замкнулась,
Ищет себе дорогу к новой, крылатой жизни.
Холодно светят звезды на ледяной поляне,
Холодно блещет месяц на ледяной дороге,
Белых волков следы и колея от полозьев:
Красная кровь согревает снег за Ее санями.
Из ледяного железа — мост у нас под ногами,
Темные, темные воды в глубь под мостом уводят.
Слышишь, Она зовет нас в недра, где нет ни звука?
Слушай — и ты узнаешь то, чего знать не хочешь.
Ветер морозный плачет, стонет железо в голос,
Гладким стеклом — дорога, не совладать с конями,
Берег крутой под снегом ждет в тишине добычу:
Видишь, Она раскрыла бархатные объятья?
Сможешь ли ты коснуться тайного места в сердце,
Где леденеет кокон этой бездонной ночи?
Это Ее работа: искру хранить до срока,
Чтобы во тьме созрела и расцвела весною.
Славь Ее имя, путник, идущий зимней дорогой,
Славь Ее плащ, простертый над ледяной равниной!
Белой волчицы зубы в душу вонзились насмерть,
Красною кровью согреем снег за ее санями!

Ринд

Ринд, дочь великана-странника Биллинга, «хозяина торговли с ванами», непохожа на своего отца: в ней ярко дала о себе знать кровь более далеких предков, инеистых турсов. Биллинг привык к океану и побережьям, а Ринд предпочитает жить в его зимнем чертоге в снежных северо-восточных горах Йотунхейма. Она — могучая чародейка, холодная и суровая; она работает с погодой, со снегом и морозом, но главный ее дар — способность перемещаться во времени в определенных пределах (такая же, как у морской девы Унн).

Ринд родила Одину сына Вали — фактически, против своей воли. Он был зачат сразу после смерти Бальдра и к вечеру того же дня достаточно вырос, чтобы отомстить за своего единокровного брата. История Ринд, или, точнее, те обрывки, которые от нее сохранились, вызывает много вопросов. Зачем Одину понадобился для мести за Бальдра новый сын? Зачем он принудил к союзу Ринд, если мог попросту прийти к своей жене или к любой из множества любовниц, отвечавших ему взаимностью? Почему Вали убил своего слепого, беспомощного брата Хёда, когда всем было известно, что гибель Бальдра — дело рук Локи? Все это настолько непонятно, что мне пришлось спросить у самой Ринд, — и она всю ночь рассказывала мне свою печальную повесть, полную гнева и боли. Вы сможете прочесть ее в этой книге, в разделе «Сын Возмездия».

Саксон Грамматик, считавший асов не богами, а людьми, захватившими власть при помощи могучего колдовства, рассказывает историю о смертном Одине и Ринд, в которой слышатся смутные, искаженные отголоски сюжета с участием бессмертного Одина. В этой версии Ринд — юная дева. дочь Биллинга, короля рутенов (которых условно отождествляют с русинами, находившимися тогда под властью варягов). Один пришел к ней в обличье великого воина, но Ринд его отвергла. Тогда он явился к ней под видом искусного мастерового, но Ринд снова прогнала его с насмешками. В гневе Один наслал на нее чары тяжелой болезни, а затем пришел к ее отцу в облике старой знахарки и сказал, что может исцелить королевну, но лечение будет мучительным, так что девушку следует привязать к кровати. Биллинг дал на это согласие, и Один остался с Ринд наедине. Открыв свой истинный облик, он обездвижил девушку ударом своего магического посоха и овладел ею силой. Саксон Грамматик утверждает, что асы были настолько возмущены этим поступком, что свергли Одина и посадили на его место Улля.

Действительно, насилие над Ринд — один из самых наглядных эпизодов, в которых Один поступается честью и даже этикой ради того, что в более отдаленной перспективе представляется ему высшим благом. Ученые пытались рационализировать мотив удара парализующим магическим посохом и последующего насилия как сезонный миф о весенних живительных дождях, растапливающих зимний лед, — но сезонный миф, в котором приход весны изображался бы как изнасилование невинной девушки, кажется довольно странным. Некоторые последователи Асатру пытались также оправдать поступок Вали необходимостью успокоить дух Бальдра, но поскольку подлинным виновником был Локи, убийство Хёда едва ли решает проблему, а Ринд по-прежнему остается в тени со своей болью и уже собственным своим возмездием, которое она берет в свои руки и в известном смысле торжествует победу.

Призывание Ринд

От зимы до зимы до зимы.
Блещет холодом иней на листьях,
Храня их, покуда не вспыхнут в лучах восходящего солнца
Прекрасней, чем были весною,
Но лишь для того,
Чтобы замертво пасть от своей красоты,
Потускнев и осыпавшись наземь.

Госпожа инеистого блеска,
Ты вращаешь колёса времен от зимы до зимы,
И струятся две равные тайны из пальцев твоих:
Тайна холода, что бережет красоту,
Тайна холода, что красоту красотой убивает.

От касания бледных, холодных перстов твоих все обращается в лед
И хрустит, и блестит ярче солнца.
Госпожа леденящих ветров, инеистая дева
В чертоге отца своего среди снежных вершин,
Охлади нас касаньем своим,
Чтобы память, которая мучит и жжет нас, застыла
Одной совершенной картиной, прозрачной и ясной, как лед,
Чтобы мы наконец-то сумели вдохнуть ее всю,
Как глоток обжигающей свежести зимнего утра. Учи нас
Прощаться с предательством, гневом и болью — частицами несовершенства.
Пусть уходит ненужная память,

Как листья под снегом, тускнея, чернея, и медленно падая вниз, и теряясь в туманах веков,
Чтобы мы наконец исцелились, как ты,
На холодном ветру, в ледяном дуновенье Времен.

Бестла

Бестла, дочь Бёльторна и сестра Мимира, известна, прежде всего, как жена Бора и мать Одина, Вили и Ве. Лаура Гуннлёд Линч поведает нам о своей работе с этой древней великаншей — королевой-матерью Асгарда (следующий далее материал заимствован в несколько переработанном виде из предисловия Линч к моей книге «Одрёрир: девять сказаний о странствиях Одина»).

Бестла в традиции и моем НЛГ

Лаура Гуннлёд Линч

Краткая история Матери Богов, которую я сейчас расскажу, — это плоды видения, посетившего меня однажды поздней ночью. Мне предстала прекрасная беловолосая женщина, одетая во все белое и качающая в колыбели трех своих новорожденных сыновей. Как только я поняла, кто она такая и кто — эти младенцы, вся остальная история пришла ко мне разом, в единой вспышке озарения. С этого началось мое знакомство с Бестлой; со временем мне удалось выстроить с ней более близкие отношения. Мать Одина — грозная и внушительная особа: милостивая и царственная, но со стальной волей и напористым нравом, так что с ней шутки плохи. Когда она смотрит на вас, возникает ощущение глубокой, спокойной, уверенной мудрости, как часто бывает при общении с великими провидицами из йотунов. Я чрезвычайно горжусь своим знакомством с нею, потому что у меня сложилось впечатление, что она не так уж часто снисходит до общения со смертными — не исключая и тех, которые служат ее сыну. (Впрочем, в свете новых свидетельств это утверждение, возможно, придется пересмотреть. На прошлой неделе я получила удивительное письмо от читателя, который хвалит мою новую книгу и рассказывает об одном своем сновидении: к нему пришла женщина с длинными белоснежными волосами, одетая во все белое, и ясно дала ему понять, что он должен последовать за Одином. Сам он предполагал, что это была Фригг, но по описанию ее внешности и манер я безошибочно опознала Бестлу. Теперь я задаюсь вопросом: сколько же людей встречают в своих видениях и снах эту величавую материнскую фигуру, по ошибке принимая ее за Фригг?)

Бестла искусна в магии, особенно в гадании и работе с духами растений, и она обучила этим умениям своего сына, когда тот был еще ребенком, задолго до его знаменитых путешествий в поисках мудрости. Это раннее знакомство с материнским колдовством стало одной из причин, по которым Локи в перебранке с асами назвал Одина «мужем женовидным», но Один — закоренелый прагматик и пользуется любыми знаниями и силами, какими только может завладеть, не обращая внимания на то, что о нем могут подумать. В действительности Один поддерживает со своей матерью гораздо более близкие отношения, чем могло бы показаться, и во многом полагается на ее мудрость и опыт, особенно в трудные времена. Большую часть времени Бестла проводит в собственном доме в Йотунхейме, но сохраняет за собой устойчивый и почетный статус королевы-матери Асгарда.

В литературных источниках упоминаний о Бестле встречается не так уж много, но в попытках проверить свой НЛГ я провела настоящее научное расследование, и вот что мне удалось выяснить. Большинству последователей Северной традиции известен отрывок из «Речей Высокого», где утверждается, что в молодости Один узнал девять магических песен «от сына Бёльторна, Бестлы отца». Поскольку большинство мифологов сходятся на том, что упомянутый здесь сын Бёльторна не может быть никем иным, кроме Мимира, косвенным образом это подтверждает, что Бестла — действительно сестра Мимира. Но все, что следует далее, в большей степени строится на догадках и предположениях. Согласно Виктору Рюдбергу, ее имя может происходить от корня beizlили beisl, что значит «узда». В связи с этим интересен один из эпитетов Мимира — Нарви, «связывающий». Мимир и Бестла близки норнам — трем великаншам, которые ткут и связывают нити Вирда. Если Мимир определенно имеет самое прямое отношение к Источнику и Вирду, то можно предположить, что и Бестла каким-то образом с ними связана. В меньшем масштабе, по крайней мере, германцы верили, что родовые норны привязывают к ребенку при рождении его собственный вирд, окропляя новорожденного водой и в качестве кропила используя березовую ветку. Если Бестла исполняет похожую роль, то уместно призывать ее не только для благословения детей, но и во всех случаях, когда необходимо установить

связь: в обрядах наделения именем и установления родства, принесения клятв кровного братства или сестринства и даже при бракосочетании.

Однако за предложенной Рюдбергом этимологией имени Бестлы стоит и нечто большее. Узда укрощает коня и подчиняет его воле всадника. Эти ассоциации наводят на мысль о рунах Райдо и Эваз, а также об отношениях Одина с его жеребцом Слейпниром. Воронам и волкам Одина уделяют так много внимания, что порой мы забываем, что еще одно его священное животное — конь и что его собственный конь играет важнейшую роль во многих его занятиях. Верхом на Слейпнире Один выезжает на Дикую Охоту; Слейпнир — его спутник и слуга во многих его путешествиях по Девяти мирам; Слейпнир доставил Хермода в Хель, чтобы тот передал владычице мира мертвых просьбу Одина об освобождении Бальдра. Конь — это не просто средство передвижения, это сила, товарищеская поддержка и опора, продолжение силы своего седока. Узда подчиняет и направляет эту силу, во многом так же, как Бестла, мать Одина, помогла ему в юности обуздать и взять под контроль его собственную силу и направила его на путь неустанных странствий и поисков знания.

В словаре северной мифологии Рудольфа Зимека приводится другое, но не противоречащее этому толкование имени Бестлы: «кора» (дерева). Согласно мифам, Бестла была женой Бора, сына первого из асов. От него она родила троих сыновей, имена которых, согласно «Младшей Эдде», — Один, Вили и Ве, а согласно «Старшей Эдде» — Один, Хёнир и Лодур (последнего некоторые современные язычники отождествляют с Локи). По обоим источникам, трое сыновей Бестлы убивают протойотуна Имира и из частей его тела сооружают Девять миров, а затем создают первых людей, мужчину и женщину, наделяя два дерева жизнью, человеческим духом и формой. Связь между этим преданием о зарождении жизни и значением имени Бестлы говорит в пользу моей вышеупомянутой гипотезы о ее участии в рождении и благословении детей.

Кроме того, перевод имени Бестлы как «кора» вызывает ассоциации с Мировым Древом. Девять миров часто представляются как связанные между собой или окруженные ветвями Иггдрасиля, и многие мастера сейта используют Древо для путешествий между мирами. В пророчестве о Рагнарёке Мировое Древо переживет гибель всех миров и обеспечит продолжение жизни, укрыв в своих ветвях мужчину и женщину. У одного из его корней находится Источник Вирда, из которого норны поливают это Древо, тем самым непрерывно питая и покрывая все миры в его ветвях слоями прошлого, настоящего и вероятного будущего, заключенными в Источнике.

Но более всего Иггдрасиль известен как то самое древо, на ветвях которого Один принес себя в жертву на девять ночей, чтобы добыть руны — символическую систему, содержащую в себе все тайны творения, разрушения и возрождения. Задумавшись о рунах, я поняла еще кое-что важное о Бестле. Руны, теснее прочих связанные с норнами, — это Пертро, которую иногда рассматривают как символ Источника Вирда и, следовательно, руну судьбы или рока, и Наутиз, означающая принуждение или нужду и часто использующаяся как руна связывания. Изучая литературные источники, я пришла к выводу, что для работы с Бестлой уместны именно эти руны (возможно, в сочетании с упомянутой выше Райдо). В моем НЛГ Бестла также ассоциируется с Берканой, руной рождения и обновления, а также с периодом сокрытия и трансформации, предшествующим перерождению; в этом качестве ее можно толковать и как руну символической смерти и воскресения, сопровождающих шаманскую инициацию. Хотя традиционно эта руна чаще связывается с Фригг, вполне логичным (с учетом возможного перевода имени Бестлы как «кора») кажется соотнести ее вдобавок и с матерью Одина — бога, претерпевшего смерть и возрождение на Мировом Древе. Бестлу как мать Одина можно также рассматривать как олицетворение корней, из-под которых бьет родник его мудрости, источник его силы, и как защитную кору, которая укрывала его до тех пор, пока он не возмужал и не достиг расцвета своего могущества. Если Один — Великий Отец северных богов, то Бестла имеет полное право на титул Великой Матери всего скандинавского пантеона.

Источники:

Caroline Larrington. The Poetic Edda. Oxford World’s Classics, Oxford University Press, New York, NY 1996.
Viktor Rydberg. Teutonic Mythology. См. http://www.northvegr.org/lore/rydberg/rydberg.html.
Rudolph Simek. A Dictionary of Northern Mythology. D.S. Brewer, 2000.
Snorri Sturluson, Anthony Faulkes. Edda (The Prose Edda). Everyman’s Library, Tuttle Publishing Group, North Clarendon VT, 1987.
Diana Paxson. Taking Up the Runes: A Complete Guide to Using Runes in Spells, Divination, and Magic. Weiser Books, 2005.

Норны

Слово «норны» (nornir, мн. ч. от norn, «судьба»), встречающееся в старинных источниках, в различных случаях может относиться к разным сущностям. С одной стороны, этим словом обозначаются всевозможные служанки Судьбы, связанные по происхождению с различными расами — и с асами, и с альвами, и с двергами, и с людьми. По-видимому, это просто дисы разных народов, племен и родов — духи предков, которым приписывается женский пол и защитные функции; они оберегают женщину во время родов и прозревают судьбу новорожденного ребенка. Из этого следует, что у каждого рода и семейства есть свои норны, относящиеся в подавляющем большинстве случаев к той же расе, что и сам этот род (хотя людям с примесью нечеловеческой крови могут покровительствовать норны иных рас).

С другой стороны, в северных пантеонах существуют три великие Норны, надзирающие, по-видимому, за всем механизмом Судьбы. Они обитают у Источника Вирда, рядом с первым из трех корней Мирового Древа, в Асгарде. Их имена — Урд (То, Что Есть), Верданди (То, Что Становится) и Скульд (То, Чему Следует Быть). Их называют «могучими девами из Турсенхейма», то есть Нифльхейма, родного мира инеистых турсов. Урд прядет нити, Верданди — ткет, а Скульд — перерезает. Иногда они предстают совершенно одинаковыми, иногда — как как женщины трех возрастов. Возрасты распределяются между ними иначе, чем мойр, греческих богинь судьбы: Урд — самая старшая, а Скулд иногда принимает облик девы в черных доспехах, скачущей среди валькирий. При этом они не красавицы: по словам большинства из тех, кто встречался с ними в иных мирах, норны — невзрачные и даже почти неряшливые женщины, полностью сосредоточенные на своей работе.

То обстоятельство, что норны принадлежат к роду инеистых великанов, лишний раз подтверждает гипотезу о том, что для наших предков йотуны олицетворяли не только враждебные силы, но и силы древние и неизменные. Сила, которая истребляла огнем людские жилища, насылала на путников снежные бураны и топила лодки в море, воспринималась одновременно и как сила неумолимой судьбы. Фактически, судьба относилась к той же категории, что и природные катаклизмы. Всё это были тайны, непостижимые и не поддающиеся управлению; все они в равной мере внушали уважение и страх; и всем им приписывалась мудрость, за которой обращались к ним даже боги — более «человечные», чем эти стихийные силы.

Норны очень стары; говорят, что они — одни из древнейших божеств, возникшие задолго до убийства Имира и всемирного потопа. Согласно одному любопытному, но непроверенному НЛГ, Урд, старшая из норн, чье имя родственно названию самой Земли, вообще может быть самой древней из всех инеистых великанш, а именно — дочерью Имира, родившейся из его подмышки. Если это правда, то она — в самом буквальном смысле мать половины всего великанского рода. Предполагалось также, что Верданди — ее старшая дочь, а Скульд — старшая внучка.

Этимология слова «норна» не вполне ясна. Некоторые утверждают, что оно связано с диалектным шведским словом nyrna, означающим «сообщать по секрету»; другие возводят его к индоевропейскому корню ner со значением «вращать» или «вить» (подразумевается, что норны свивают нити судьбы). В англосаксонском языке слово «Урд» (Urd) превратилось, собственно, в «Вирд» (Wyrd), и норн стали называть Сестрами Вирда, подразумевая под последним непреложную судьбу человека.

Высказывалось предположение, что норны могут происходить от трех саамских богинь судьбы — Сараккки, Юоксаакки и Уксаакки. В скандинавских сагах утверждается, что норны существовали еще до появления асов: с древнейших времен они определяли судьбы всех живущих, сплетая сети Вирда. (Если так, то они определенно должны принадлежать к числу инеистых турсов, родившихся в Нифльхейме, — возможно, ко второму поколению после Имира, возникшему еще до появления Бури.) Как и саамские аккка, норны тесно связывались с беременностью, рождением и перерождением. По обычаю саамов, первой пищей, которую женщина получает после родов, должна быть «каша Сараккки»; у древних скандинавов такую же функцию выполняла «норнагретур» — «каша норн». Но не исключено, что саамы заимствовали этот обычай у скандинавов в результате многочисленных перекрестных браков. Возможно, смешение коренных скандинавских племен с саамами началось еще до прихода инодевропейских завоевателей: в саамском языке есть несколько слов с раннеиндоевропейскими корнями. В какой момент индоевропейцы впервые встретились с саамами, точно неизвестно, но племена завоевателей, двигавшиеся через Северную Европу на запад, сначала должны были вступить в контакт с населением Лапландии и уж затем — с коренным скандинавским населением.

Так или иначе, к норнам часто обращаются за помощью мастера сейта и все, кто желает прочесть Нити Судьбы или изменить их тем или иным образом. Это называется Работой с Нитями. У каждого человека есть своя Нить в Вирде, заключающая в себе все, что он сделал в своей жизни, и сложным образом переплетенная и связанная с Нитями других людей. Узлы и переплетения с другими Нитями возникают всякий раз, когда вы приносите кому-либо клятву верности, проявляете или принимаете глубокие чувства в отношениях с другими людьми, дарите подарки, берете на себя или возлагаете на кого-то обязательства, а также когда вы причиняете другим людям вред безо всякого возмещения (или сами несете от кого-то ущерб, не получая компенсации). Кроме того, ваша Нить может запутаться или завязаться узлами под влиянием «удачи» (доброй или дурной), накопленной вследствие ваших предыдущих поступков (в том числе, иногда, и поступков, совершенных в прошлых воплощениях). Опытный духовидец при определенных условиях может проследить Нить человека в полотне Вирда, выявить причины узлов и переплетений, создающих проблемы, и выяснить (обычно — путем обращения к норнам или другим божествам), что следует сделать, чтобы распутать Нить. Особенно это может быть полезно людям, потерявшим или повредившим свою удачу. Работа с Нитями — это сложная шаманская практика, доступная лишь тем, кто уже много лет работал с духами, и допустимая лишь с разрешения норн. Если вы не установили с ними хороших деловых отношений, в Работе с Нитями вы далеко не продвинетесь. Норны, таксказать, будутпростоотклонятьвсевашизаявки.

Шаманы, работающие с норнами, — редкость. Хотя в принципе норны и не против того, чтобы учить некоторых смертных, они (в отличие, пожалуй, от всех остальных богов), выбирают себе в служители очень и очень немногих людей-духовидцев и не нуждаются в почитателях. Вероятно, одна из причин — в том, что все мы для них — просто нити, которые рано или поздно будут перерезаны (да, как и большинство инеистых турсов, норны бессердечны), а другая — в том, что люди им попросту не нужны. Они неумолимы, как и любое божество смерти, и даже еще более безличны. Но им ведомо все, что только может знать Судьба, и у них есть чему научить нас — если только они сами этого пожелают. Традиционные подношения норнам — изделия из нитей ручной работы, изготовленные вами самостоятельно или, если вы этого не умеете, купленные за большие деньги. Если вы хотите установить с норнами связь и, особенно, мечтаете когда-нибудь освоить Работу с Нитями, очень полезно научиться прясть с помощью стеатитового веретена, какими пользовались в эпоху викингов,

Работа с норнами, или Жизнь в доме Великих Матерей

Лин Скадидоттир

Настало время, когда я поняла, что в моем духовном обучении должны произойти какие-то перемены. Последние несколько лет я занималась в основном дианической Виккой и даосизмом, но чувствовала, что чего-то не хватает. Не хватало богини в ипостаси Старухи и горной богини. И вот однажды на Самайн я решила обратиться за советом к духу моей бабки по отцу. Я зажгла единственную белую свечу, выставила за дверь стакан с водой (на каком-то вебсайте сантерии я прочла, что это может помочь разыскать своих предков), и шепнула ветру свое желание, послав его в мир. И уже через месяц я получила указание работать со Скади, норнами, Хелой и ее родичами. Я была молодой энтузиасткой и очертя голову бросилась в работу со Скади и норнами. И норны, в особенности Урд, сразу же навалили на меня кучу заданий.

Алтарь у меня был маленький и невзрачный. Такой он и до сих пор. Занимаясь йогой и медитациями для очищения сознания, я часто попадала в жилище норн — не в ту знаменитую их обитель у подножия Иггдрасиля, а в маленький домик посреди поля, но в пешей доступности от леса. Я путешествовала туда в своих медитациях и каждую ночь сидела там у очага за вышивкой. В конце концов меня попросили отложить иглу и навести порядок в доме. На протяжении следующих четырех лет я приходила к норнам и делала у них уборку. Интуитивно я чувствовала, что с их стороны это — особая милость, и долгое время я оставалась их единственной служанкой. Но однажды, придя к норнам, я неожиданно застала у них другого человека, и очень огорчилась: я решила, что мне нашли замену. Понадобилось еще два года, чтобы понять, что на самом деле меня повысили в должности.

Пока этого не случилось, я чувствовала себя какой-то бесхозной: казалось, я не принадлежу никому из богов или великанов, вообще никому, кроме самой себя. Да, я выполняла поручения, которые мне давали в духовных путешествиях, и в награду получала в этом мире способность точно гадать, подавать советы и выводить других людей на предначертанный им духовный путь. Однако все это было для меня не ново: мне и раньше почему-то всегда удавалось помогать людям советом, ясно показывая доступные им возможности. Но сделать что-то подобное для самой себя никогда не получалось. Я не знала наверняка, кто мое главное божество. Божества приходили и уходили, но ни с

одним не возникало чувства, что я принадлежу именно ему, а всякий раз, как мне казалось, что я все же могу посвятить себя одному из них, в голове непременно раздавался голос: «Хочешь — давай, но первые свои клятвы ты уже принесла нам. Мы пустили тебя сидеть у нашего огня, мы позволили тебе прикоснуться к нашему ткацкому станку, и мы знаем, куда ведет твой нынешний путь».

Время шло, и вот меня отпустили на обучение к Хеле. Это, скажу я вам, — одна из самых важных вещей, какие только со мной случались. Ничего похожего на обучение у любого другого божества или духа! И, как всегда бывает с норнами, разобраться, что от меня требуется и почему, удалось далеко не сразу.

Но все-таки — что это значит: работать с норнами и служить им? Да чего это только не значит! Есть целые группы, которые много с ними работают; есть люди, которые утверждают, что у них есть с ними связь; есть разные способы получить доступ к их знаниям и войти с ними в контакт. Норны непохожи на других богов и великанов, и зачастую они кажутся совершенно неприступными, отчужденными и не поддающимися никакому пониманию. Восновномтакиесть. Они— своегородакосмическиеоракулы. Мы воспринимаем их как троицу сущностей, надзирающих за тем, что было, что есть и что должно последовать из первого и второго. У норн — своя особая логика, и работа с сущностями, у которых нет другой цели, кроме как запечатлевать и поддерживать ход вещей, иногда может ужасно раздражать и доводить буквально до белого каления. Первая из их тайн — движение космоса: они и есть та сила, которая поддерживает все сущее в движении. Если это движение остановится, погибнет все: и люди, и боги, и великаны, и даже звезды. Без движения нет жизни. Даже внутри нашего организма, на клеточном уровне, все безостановочно движется, развивается, возрождается и умирает. Ивэтом— первая, главнаятайнанорн.

Кроме того, от тех, кто работает с ними, они требуют абсолютной независимости. Вы должны четко сознавать, что в конечном счете отвечаете лишь перед самим собой и зависите только от своих собственных решений; и вы обязательно должны уметь работать в одиночку, по собственной доброй воле и без посторонней помощи. Призвать на помощь норн в час нужды на самом деле невозможно. Можете взывать к ним сколько угодно, но они ничего не дадут вам, кроме совета о путях, которые для вас существуют и могут — или не могут — открыться в будущем. Некоторых это знание поддержит и ободрит, но все-таки это — совсем не то же самое, что молиться какому-нибудь богу и надеяться на исполнение ваших просьб. Норны — это вам не валькирии, они не вмешиваются напрямую в жизни и судьбы смертных. Поэтому с ними может быть нелегко. Если, допустим, у вас за плечами есть опыт общения с божеством, которому можно было молиться, очень неприятно сознавать, что, как бы усердно вы ни молились, вам не помогут. Вам придется искать других помощников для изменения ситуации или самому попытаться произвести желаемые перемены (что я и посоветовала бы сделать в первую очередь).

Обсуждая с Рейвеном эту статью, я узнала, что с информацией о норнах приходит не так уж много людей. Это и не удивительно: даже просто говорить или писать о них может быть невероятно тяжело. Возникает такое чувство, будто отрываешь какую-то бесценную часть от собственной души или ставишь под угрозу безопасность всего мироздания. Не последнюю роль играет и чисто эгоистическое желание сохранить их только для себя. Работать с ними и знать, что тебе разрешено работать с ними и впредь, — самый драгоценный и священный дар, о каком только может мечтать духовидец. Лично мне трудно писать о них именно из-за собственнических чувств. Но я должна сказать, что все, кто работает с ними и служит им, — счастливцы. То, как работают с норнами люди, не посвятившие себя исключительно им, совсем непохоже на то, как живем мы, немногие, избранные служить в их святилищах и оберегать их земли.

Многие обращаются к норнам им в стремлении узнать историю своего личного вирда, понять устройство и функции Вирда вообще или научиться им управлять. Начнемссамогопростого— систориличноговирда.

Получить доступ к информации о чьем-либо личном вирде можно разными способами. Чаще всего прибегают к гаданию — например, на рунах или картах Таро, — и к астрологии. Подобные методы, пожалуй, наиболее просты в освоении и наименее опасны как в физическом, так и в эмоциональном плане. Предания гласят, что Один обрел руны у подножия Иггдрасиля, когда был уже на волосок от смерти; он подобрал их, крича от нестерпимой боли. В этот миг обретения рун Один вошел в то состояние, которое я для себя называю урдическим сознанием, — состояние, в котором просыпается способность читать летописи, хранящиеся в источнике норн, на Древе и в нитях, при помощи которых норны запечатлевают все происходящие. Своим подвигом Один открыл людям и другим живым существам канал доступа к рунам и даровал им письменность — принципиально новый способ хранения информации. Разумеется, Один — не единственный, кто может научить работе с рунами, и

путей к их пониманию существует великое множество, но этот миф важно понять как следует, если вы хотите знать, каково это — работать так тесно с тайнами Урд и ее помощниц. Можно действовать через посредника (кого-либо из богов, великанов, духов-проводников), и, по правде сказать, именно это я и рекомендую: это гораздо легче, чем пытаться освоить руны по методу Одина или полагаясь лишь на собственную Волю (в конечном счете вы должны стремиться именно к последнему, но начинать с этого не годится). Овладев этими ключами, вы сможете использовать их самыми разнообразными способами — в том числе и для гадания. Существуют также другие инструменты, гораздо более доступные для понимания, — например, Таро, скраинг, астрология и так далее.

Другой метод, которыми пользуются различные сейтовые группы (в особенности «Храфнар»), — это предсказательный сейт. Традиционная работа сейтконы — путешествия в Хельхейм, однако в коллективном предсказательном сейте возможно обращаться и к норнам. Этот метод подробно описан в книге Дженни Блейн «Девять миров магии сейта: экстаз и неошаманизм в язычестве Северной Европы»; однако существует схожий метод для одиночной работы. Подойдите к самому краю Источника Вирда, наклонитесь, загляните в него и смотрите, что вам откроется. Как и все прочие разовидности скраинга, этот метод непрост, но эффективен, если уловить принцип.

Кроме того, я обнаружила, что работать с норнами исключительно полезно, когда необходимо принять трудное решение, а также когда вы пытаетесь примириться с болезненными переходными периодами или смертью. Норны не дают никакого утешения, но могут помочь понять, почему происходят те или иные события. Это — одна из тайн Скульд. Ее имя иногда переводят как «Долг», и это ей очень подходит, поскольку даже смерть в какой-то момент становится для нас долгом: рано или поздно мы должны умереть; всякая нить должна где-то закончиться.

Управление Вирдом слишком часто привлекает людей, нечистых на руку и жадных до власти, — конечно, не все, но многие из тех, кто стремится освоить это умение, играют в силовые игры. Чтобы понять это, вспомните мифы об Одине: если вы ищете норн, чтобы манипулировать Вирдом, в конце концов вы только сильнее сомнете его ткань и запутаете нити. Пытаясь управлять Вирдом, вы связываете свою нить с нитями многих других людей, а это не всегда хорошо. Это тяжело и для вас, и для них, а в отдаленной перспективе создает тяжелейшие проблемы и для самих норн. Они не станут мешать вам делать глупости, но помните, что Скульд всегда готова безжалостно укоротить вашу нить. Если вы хотите управлять Вирдом, вам придется принять основную ответственность на себя — независимо от того, делаете ли вы это только для себя или ради общего блага (а именно в этой дилемме — корень всех осложнений).

Самым большим почтением из трех норн пользуется Урд. Именно в ней мы обретаем силу, опору и понимание того, что с нами произошло. Все человечество как вид нуждается в том, чтобы понимать свое прошлое. Мы тратим многие часы, а иногда и целую жизнь на изучение истории нашего мира, нашей религии и своей собственной личности. Мы тратим сотни долларов на психотерапию, вглядываясь в глубины своего личного прошлого, чтобы обрести внутренний покой в настоящем. Мы тратим тысячи долларов на исторические исследования, удовлетворяющие самые разнообразные наши потребности — от духовных до рекреационных. Сила Урд — в знании всего, что осталось в прошлом, и в этом отношении она сходна с богиней смерти. Все, что уходит в прошлое, отправляется к ней.

Но этим ее сущность далеко не исчерпывается. Изначально Урд была единственной норной, объединявшей в себе все три ипостаси, но со временем, по мере того как миры становились больше и старше, ей понадобилась помощь — и так появились Верданди и Скульд. Эти две норны — тоже могущественные великанши, к которым мы обращаемся за помощью ежедневно, хотя, как правило, этого даже не осознаём. Но в конце концов все мы вернемся с Урд.

С моей точки зрения, Урд — исключительно сложное божество. Она не просто богиня, надзирающая за прошлым, какой ее представляют традиционные предания. Выше в этой статье я употребила термин «урдический». Я использую его потому, что для меня все тайны норн по природе своей урдические, то есть основанные на Урд и ее функциях. У нее есть власть над всеми гранями Вирда; она — хранительница всего сущего; и поэтому мне кажется, что ее путь (самая чистая, с моей точки зрения, разновидность пути, проложенного Одином) заслуживает отдельного собственного названия. Многие из тех, кто работает исключительно с Хелой, называют свой путь хельским; вот так же и я называю свой урдическим.

Верданди — пожалуй, наименее обсуждаемая и наименее понятная из норн. Она не обладает ни могуществом Урд, ни таинственностью Скульд. Как хранительницу того, что есть, — того, что происходит в настоящий момент, — ее действительно очень трудно понять. Однако тот самый момент, в котором мы живем, мы наблюдаем буквально ежесекундно в течение жизни, и именно в этой

обыденности и кроется правда Верданди. Фактически, это та «доля мгновения», тот «миг настоящего», которым призывают жить буддисты. Этот момент невозможно измерить и взвесить, невозможно закупорить в бутылке, невозможно понять. И это и есть сознание Верданди. Воспринимать миг настоящего, не заглядывая вперед и не оглядываясь назад, — поистине великий дар. Именно в этом мгновении скрыта способность творить перемены, переписывать собственный вирд по-своему и прокладывать себе собственную дорогу в жизни. Если мы слишком глубоко уходим корнями в прошлое или, напротив, заглядываем в будущее чересчур далеко, это создает предопределенность, лишает нас выбора. Но если мы можем принять настоящее и жить одним мгновением, то перед нами открывается путь, свободный от ограничений того, что было, и того, что будет.

Это не значит, что мы должны игнорировать прошлое и будущее, не думая о последствиях, которые могут повлечь за собой наши поступки. Наоборот, если вы полностью погружены в настоящее, последствия будут ощущаться мгновенно. Что я хочу этим сказать? Если мы решаем поесть прямо сейчас и выполняем свое решение, то прямо сейчас ощущается и воздействие пищи на наш организм. Если мы решаем перейти через дорогу, то сразу же и ощущаем состояние перехода через дорогу. Понимаю, что это не так просто понять и что вне контекста подобный подход может показаться глупым, безответственным или нигилистическим. И он действительно может выродиться в нечто подобное, но если понимать других норн и то, что они олицетворяют, можно выстроить для себя совершенно осознанный и ответственный образ жизни. Работать с Верданди — значит, работать с парадоксом вечности. Живя в сознании этого парадокса, можно обрести доступ к силе настоящего мгновения, а это, как показывает мой опыт, исключительно важно как в обыденной, повседневной жизни, так и в магической практике. Без ясного представления о настоящем невозможно действовать, невозможно делать следующий шаг на пути. Именно настоящее и приводит нас к следующему шагу в понимании Вирда — к принципу долга. Только ясное понимание настоящего дает нам возможность решить, следует ли предпринимать то или иное действие — неважно, физическое, психическое или магическое. Например, если у вас возникло желание оказать какое-нибудь магическое воздействие на свою работу, чтобы вас повысили в должности или стали больше платить, вы прежде всего должны четко уяснить, как это отразится на всех обстоятельствах вашей настоящей, нынешней жизни. И когда вы присмотритесь к ситуации внимательно и оцените все обстоятельства, в которых находитесь вы сами и другие люди, на которых тоже может отразиться эта перемена, может обнаружиться, что никакого магического вмешательства не требуется: возможно, вы и так вскоре получите желаемое повышение или прибавку к зарплате, не внося изменений в структуры Вирда, — или, возможно, вы поймете, что от вашего вмешательства может пострадать какой-нибудь менее удачливый или более квалифицированный из ваших коллег. Здесь-то и начинается самое сложное: чтобы принять четкое решение о дальнейших действиях или подать кому-либо совет, необходимо объединить в себе все три сознания, личности всех трех норн.

Скульд — самая грозная из норн. Сквозь призму греческой мифологии она видится как жестокая богиня, перерезающая нити наших жизней, но в действительности ее работа гораздо более сложна. Скульд управляет долгом и обязательствами, и она не только перерезает, но и помечает нити, которым надлежит измениться или оборваться. Она ведает не только временем смерти, но и другими поворотными точками — такими, как рождение ребенка, смена профессии, знакомства и расставания с любимыми людьми. Хотя со многими подобными ситуациями чаще ассоциируется Верданди, во все такие моменты присутствует и Скульд. Верданди лишь показывает нам путь, на котором мы сейчас находимся, а Скульд отмечает точки перехода, уничтожая старый образ жизни и создавая новый. Итак, в ведении Скульд находятся понятия долга и перехода. Она изучает летописи Урд, хранительницы прошлого, и рассматривает работу Верданди, владычицы настоящего, а затем отмечает на ее полотне те места, где должны измениться узор или цвет и где должна окончиться одна нить и начаться другая. Мы так боимся ее потому, что именно она изучает структуры Вирда и диктует необходимые перемены — а мы, как правило, не любим резких перемен. Скульд — это путь неизбежности и та, что властвует над окончанием любого пути.

Работа с ней приносит удивительные дары. Подобно Скади, третья норна интересуется не столько тем, что настанет после смерти, сколько самим актом умирания. Отмечая на полотне судеб точку смерти, она тем самым возвещает перемену и переход, ибо, по закону сохранения энергии, энергия вечна: она никуда не исчезает и ниоткуда не возникает. Она непрерывна, и Скульд — часть этой непрерывности. Преображая энергию окончания в новое начало, Скульд привносит свою собственную сущность в непрерывно творящийся мир. В этом — ее парадокс.

Проработав с норнами много лет, я внезапно поняла, что уже какое-то время постепенно создаю для них святилище — своего рода астральный храм. Храмы норн непохожи на святилища других божеств: они не предназначены для массового поклонения. Скорее, их можно сравнить с буддийскими монастырями — местами, в которых можно обрести внутреннюю трансформацию и понимание. Для

работы в таких местах необходимы ясный ум и как можно более полная беспристрастность, а также способность принимать происходящее и неизбежность страданий и смерти. Жрецы в подобных святилищах могут выполнять различные функции, но все они, в большей или меньшей степени, служат зеркалами или призмами тех самых мистерий, которые они стремятся постичь. Подобно самим норнам, они — увеличительные стекла, через которые можно рассматривать все миры и все тайны. И здесь мы возвращаемся к принципу передачи на обучение. Норны посылают своих служителей на обучения в другие места и к другим богам. Тот, кто выучил назначенный урок, становится своего рода средоточием тайны божества-наставника — как для самих норн, так и для последователей пути, с которым связана эта тайна. Для меня это путь рёкков. Чем ближе я становлюсь к рёккам, тем теснее сближаюсь с норнами и тем больше мне приходится на них работать.

Если вас все еще интересует работа с норнами, то, научившись поддерживать ясное и открытое сознание, займитесь вышиванием или шитьем — или, лучше всего, прядением и ткачеством, если у вас есть такая возможность. Войдя в медитацию, откройте свое сознание и впустите в него ответ на вопрос, над каким узором вам следует работать; это — очень важный момент, потому что данный вам узор научит вас многому.

Что касается исследовательской работы, я бы посоветовала обратить внимание на культ Матрон. Множество упоминаний о нем вы найдете у Хильды Эллис-Дэвидсон. Изучение связанных с ним обычаев, а также природы лесных духов-хульдр может привести вас прямиком к двери норн. Это не единственный путь, но я выбрала именно его. Кроме того, норн без труда можно отыскать на дороге в Вальхаллу, но если вы пойдете этим путем, учтите: они предстанут вам совершенно в ином виде. Они подобны призмам: свет, который из них выходит, во многом зависит от того, какой именно свет в них вошел. Я предпочитаю, чтобы норны представали мне в том виде, в каком они сами желают явиться, — и они с удовольствием этим пользуются. (Советую вам оказывать такую же любезность всем йотунам и прочим существам, с которыми вы встречаетесь в духовных путешествиях: так вы сможете учиться гораздо быстрее, легко завоюете их уважение и, вдобавок, отбросите все чужеродные напластования, накопленные за тысячи лет под влиянием господствующих культур.)

Из подношений норнам, по моему опыту, очень эффективны зеленый чай, молоко и свежий хлеб. Ржаной хлеб и любая выпечка с тмином нравятся им меньше. Из молока норны, похоже, предпочитают козье, но и натуральное цельное коровье молоко тоже подойдет. Пиво и другие алкогольные напитки не настолько действенны, но можете попробовать — вдруг получится! Медитируйте ежедневно, в одно и то же время (лично я предпочитаю по вечерам), и поддерживайте ясность сознания, чтобы в ваш дом и в ваш разум вошла объективность энергии норн. На это может уйти не один день, но рано или поздно вы откроетесь и узнаете, каким образом вам лучше действовать, чтобы установить с ними связь. Я не могу дать вам четких указаний, поскольку ваш личный путь к норнам зависит только от вас, а не от того, как действовали до вас другие.

Удачи, вытирайте ноги и следите за тем, чтобы в вашем доме — вашем святилище — всегда было чисто!

Призывание Судеб

Пряди из истины речи,
Пряди из речей судьбу,
Пряди из судьбы удачу,
Пряди из удачи жизнь.
Спряди моей жизни нить, тонкую, крепкую нить,
Хозяйка веретена,
Твоя нить — мой исток и начало!

Тки из истины зренье,
Тки из зрения разум,
Тки из разума дух
Тки из духа полотнище жизни,
Сотки моей жизни узор, разноцветный и яркий,
О Госпожа челнока,
Твой ковер — сама моя жизнь!

Режь: правду — от лжи,

Режь: ложь — от обличий,
Режь: обличья — от плоти,
Режь: плоть — от живого,
Отрежь мою плоть от жизни,
Когда подойдет мой срок,
О Владычица ножниц,
В мудрой твоей руке —
Рок мой
И правда моя.

Тюр

Еще один этин, полностью и безоговорочно перешедший на сторону асов, — Тюр. Фактически, он стал одним из них: мы часто забываем, что, согласно «Песни о Хюмире», он — сын огненной великанши и инеистого турса. ВотчтопишетЛин: «Тюр! Какой трудный йотун с точки зрения Рёккатру! От Тюра я узнала немало о том, как делать то, что дóлжно. По-моему, в нем гораздо больше от жреца, чем кажется на первый взгляд. Думаю, он был, да и остается, жрецом среди асов: он напоминает им о давних временах, о том, что было еще до того, как они вписали свои имена в легенды. И еще мне кажется, что именно переход на сторону нового и отказ от старого стоил ему руки. Связывание Фенрира я понимаю как смену караула. При этом надо было, так сказать, подобрать все концы — и именно этим пришлось заняться Тюру, их хранителю. Его и по сей день можно видеть на закате, в угасающем свете над землей. Он— самыйпоследнийлучуходящегосолнца».

Тем, кто не знаком с йотунами, Тюр может помочь понять, что означает норвежское выражение «trolltryggr» — «верный, как великан». За столетия сказок и десятилетия романов фэнтези о троллях сложилось представление как об уродливых и зловредных существах, но когда йотун говорит, что он намерен поступить так-то или делать что-либо таким-то образом, он остается верен своему слову до конца, полностью отдаваясь принятому решению — иногда вопреки всякому здравому смыслу. В этом отношении нам, современным людям, есть чему у них поучиться.

Существуют еще две версии происхождения Тюра. По одной из них, он — сын Одина. На первый взгляд, это противоречит «Песни о Хюмире», однако объяснить, как возникла эта версия, не так уж трудно. Визит Тюра в родительский дом, описанный в «Песни о Хюмире» не назовешь счастливым воссоединением с семьей. По всей очевидности, эта история рассказана с точки зрения Тора и (еще довольно молодого) Тюра, и последний, похоже, стыдится своих родителей-великанов и особенно — девятиглавой бабки. В сущности, единственная причина, по которой он вообще отправился к родителям, — это помочь Тору похитить у них большой котел. Между строк явственно читается, что в последний раз Тюр бывал дома очень давно — и что больше он уже туда не вернется.

Для йотуна, решившего с такой определенностью встать на сторону асов — вплоть до отвержения (и ограбления) собственной семьи — разрыв с прошлым должен быть полным и окончательным. Присоединившись к новому племени, к асам, Тюр лишился отцовской фигуры — и нетрудно вообразить, что место отца мог занять для него Один, усыновив молодого йотуна и доверившись ему как родному. Во многих отношениях Тюр действительно стал сыном Одина — и в гораздо большей степени, чем когда-либо был сыном Хюмира и Хрод.

Другая версия выносит происхождение Тюра за пределы истории Девяти миров. С точки зрения развития мифологии, бог Тюр — «потомок» индоевропейского Тейваза/Деуса, Небесного Отца, от имени которого произошло само слово «бог» [6]. В отличие от рёкков, происхождение которых от богов доиндоевропейского коренного населения остается недоказанным, Тюр определенно носит имя индоевропейского божества. Из-за этого вписать его в историю Девяти миров оказывается непросто. (Уж не носил ли он какое-то другое имя до того, как примкнул к асам?) Кроме того, по словам людей, работающих и беседующих с Тюром, сам он наотрез отказывается говорить о своем происхождении, заявляя, что это никого, кроме него, не касается. Впрочем, когда речь идет о природе божеств, абсолютной ясности вообще никогда не бывает, так что мы все же решили включить Тюра в этот раздел — во всем его амбивалентном блеске и со всеми его противоречиями.

В раздумьях о Тюре

Как-то раз я сидела на скалистом краю обрыва, глядя на закат. Когда солнце коснулось вершины горного пика по ту сторону пропасти, небо внезапно озарилось чистейшим сиянием, и прямо у меня на глазах лучи образовали англосаксонскую руну Кеназ. Сначала я подумала об Одине, затем, конечно, о Локи — просто потому, что это была руна Кеназ, но затем, наконец, я заметила, как ярко синеет колорадское небо в контрасте с чернотой соснового леса и белизной скал, — и тотчас же вспомнила о Тюре. Некоторые считают его древнейшим небесным богом индоевропейских народов Европы. Но для меня же тайны этого божества кроются в его личном прошлом, в его изначальной йотунской природе.

Все забывают, что Тюр на самом деле — великан. О происхождении его известно не так уж много — фактически, ничего, кроме того, что сообщается в «Песни о Хюмире». В этой эддической поэме Тюр и Тор приходят в дом родителей Тюра — йотуна Хюмира и его жены, великанши Хрод. Упоминается также его бабка, «ненавистная» Тюру: у нее — девять сотен голов. Впрочем, мать его — светлобровая красавица, вся одетая в золото. Что до отца Тюра, Хюмира, то он назван «суровым»; в бороде его звенят льдины. Хюмир — свирепый и могучий исполин, определенно из рода инеистых турсов. Для понимания Тюра история его происхождения очень важна. На самом деле, именно в его прошлом скрываются корни его предательства — и причины доверия, которое питает к нему Фенрир (да и все семейство Фенрира).

Все это исключительно важно, однако многие упускают это из виду. В каких отношениях был Тюр с детьми Локи — и почему? Почему они и, в особенности, Фенрир доверились ему с такой легкостью? В современных представлениях Тюр — бог истины, закона, порядка и войны. Говорят, он когда-то занимал то же положение, что Один, — был Всеотцом и небесным богом. К этому статусу небесного божества мы вернемся чуть позже, а пока сосредоточимся на том, как воспринимают Тюра современные язычники и последователи Асатру. С одной стороны, в нем видят бога порядка и правды, а с другой — он же совершил одно из самых вопиющих предательств за всю историю Девяти миров. Когда статус, да и сама жизнь Одина оказываются под угрозой, Тюр делает свой выбор: он решает сковать Фенрира цепью. Памятуя о том, что Фенрир не доверял другим асам, но поверил Тюру, когда тот предложил ему свою руку в залог, можно представить себе, какого именно рода обманов можно ожидать от Тюра.

Если учесть, что Тюр и сам был из йотунов, не исключено, что он пожертвовал рукой, чтобы доказать свою верность асам. В этот же миг он избрал сторону, за которую ему предстоит сражаться в Рагнарёке, и решение это изменить невозможно. Однако все это, возможно, и не так ужасно, как кажется. Его обман повлек за собой исполнение Вирда, предсказанное вёльвой: мир катастрофическим образом изменился. В этом отношении Тюр выступает как катализатор и семя процесса перемен в Девяти мирах, то есть проявляет себя как типичный йотун (в особенности это характерно для великанов Железного леса, основательно погрязших в манипуляциях Вирдом).

Однако до этих событий, хорошо описанных в источниках, Тюр, как мне представляется, выполнял совершенно иные функции. Я полагаю, что роль небесного бога/великана закрепилась за ним уже в древнейшие времена. По-моему, весьма вероятно, что Хюмир — прямой потомок Имира и что Тюр (Тиу) стал небесным божеством именно потому, что принадлежал к этому изначальному роду. Когда мир изменился и людям понадобились боги, больше похожие на них самих, Тюр взял на себя роль жреца или годи для этих новых богов — асов, — чтобы направить их в новорожденные миры, в которых они теперь и обитают. Именно в качестве жреца он и стал хранителем природного порядка вещей, способствующего исполнению естественного Вирда и естественным трансформациям, — и одновременно, в качестве бога войны (новейшей его ипостаси), превратился в катализатор насильственных перемен, возникающих вследствие искусственных манипуляций с Вирдом. Приняв эти функции, он не только стал одним из первых посредников между асами и йотунами (в особенности Фенриром), но и, в конце концов, пришел к предательству. И как же обладатель такого высокого статуса в пантеоне мог предать свой народ, примкнув к новому режиму и отрекшись от своих корней?

В связи с функциями небесного бога особенно интересен тот факт, что Тюру поручают кормление маленького Фенрира. Работая с Фенриром, я однажды заглянула в его разверстую пасть — и увидела в ней бездну и вечность космоса. Если ему (или его потомку) суждено когда-нибудь поглотить солнце и луну, то совершенно логично, что в теле его скрывается вся безграничная вселенная. И когда я увидела эту пугающую бесконечность, я поняла: ничего удивительного, что его когда-то кормило само небо. Ведь небо бывает и ночным, хотя выглядит тогда совершенно по-другому, чем днем. Тюр сам стал олицетворением тех перемен, которые он вскормил. В определенном отношении Фенрир —

космологическая антитеза Тюру: они противоположны друг другу, как день и ночь. Чтобы понять природу каждого из них, необходимо понять и природу его противоположности. Однако своими действиями они во многом размывают эту дуалистическую картину. Как в греческом мифе царь Лай не пытался бы убить своего сына Эдипа, если бы не зловещее пророчество, так и Фенрир не стал бы угрозой Одину, если бы боги не решили его сковать, — и тогда можно было бы избежать всех разрушений, которые он причинит в день Рагнарёка. Все поступки Тюра в этой ситуации свидетельствуют о том, что некоторым образом он выступает в той же роли, что и Ирминсуль, Мировой Столп, своим вращением на оси Полярной звезды обеспечивающий естественные перемены.

Если развить эту аналогию дальше и соотнести с Полярной звездой в созвездии Малой Медвдицы Хелу (в ее ипостаси Богини-Медведицы), то обнаружится кое-что любопытное. Оба эти божества поддерживают, с одной стороны, стабильность, а с другой — вращение мира (Тюр) и космический круговорот (Хела). Перед нами — очень интересная и древняя дихотомия. Оба они — необходимые орудия перемен и постоянства, и между ними поддерживается такое же фундаментальное равновесие, как между светом и тьмой или днем и ночью. И несмотря на то, что рёккам и йотунам дуализм в строгом смысле этого слова не свойствен, все же отношения между двумя этими божествами в некотором приближении можно рассматривать как дуалистические.

При том, что лично мне их энергии не кажутся несовместимыми, многие сейтконы из Асатру со всей определенностью ощущают, что Тюр недолюбливает Хель и терпеть не может, когда его призывают во время работы в Хельхейме. То, что ему неуютно в темноте подземного мира, наводит меня по меньшей мере на два предположения. Возможно, Тюр понимает, что нанес Хеле глубокое оскорбление, предав ее брата Фенрира; а, возможно, его роль бога света в картине мира Асатру просто перекрывает ему доступ в Хельхейм. Дело в том, что я в своей работе не замечала подобного конфликта, хотя и никогда не просила двух этих божеств явиться в одном и том же месте одновременно. Но если бы мне пришлось это сделать, я, скорее всего, воззвала бы к древнейшим их ипостасям, в которых они сообща трудились над поддержанием равновесия вселенной после гибели Имира и до того, как понадобилось искусственно воздвигнуть Ирминсуль.

Работая с Тюром, я обнаружила, что он дарует прозрения в двух областях, проникнуть в которые без его помощи было бы нелегко. Во-первых, он позволяет мне заглянуть в историю мировых перемен и узнать кое-что о том, как именно изменилась вселенная при переходе власти от йотунов к асам. Если вы способны увидеть Тюра не просто как подручного Одина, а как сына Хюмира (хотя он и предал своего отца и всю семью) и как жреца, обеспечившего «смену караула», вы немало поймете о том, что означал переход от поклонениям йотунам и Хель к почитанию асов, к обществу, в котором человек стремится получить абсолютную власть над силами природы и хаоса. Чтобы принять свою нынешнюю роль, Тюр должен был хорошо понимать хаотичный и природоцентричный мир, существовавший до воцарения асов. Его отношения с Хелой и вскармливание Фенрира можно рассматривать как сокровенные тайны, стоящие за этим процессом перехода. Именно в свете двух этих тайн Тюр предстает перед нами как могучий йотун, тесно вплетенный в ткань всего Вирда. Там, где асы пытаются отстраниться от Вирда и манипулировать им, йотун стремится исполнить путь Вирда — независимо от того, к каким последствиям это приведет для него лично.

Я понимаю, что эта теория выглядит довольно абстрактной и не находит никаких подкреплений в источниках и «достоверных» текстах. Почему же я такой легкостью позволяю себе столь смелые предположения? За последние несколько лет мои отношения с Тюром существенно укрепились. Он молчалив и хранит немало тайн, древних и новых, которые могут быть для нас очень важны. Как и у Скади, у него есть своя политическая цель в области отношений между двумя народами. Нельзя просто так прийти к народу и попросить, чтобы он отказался от своих любимых богов. И в этом отношении Тюр сгладил переход от религии йотунов к религии асов. Кроме того, как человек, ориентированный на работу с йотунами и рёкками, я считаю очень полезным поддерживать отношения с этим «легкодоступным» йотуном потому, что они облегчают диалог с последователями Асатру и других направлений северного язычества. Я не вижу причин спорить и сражаться по пустякам с теми людьми, чьи личные трансформативные идеалы не так уж сильно отличаются от моих собственных.

[1] Приблизительно 3,7 — 4,6 м.

[2] Около 9 м.

[3] Старшая Эдда, «Речи Вафтруднира», 54, рус. пер. А.И. Корсуна.

[4] В различных переводах упоминание о ладье, в которой, по словам Вафтруднира, находился Бергельмир, трактуется по-разному: одни интерпретируют ее как погребальную ладью, другие — как лодку, в которой он спасся от потопа. В оригинале:

Örófi vetra
áðr væri jörð um sköpuð,
þá var Bergelmir borinn;
þat ek fyrst of man,
er sá inn fróði jötunn
á var lúðr of lagiðr («Речи Вафтруднира», 35).

В рус. пер. А.И. Корсуна:

За множество зим
до созданья земли
был Бергельмир турс;
в гроб его
при мне положили —
вот что первое помню.

В пер. В.Г. Тихомирова:

Бергельмир жил
за многие зимы
до сотворения суши:
как он лежал
в погребальной ладье —
вот что мне первое памятно.

В пер. С. Свириденко:

Несчетные годы до мира земного
Бэргэльмир, турс, родился;
Первейшее было, что турс от потопа
Удачно укрылся в ладье.

[5] http://www.hrafnar.org/goddesses/skadhi.html.

[6] Лат. deus.

Густые леса и плодородные нивы: великаны земли

Вступая между собой в браки и расселяясь по лесам и горам Йотунхейма, многие инеистые и огненные великаны и, тем более, их потомки приспособились телом и душой к новым землям — плодородным и покрытым пышной растительностью. Нифльхейм был ледяной пустыней, скудной и суровой, Йотунхейм же неудержимо зеленел, цвел и плодоносил. Исполинские деревья пронзали небо и застили солнечный свет, холмы громоздились друг на друга, превращаясь в зеленые горы, в джунглях на юге разрастались мясистые лианы и папоротники, изысканные фрукты вызревали в рощах на островах, подобных драгоценным камням, омытым животворной кровью Аургельмира.

Такого природного изобилия, такого богатства ресурсов великаны, чудом спасшиеся от потопа, не видели за свою жизнь, и многие из них принялись с энтузиазмом заселять незнакомые земли. Их дети, как мы уже знаем, еще в утробе матери формировались под влиянием местных ландветтир и в результате оказались связаны душой и телом не с Огнем или Ветром, а с Землей. Они становились земледельцами, лесными жителями, собирателями кореньев и трав. В отличие от своих огненных и инеистых родителей, они буквально источали плодородие — но не такое, как у ванов, а дикое, неокультуренное. Для обитателей Ванахейма плодородие — это нечто такое, что должно служить не всем без разбору, не дикой природе в целом, а исключительно земледельцам и скотоводам. Ванахейм, идеал сельскохозяйственного мира, аккуратно поделен на поля и пастбища, надежно огражденные от дикого леса.

Йотунхейм, напротив, на сторонний взгляд кажется по большей части дикой местностью. В некоторых областях есть деревни и, конечно, имеется большая столица — город Утгард, но с высоты птичьего полета Йотунхейм представляется почти сплошным покрывалом лесов, среди которых изредка вздымаются голые горные пики. Стороннему наблюдателю невдомек, что и эти местности могут быть густо населены йотунами, ведущими такой образ жизни, от которого не страдает окружающая среда.

Кто-нибудь другой на месте этих йотунов принялся бы вырубать вековые деревья тридцати футов в диаметре и пилить их на доски для строительства жилищ. Но великаны просто выдалбливают в них дупла — осторожно, чтобы не погубить дерево, — и селятся в живых, растущих домах. Кто-нибудь другой расчистил бы леса под посевы, но великаны традиционно возделывают только те участки, которые и так в основном свободны от деревьев, — поля в долинах, — а нагорные леса оставляют для нужд лесоводства. Когда великан, живущий в лесу, хочет хлеба, он сажает ореховые деревья и перемалывает орехи на муку. Будучи тесно связаны с ландветтир, йотуны естественным образом живут в гармонии с окружающей средой, встраиваясь в уже существующую экосистему, а не пытаясь переделать ее под свои потребности.

Это не значит, что они не ничего строят из камня, — строят, и об этом мы поговорим подробнее в главе о горных этинах. (На самом деле между великанами земли и горными этинами четкой границы нет; некоторые утверждают, что это вообще единый подвид, но другие справедливо указывают, что камень и глина все-таки отличаются от пышной растительности и чернозема, хотя и лесные, и горные йотуны по натуре сродни Земле.) Но каменные постройки этины возводят в достаточно пустынных местах, где природная жизнь более скудна; именно в таком месте, например, стоит город Утгард. Не редкость в Йотунхейме — огромные подземные крепости, встроенные в горные склоны. Таков общий для всех йотунов подход: используй то, что уже имеется. Великаны земли стараются лишний раз не тревожить духов местности и вписываются в свое окружение естественно и гладко — так, что земля почти не замечает производимых ими тонких перемен.

В этом отношении нам, представителям человеческой культуры, есть чему у них поучиться. В Америке уже закатано в асфальт три четверти всей самой плодородной земли, возделывавшейся в колониальную эпоху: с течением времени люди заселяли эти местности все гуще и гуще, пока те не превратились в города и не лишились того самого плодородия, которое изначально привлекало сюда переселенцев. Единственный известный нам способ уберечь тот или иной участок земли от разрушения — это держать людей от него подальше. Мы несем с собой разрушение везде, куда приходим. Но работа с этинами земли может помочь нам понять, что значит жить в гармонии с природой и с естественным предназначением данной местности. Эти великаны учат нас тому, что плодородие — это не только урожайность наши полей, но и все слои гумуса, накапливающиеся под деревьями в ходе столетий; не только то, что служит потребностям человека, но и то, что питает всю экосистему. И этот урок для нас исключительно актуален.

Йорд

Йорд как богиня упоминается в мифах редко. Ее имя означает просто «Земля». Она — дочь Нотт, богини Ночи, от ее второго мужа, Аннара, островного великана, имя которого переводится как «Вода». Толкуя эти имена как метафоры, нетрудно представить себе Йорд как дочь Ночи и Воды, темную и текучую, ассоциирующую прежде всего с плодородной землей. В некотором смысле Йорд — концентрированное выражение самой сути великанов земли, божество, теснейшим образом связанное с плодородной почвой. При этом она не имеет ничего общего с классической богиней-«женой»: Йорд интересуется только собой и своим плодородием и никогда не поставит партнера по браку в центр своей жизни.

Спемад Ари пишет: «Ах, Йорд! Ее можно лишь восхвалять и славить — что еще о ней скажешь? Она живет в самой плодородной местности Йотунхейма, и от одного ее прикосновения деревья начинают плодоносить, а семена пускаются в рост. На свой лад она — не менее могущественная покровительница плодородия, чем боги из ванов. Длинные волосы, глаза цвета шоколада или жирной вспаханной земли, кожа темнее, чем у большинства йотунов. Все в ней огромно: живот, вздымающийся складками женской плоти, груди — такие пышные, что в них можно задохнуться, бедра — такие широкие, что из них без труда выйдет на свет целая тройня. Йорд часто беременеет от своих многочисленных любовников. Сколько детей она уже родила — сосчитать невозможно. Она подобна самой Земле, заключающей вас в свои сильные и нежные материнские объятия. Наверное, это самая щедрая и добрая из всех великанш. Понятно, почему Один в нее влюбился. И понятно, почему он ее оставил: мужчина может навсегда заблудиться в ее постели и забыть обо всех героических подвигах до конца своих дней. Уж не потому ли у Тора — такие неоднозначные отношения с этой великаншей, что выбраться из-под юбок настолько могучей и властной мамаши очень и очень непросто?»

Говорят, что Йорд была первой супругой Одина — «официальную» жену из асов он взял только потом. Возможно, он и впрямь не устоял перед ее пышными прелестями, а возможно — просто исполнил архетипическую роль Отца-Неба, вступающего в брак с Матерью-Землей. Их сын, Тор, — несомненно один из асов, однако во многом — и внешностью, и поведением — он больше похож на йотуна.

Еще одним из мужей Йорд считается некто Фьоргюн. Однако этим именем (а также именем Хлёдун) иногда называют ее саму — в качестве матери Тора. В итоге сказать наверняка, кто такой (или кто такая) Фьоргюн на самом деле — супруг Йорд или сама Йорд, — невозможно. Но если мы остановимся на первом варианте, то дочерью их, по всей вероятности, окажется Фригг, упоминаемая в источниках как дочь Фьоргюна/Фьоргюн. Поскольку Фригг — асинья, остается предположить, что Фьоргюн — ас. Или же Фригг — дочь Йорд-Фьоргюн и еще какого-то аса, имя которого нам неизвестно. Так или иначе, в этом случае Один фактически вступает в брак со своей падчерицей, меняя по-матерински нежную и заботливую, но слишком независимую Йорд на ее прекрасную дочь-асинью. Фригг, в свою очередь, гораздо охотнее, чем ее мать, приняла роль Королевской Супруги и с радостью стала хозяйкой чертогов и пиршественных залов Одина.

Призывание Йорд

Славься, Владычица Темной Земли,
Плодовитая мать громов,
Плодовитая мать королев,
Плодовитая мать всего!
Мы к тебе устремляемся каждой весной,
Когда травы пускаются в рост;
Мы приходим к тебе, умоляя коснуться
Наших стад, полей, и земель:
Касаньем своим вложи в нас новую жизнь,
Как влагаешь ее в семена!
Касаньем своим вдохни плодовитость в души,
Как вдыхаешь ее в тела!
Касаньем своим вскорми нас для будущих дел,
Как вскормила ты многих чад!

Дочерь ночного неба,
Темная, как чернозем,
Дочерь глубоких вод,
Отражающих звездное небо!
Из тьмы, что сокрыта меж бедер твоих,
На землю нисходят без счета дары изобилья.

Герд

Герд — дочь Гюмира и Аурбоды, двух горных великанов. Однако сама она с юных лет вела себя как великанша земли и больше всего на свете любила свой укромный, надежно отгороженный от внешнего мира сад, полный целебных трав, цветов, овощей и съедобных кореньев. Само ее имя означает стену, границу, замкнутое пространство; она — богиня огражденного сада и самих стен, в которые замкнут этот сад — окультуренный плодородный участок земли. Однако Герд связана и с дикой природой, окружающей этот сад. Будучи йотуншей, она олицетворяет не антитезу между огражденным, «цивилизованным» домашним мирком и «нецивилизованной» дикой местностью, а, скорее, ухоженный уголок земли, гармонично вписанный в более широкий природный контекст. Стены надежно оберегают ее сад от чужаков, но не ставят преград на пути семян и спор растений. В этом один из уроков Герд: некоторые вещи нуждаются в особом уходе и отдельном пространстве для роста, но при этом не следует отделять их от окружающего мира наглухо. С точки зрения йотунов, все, что неспособно выжить само по себе после того, как было выращено с должной заботой, должно быть безжалостно отбраковано.

Подобно многим другим божествам земледелия и садоводства, встречающимся в Северной традиции, Герд владеет магией плодородия растений, однако в ее случае акцент несколько иной. Фрейр — владыка злаков; Фрейя покровительствует, среди прочего, цветам и ягодам; Идунн — госпожа плодового сада, способствующая также росту зеленых овощей. Герд же — владычица лечебных и съедобных трав. Это она бережно отбирает семена диких растений, которые могут пригодиться для кулинарии и медицины или как благовония, и проращивает их в своем саду, выводя все более и более полезные их разновидности. И она же отпускает семена окультуренных растений обратно на волю — в надежде, что они укрепят род своих диких собратьев. Некоторые травы не могут прижиться в ее огражденном саду — они нуждаются в лесном гумусе или влажной почве речных берегов. Герд уважает эти свободолюбивые растения и лишь собирает их в чаще леса, не пытаясь принудить к жизни в неволе. Из овощей ей ближе всего корнеплоды — они олицетворяют благо, вырастающее под землей и извлекаемое затем на свет из подземной тьмы. Корни ее силы тоже уходят глубоко под землю и неразрывно связаны с дикой природой.

Облик Герд — тихая, бледная темноволосая дева, отчужденная и замкнутая в себе. Ее душа ограждена высокими стенами — и все же ни на миг не теряет из виду внешнего мира, полного опасностей. За ее тихой отрешенностью чувствуется затаившаяся тигрица, готовая с неожиданной яростью ринуться на любого, в ком почует угрозу своему личному пространству. Герд — бесценная защитница и наставница для всех, кто испытывает трудности с поддержанием личных границ, — как для тех, кому сложно защитить свое пространство от внешних вторжений, так и для тех, кто слишком часто позволяет своему внутреннему зверю вырываться вовне. С помощью Герд мы учимся контролировать самих себя и свою территорию, а также ценить себя достаточно высоко, чтобы защищать это личное пространство без лишних усилий и без напрасного расхода энергии.

Сказания повествуют о том, как Фрейр, Золотой Ван, однажды украдкой проник на вершину высокой башни Одина, чтобы заглянуть в его волшебное окно, сквозь которое можно было увидать самые дальние земли. Он надеялся увидеть свою сестру Фрейю, скитавшуюся в далеких краях в поисках пропавшего мужа. Но окно показало ему какой-то незнакомый чертог в Йотунхейме, окруженный стеной огня. Затем на пороге показалась великанша — всего лишь на миг, но Фрейр безумно влюбился в нее с одного взгляда. Он отправил послание Гюмиру, отцу Герд, но тот вернул его, даже не прочитав. Тогда Фрейр попросил своего друга Скирнира выступить сватом, и тому в конце концов удалось — хотя и не без труда — устроить свадьбу. Об истории любви Фрейра и Герд вы прочтете подробнее в одном из следующих разделов — «Три свадьбы Герд».

Там же рассматриваются причины, по которым у Фрейра и Герд нет детей. Одна из способностей Герд — избавлять женщин от нежеланного плода и помогать тем, кто кому пришлось пойти на такой шаг. Кроме того, она утешает женщин, пострадавших от выкидыша или родивших мертвое дитя; ей понятна боль жизни, прервавшейся слишком рано и не получившей возможности расцвести, и она не судит о

причинах, по которым это случилось. Во многих отношениях Фрейр и Герд — взаимодополняющие противоположности: мужчина и женщина, жизнерадостный экстраверт и тихий интроверт, поклонник солнца и любительница ночных прогулок; свет во тьме и тень на свету; пасторальность и дикая природа; цивилизация и варварство; окультуренные злаки, выращиваемые на безопасных, хотя и открытых полях, и полудикие травы в огражденном саду посреди леса; растения, тянущиеся к солнцу, и растения, прячущиеся под землей; жизнь, цветущая пышным цветом, и мертворожденная, пресекшаяся до срока жизнь… Как союз дополняющих друг друга противоположностей их брак архетипичен, однако все же необычен — в том отношении, что против него выступали почти все: и йотуны, и асы, и альвы, и, возможно, даже ваны. Поэтому Фрейр и Герд покровительствуют брачным союзам, но в несколько ином смысле, чем Фригг, богиня брака из асов, известная своей непоколебимой верностью Одину. Если Фригг символизирует и благословляет браки, одобренные обществом, то Фрейр и Герд благословляют тех, чьи союзы вызывают осуждение, и тех, кто становится изгоями из-за своей любви. Поскольку Фрейр известен своей благосклонностью к тем, кто не придерживается одобряемых обществом стандартов гетеросексуальности или традиционных гендерных ролей, и поскольку йотуны, будучи оборотнями, вообще относятся к подобным вещам гораздо легче, чем асы, в последние годы Фрейра и Герд довольно часто призывают для благословения негетеросексуальных союзов, а также браков между представителями разных и слишком несхожих между собой культур, наций или вероисповеданий. То, что эти двое все же обрели любовь вопреки всем препятствиям, дает надежду и другим влюбленным, родившимся под несчастливой звездой.

По-своему Герд неумолима. Она твердо держится своих границ и своих правил и не отступает от них даже ради любви. Но подобное уважение к себе и своей чести означает, что она с таким же уважением будет относиться и к любви, которую для себя изберет. В этом заключен урок, для многих людей непростой: обычно мы впадаем или в одну, или в другую крайность. Одни окружают себя глухой, неприступной стеной, другие слишком свободолюбивы и не способны на верность. Герда же искусно уравновешивает эти две противоположности, олицетворяя компромисс между свободой дикой природы и замкнутым личным пространством. Подобно всем йотунам, она делает то, что лучше всего согласуется с окружающим миром. Ей близок дух земли в весеннюю пору, когда семена пробуждаются ото сна и устремляются не только вверх, но и вниз, в темные глубины земли.

Призывание Герд

Славься, Владычица Сада, укрытого за стеной!
Сила твоя струится
В дягиле и душице,
Имя твое таится
В окопнике и огневице,
Ты скрыта в каждом ростке —
В осоте и очитке.
Ты помогаешь нам выстроить тайное, тихое место,
Где мы лелеем надежду, как нежный цветок.

Славься, Владычица Троп, уводящих в лесную глушь!
Сила твоя струится
В клевере и кислице,
Имя твое таится
В мятлике и медунице,
Ты скрыта в каждой травинке —
В бессмертнике и барвинке.
Ты помогаешь нам вывести эту надежду
В мир, где она воплотится в слова и дела.

Славься, Владычица тихих разлук и прощаний!
Сила твоя струится
В чабере и чемерице,
Имя твое таится
В горечавке и дикой горчице,
Ты скрыта в каждом стебле —
В крапиве и ковыле.
Ты помогаешь нам выполоть то, что отжило,
Но не утратить надежды в сгустившейся тьме.

Славься, Владычица тайных подземных сокровищ!
Сила твоя струится
В солодке и сушенице,
Имя твое таится
В горицвете и грядунице,
Рекой, как тростник, омыта,
До срока от света скрыта,
Ты нас уводишь в глубокие, темные недра,
Черной земли, от которой мы все рождены.

Славься же, Герд, великанша, невеста Фрейра,
Тень света,
Ночь дня!
Равновесие мира — во взоре твоем,
Как земля,
Глубоком и темном.

Гюмир

Великан Гюмир обитает в укромной долине в западных горах Йотунхейма. Дом его окружен стеной огня для защиты от незваных гостей и захватчиков — потому что Гюмир невероятно богат. Он один из тех великанов, которые поддерживают постоянную торговлю с Ванахеймом, и дела идут тем более успешно, что дочь Гюмира, Герд, замужем за Фрейром, одним из владык Ванахейма. Гюмир — хитрый купец и любящий отец, души не чающий в своей дочери.

Аурбода

Аурбода — жена Гюмира и мать Герд и Бели; в некоторых сагах ее путают с Ангрбодой из-за сходства имен. Поскольку обе они — Ведьмы («мудрые женщины»), это не удивительно: Аурбода — Ведьма Западных гор, а Ангрбода — Ведьма Железного леса. Но разобраться в этой мешанине не так-то просто: в одной истории утверждается одновременно, что Аурбода а) жена Гюмира и мать Герд; б) жена Локи и мать чудовищ; в) посыльная Фрейи; г) принесла колдовство в Асгард; д) была трижды сожжена на костре (та же судьба, согласно другим сагам, постигла Гульвейг, богиню из ванов) и е) стала причиной войны между асами и ванами (согласно всем остальным сагам, эта война окончилась задолго до сватовства Фрейра к Герд).

Когда сталкиваешься с такой явной путаницей, подчас ничего не остается, кроме как пойти и спросить у самих действующих лиц. Я обращался и к Аурбоде, и к Ангрбоде; по всей очевидности, это совершенно разные личности, и, насколько я смог понять из их ответов, Аурбода признает за собой только пункты а) и в), а Ангрбода — б), г) и д). Пункт е) оказался голословным заявлением: обе только посмеялись над ним — настолько откровенно он противоречит хронологии. Итак, получается, что Аурбода — жена Гюмира и мать Герд и Бели, иногда выполняющая поручения Фрейи. поскольку ее дочь замужем за братом Фрейи, а муж ведет торговые дела с ванами, в последнем обстоятельстве нет ничего удивительного, хотя Аурбода утверждает, что никогда не бывала в Асгарде, а на посылках у Фрейи была еще во времена, когда та жила в Ванахейме. По велению Фрейи Аурбода превращалась в ворону и относила волшебные травы женщинам, молившим о зачатии ребенка. Аурбода упоминается также в качестве одной из служанок Менглёд; иногда она действительно работает в замке Гастропнир под началом этой йотунской богини врачевания.

Бели

Бели — сын Гюмира и Аурбоды, младший брат Герд. Возмущенный до глубины души тем, что Герд вышла замуж за вана, он поклялся отомстить. Если случится Рагнарёк, Бели убьет Фрейра, но и сам падет от его руки.

Фенья и Менья

Фенья и Менья — две сестры-великанши, история которых разворачивается не в Девяти мирах, а в нашем с вами мире. Они фигурируют в легенде о Готланде — земле, ныне входящей в состав Дании. Готландом в те времена правил король Фроди, сын Фридлейва, который, в свою очередь, был сыном Скьольда, а тот — сыном самого Одина и какой-то смертной женщины-датчанки. Предание относит действие этой истории ко времени правления римского императора Августа и, соответственно, ко времени земной жизни Христа. Разумеется, в Готланде обо всем это и слыхом ни слыхивали, но, так или иначе, при Фроди в стране царил мир — говорят, этот король был настолько могуществен, что ни один из его подданных не посмел бы причинить вреда другому, даже если бы встретил на дороге убийцу собственного отца. Наказание за воровство было таким суровым, что можно было спокойно оставить золотое кольцо на поле Ялангрсхейд и никто бы не отважился его подобрать.

У Фроди была волшебная мельница под названием Гротти, которую он получил — то ли в подарок, то ли убив предыдущего владельца — от чародея Хенгикьёфта. Однако вращать жернова этой мельницы можно было только вдвоем, причем обычным людям не хватало на это сил, а кони и волы вообще не могли сдвинуть жернова с места. Фроди догадался, что Хенгикьёфт использовал волшебных слуг, и решил тоже заполучить таких помощников. Он узнал, что у короля Фьольнера, правившего соседним государством, Свитьодом (Швецией), есть двое рабынь-великанш, связанных заклинанием и вынужденных ему служить. То были две сестры — Фенья и Менья, огромные и очень сильные, родом из семейства горных великанов — Хрунгнира, Тьяцци, Иди и Орнера, как сами они сообщаются в своей песне. Фроди купил их, приковал к мельнице Гротти и заставил молоть. Так и выяснилось, что волшебные жернова могут намолоть ему все, о чем он только попросит.

Название мельницы, Гротти, означает «рост», и это — лишь одна из множества чудесных мельниц, встречающихся в народных сказках и способных намолоть своему владельцу и зерно, и соль, и богатство, и какие-либо нематериальные блага. Подобными свойствами обладает, например, мельница Сампо из финского эпоса «Калевала»; а в мифах древних греков и майя упоминается мировая мельница, некогда намоловшая звезды. Так или иначе, Фроди приказал великаншам намолоть ему три вещи: золото, мир в стране и счастье для него самого. С тех пор золото стало обозначаться кеннингом «мука́ Фроди».

Итак, Фенья и Менья принялись вращать жернова и намололи королю золото, мир и счастье. Но Фроди обошелся с ними жестоко: его обуяла жадность, и он стал требовать все больше и больше. Измученные сестры умоляли его отвязать их от жернова, но Фроди не пожелал и слушать. Тогда они попытались было остановиться и перестать молоть, но король запретил им отдыхать дольше, чем молчит кукушка, а поскольку сестры были связаны магией, им пришлось повиноваться. В своей горестной песне Фенья и Менья жалуются, как в ноги им въедается грязь, как их непрестанно мучит холод, — но они вынуждены продолжать молоть. Там же говорится, что до того, как попасть в рабство, они были воительницами, совершили много подвигов и оказали немалую помощь людям, сражаясь в войсках конунгов и расчищая поля от валунов.

Любопытно, что в этой песне Фенья и Менья именуются «вещими девами»; вероятно, они знали, что рано или поздно им представится случай отомстить своему мучителю. Среди прочего, они знают то, о чем не ведает Фроди, а именно — что на него собирается напасть какой-то заморский король по имени Мюсинг, и решают обернуть это в свою пользу. Вращая мельницу, сестры постигли ее магию и научились ею управлять. И вот они затягивают песнь силы, которая, собственно, и называется «Песнью о Гротти». От звуков этой песни из-под жерновов начинают появляться вражеские воины — волна за волной. Прибыв на следующее утро в Готланд, Мюсинг застает целое войско, готовое сразиться на его стороне против Фроди. Он становится во главе этого войска, убивает Фроди и предает на разграбление всю страну. Так пришел конец «миру Фроди», купленному столь дорогой ценой.

Но, обнаружив самое драгоценное сокровище побежденного короля — мельницу Гротти и приставленных к ней рабынь-великанш, — Мюсинг поступает ничем не лучше Фроди. Фенья и Менья умоляют отпустить их на свободу, но Мюсинг велит погрузить мельницу и сестер на корабль, чтобы забрать их с собой. Не внимая их мольбам, он приказывает сестрам намолоть соли, которая в те времена ценилась очень высоко. Фенья и Менья вновь вынуждены повиноваться, потому что власть над ними перешла к Мюсингу. Но теперь они знают о Гротти гораздо больше, чем в тот давний день, когда Фроди приковал их к рукоятям. Ровно в полночь — магический, переломный час во многих сюжетах — сестры спрашивают короля, достаточно ли они уже намололи. Тот приказывает молоть дальше и ложится спать; и, пока он спит, Фенья и Менья успевают намолоть столько соли, что корабль идет ко дну.

Пока корабль тонул, великанши продолжали молоть, вода хлынула в отверстия жерновов, и так возник гигантский водоворот, который затем назвали Мальстрёмом, что буквально означает «мельничный ручей». Все корабли Мюсинга затянуло в эту чудовищную воронку, а море с той ночи стало соленым.

Сестры, освободившись от магических уз, вернулись в Йотунхейм, захватив с собой Гротти, на которой с тех пор постоянно мелют золотую пыль и торгуют ею с обитателями других миров. Этой пылью покрыта кровля Гладсхейма — одного из чертогов Одина в Асгарде. По одному из поверий, Гротти теперь может молоть золото, только если в жернова ее бросают живых людей, умирающих с воплями, пока сестры вращают мельницу. Правда это или нет, но многие пытались проникнуть в дом Феньи и Меньи, тоже покрытый золотой пылью, и похитить Гротти или накопленные сестрами богатства. Что с ними там происходит, неизвестно — никто еще не вернулся.

Песня Сестер

Ари

Мелем-мелем мы кровь, а струится песок золотой.
Человек по природе жаден:
Кому как не нам это знать?
Мозоли на наших руках никогда не сойдут:
Слишком долго мололи муку мы для Фроди на завтрак,
Поливая ее молоком наших слез,
Пока он, как и все остальные, не лег меж камней,
И смололи мы кости его, потому что мы были мудрее.
Не испытывай наше терпенье.
Мы ничем не обязаны людям,
Ничего не должны: ни ученья, ни мудрых советов,
Ни, тем более, золота. Мы заслужили сполна
То, что ныне имеем, и этого вам не отнять.
Мелем-мелем мы кровь, а струится песок золотой.
Тот, кто следом за Фроди пришел, —
Возомнил он себя господином,
Нашей песни и силы владыкой, но был он на деле
Не хозяином нашим, а лишь скудоумным орудьем:
Корабли его стали игрушками Зеленовласой
И клыкастых ее дочерей, и пошел он ко дну, не проснувшись,
Потому что мы были мудрее. Мы — Сестры Мальстрема.
Не испытывай нас, ибо мы ничего не должны —
Никому, и тем более людям.
Мелем-мелем мы кровь, а струится песок золотой.

Асвид

Давным-давно, когда Один добыл руны для асов, через просвет, открытый для этого норнами, в Девять миров проникли и другие руны. Их подобрали представители других рас — Даин, один из вождей альвов, Двалин, один из праотцов цвергов, и Асвид, великан-отшельник, обитавший в густых лесах Йотунхейма.

Все трое — каждый в своем мире — тотчас почувствовали, что должны отыскать ближайшую ветвь, корень или сам ствол Мирового Древа и вырезать руны на нем, чтобы закрепить их в Девяти мирах. (Сам Один тоже вырезал на стволе Иггдрасиля и окрасил собственной кровью добытый им футарк и свою особую руну Гар.) Асвид принес магические руны йотунам точно так же, как Один — асам (и, позднее, людям, которые им поклонялись). Об этих йотунских рунах мы почти ничего не знаем. Встречаются упоминания о неких «Iottunvillm» или «Jotnavillur», что буквально означает «чары йотунов»; подразумеваются какие-то неизвестные формулы «темных ставов», при помощи которых этины насылали иллюзии на тех, кто пытался напасть на них.

Кроме того, в англо-фризском футорке есть дополнительный этт, по природе очень близкий рёккам; современные практики называют его эттом Хель (остальные три этта футорка принадлежат Фрейру, Тюру и Хеймдаллю). В него входят Эар (руна Хель), Ак (руна Ангрбоды), Иор (руна Йормунганда), Юр (руна Аурвандиля), Ос (руна, которую очень любят Локи, Один и Браги), Кверт (руна Сурта), Хальк (рукна Герд) и Стан (возможно, руна Утгарда-Локи). Последняя руна, Гар, не входящая ни в один из эттов, тоже, очевидно, принадлежит Одину. Возможно некоторые из этих рун были в числе тех, которые вырезал на Древе Асвид; но все, что мы можем утверждать наверняка, — это то, что у великанов есть свои собственные магические руны и их, скорее всего, гораздо больше восьми.

Хрейдмар, Фафнир, Оттар, Регин

Хрейдмар — колдун и земледелец; по-видимому, он — наполовину йотун, наполовину цверг. Егосыновья— Оттар, РегиниФафнир. ОттариФафнир— великаны, аРегин— карлик. Оборотень-Оттар был искусным рыболовом; отправляясь на реку за рыбой, он принимал облик выдры. Воин Фафнир унаследовал от отца неутолимую жажду золота. Регин не вышел ростом и плохо владел оружием, но зато стал превосходным кузнецом и хитроумным советчиком.

Похоже, что смешение цверговских и йотунских кровных линий приводит к проблемам: сила чувств, типичная для йотунов, в сочетании с любовью к золоту, отличающей цвергов, может дать непомерную алчность. Так и случилось по крайней мере с двумя из троих братьев. Один, Локи и Хёнир нечаянно убили старшего брата, Оттара, когда тот рыбачил в облике выдры. Хрейдмар пришел в ярость. Он разложил на берегу выдровую шкуру своего погибшего сына и в качестве виры потребовал, чтобы убийцы покрыли ее золотом до краев. Асы и Локи могли бы спастись бегством, но честь заставила их принять требование. Оставив Один и Хёнира в заложниках, Локи отправился на поиски золота.

Вскоре он добрался до источника, в котором обитал цверг Андвари в облике щуки, стороживший огромный клад. Одолжив у Ран волшебную сеть, Локи поймал Андвари и согласился отпустить только за выкуп. Андвари отдал ему клад, но не пожелал расстаться с последним золотым кольцом, своим любимым сокровищем. Кто посмеет отнять у него это кольцо, заявил он, тот будет проклят навеки. Но Локи это не остановило. Он вернулся к Хрейдмару и покрыл золотом всю шкуру Оттара, как и обещал, оставив себе лишь кольцо с проклятьем. Но Хрейдмар заметил, что из-под золота все еще виден крошечный клочок шкуры. Тогда Локи положил к остальным сокровищам и кольцо, не сказав Хрейдмару о проклятии. Отпустив пленников, Хрейдмар влюбился в проклятый клад и просиживал над ним целыми днями, играя с золотом. Жадность обуяла и обоих его оставшихся сыновей — отчасти, возможно, из-за проклятия, отчасти — из-за смешанного происхождения, о котором было сказано выше. Наконец, старший из двух, Фафнир, убил отца и забрал золото себе. Превратившись в ужасного дракона, он ревностно охранял свой клад и убивал всякого, кто к нему приближался. Со временем он забыл, что когда-то был человеком. Регин между тем по-прежнему жаждал заполучить золото, но понимал, что Фафнира ему не победить. Тогда он отправился к одному из королей Мидгарда, Хьяльпреку, и поступил к нему на службу кузнецом — возможно, надеясь как-нибудь подбить короля сразиться с драконом. Король отдал ему на воспитание своего приемного сына Сигурда, и Регин вырастил мальчика на сказках о свирепом Фафнире. Сигурд вырос и действительно убил Фафнира и завладел его кладом. Регин попросил своего воспитанника поджарить для него сердце дракона, но пока он ходил за хворостом, Сигурд съел часть драконьего сердца сам. После этого он стал понимать язык птиц и услышал, как они веселятся по поводу разыгравшейся перед ними сцены. Затем птицы сообразили, что Сигурд их понимает, и стали дразнить его, намекая, что Регин непременно его предаст, — им хотелось посмотреть, как юноша сваляет дурака им на потеху. Когда Регин вернулся, Сигурд в приступе паранойи отрубил ему голову — на радость зловредным птицам.

На этом история Хрейдмара и его сыновей заканчивается, хотя Сигурд впоследствии еще прославился множеством подвигов и претерпел немало бед от проклятого сокровища цвергов.

Аспилиан

В «Саге о Тидреке» упоминается великан по имени Аспилиан, который пришел в монастырь в Лунгбарди (Ломбардии) и потребовал себе в дань монастырские земли. Против него выставили Хеймера, бывшего разбойника-героя, но Аспилиан убил его. Тогда на сцену вышел предводитель шайки, в которой разбойничал Хеймар, и убил Аспилиана.

Камень и глина: горные великаны

Горные великаны — это те самые существа, которых рисует перед нами воображение, когда мы пытаемся представить себе великанов из детских сказок: огромные, неповоротливые, грубоватые и чем-то похожие на скалы. Поскольку в Йотунхейме гор немало, многие из тамошних ландветтир — именно духи гор, и большинство великанов, перестроившихся в соответствии с характером этих духов, приобрели глубинное родство с камнем и глиной, скалами, утесами и каскадами елей и сосен, покрывающими горные склоны. У некоторых из них (например, у Хрунгнира) оборотнические формы выглядят так, будто частями состоят из камня.

По тем или иным причинам определенного рода местности в нашем мире чаще и легче прочих стыкуются с «прорехами» в барьерах между мирами и соединяются напрямую с созвучным им местностями в иных мирах. Так возникают участки, где можно в буквальном смысле присутствовать в двух мирах одновременно; и из-за этого иногда трудно сказать, в нашем ли мире обитают встречающиеся там духи или в каком-то другом. К числу таких местностей относятся высокие горные пики; обо многих горных вершинах Северной Европы ходят легенды, что они населены великанами. Нетрудно себе представить, что эти вершины связаны с подобными им горами Йотунхейма, так что начало подобным легендам вполне могли положить ничего не подозревающие путники, случайно забредавшие в места слияния двух миров.

Горные великаны Йотунхейма разнятся от племени к племени — в зависимости от условий обитания. Великаны, обитающие на вершинах гор и на скалистых склонах, именуются бергрисами (berg-risi). Некоторые скалы и горы Йотунхейма «состыкованы» с североевропейскими горами настолько прочно, что между мирами в этих местах наблюдается довольно оживленное движение. Большинство обитателей Йотунхейма относятся именно к категории горных великанов, хотя ввиду того, что горные великаны произошли от инеистых и огненных, у многих из них ярко выражены также родовые черты йотунов льда или пламени. В целом, великаны с сильной кровью инеистых предков тяготеют к северным горным хребтам, где большую часть года лежит снег. Пример тому — Трюм Старый, номинальный король Йотунхейма: его чертог стоит высоко в снежных горах. Из этой же области Йотунхейма происходит Скади.

Дальше к югу великаны обитают в густых лесах, где устраивают себе жилища в выдолбленных стволах деревьев; однако там, где есть горы (а горами покрыто около трех четвертей Йотунхейма), они либо стремятся забраться повыше, либо селятся в скальных пещерах. Пещера у нас ассоциируется с чем-то примитивным и грубым, но на самом деле эти горные (или, если уж на то пошло, древесные) жилища зачастую весьма комфортабельны и даже роскошны. Если вы спросите горных великанов, почему они строят себе дома на самых высоких вершинах, они ответят: «Чтобы быть поближе к небу». Поскольку в жилах многих из них течет кровь инеистых турсов, небо и ветер для них очень важны. Грозы, бушующие над Йотунхеймом круглый год, им не страшны; напротив, многие умеют подпитывать свою магическиую силу от энергии гроз.

Горные великаны не только роют пещеры, но и возводят большие каменные крепости (исключительно в бесплодных, скалистых местностях, чтобы не потревожить лишний раз природу и ее диких обитателей). Они и гордятся своей способностью соорудить такую постройку, которая будет сливаться с горой в единое целое. Башни и шпили их крепостей неотличимы на вид от горных пиков и скальных выступов, что обеспечивает прекрасную маскировку и сбивает с толку праздношатающихся чужаков. Именно так выглядит крепость Трюма. С другой стороны, город Утгард — необычный пример незамаскированной великанской постройки: стены и башни его грозно высятся посреди широкой пустоши, даже не пытаясь слиться с ландшафтом (но Утгарда-Локи — в своем роде космополит, так что ему простительно). Бергрисы Йотунхейма — знаменитые каменщики: именно их в свое время наняли для строительства главного города Асгарда.

Что касается внешнего вида, то горные великаны бывают разного роста, но в большинстве своем — выше, массивнее и сильнее прочих йотунов, за исключением гигантских инеистых турсов древности. Некоторые, в особенности те, кто обильно черпает силу из своих родных гор, способны принимать гороподобный облик, в котором они огромны, медлительны и невероятно сильны. Поскольку половой диморфизм у йотунов вообще выражен слабо, большинство великанш Йотунхейма высоки, мускулисты и широки в кости, даже если не превышают ростом «обычного» человека. (Учитывая, что за последние столетия люди сильно прибавили в росте, — а чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть в каком-нибудь этнографическом музее на одежду наших предков, — можно предположить, что йотуны в человекоподобном облике попросту перестали казаться нам такими уж огромными.)

По характеру горные великаны тоже сродни камню. Разумеется, существуют индивидуальные различия, но в целом все горные йотуны становятся упрямы, как скала, если верят в свою правоту. Практически общеизвестно, что заставить их изменить сложившееся мнение, отклониться от поставленной цели или простить застарелую обиду — почти непосильная задача. Распри между семействами могут тянуться веками. Но, с другой стороны, горные великаны — заядлые домоседы. Сидеть в своей уютной пещере им куда приятнее, чем слоняться по окрестностям, напрашиваясь на приключения, поэтому отдельные стычки между врагами обычно сменяются долгими периодами сердитого перемирия. Некоторые горные великаны настолько привязываются к дому и уходят в себя, что за десятки лет могут не перемолвиться ни словом даже со своими сородичами. Понятно, что люди с кровью горных йотунов — тоже домоседы, а в крайних случаях — даже агорафобы.

По поводу подношений горным великанам дать универсальные рекомендации невозможно: все зависит от характера данного конкретного йотуна. Однако для начала можете предложить им такую растительную пищу, которую непросто добыть в их краях, — например, злаки, произрастающие только на равнинах, тропические фрукты или редкие коренья и травы, не встречающиеся в Йотунхейме (но растущие, например, в Китае). Обычно им также нравятся красивые вещицы ручной работы. И, разумеется, всегда будет оценен по достоинству ваш труд (квалифицированный или нет — неважно).

Утгарда-Локи

Известный миф повествует о том, как Тор и Локи со своими слугами отправились в Утгард, в гости к Утгарда-Локи — правителю столицы Йотунхейма. Утгарда-Локи славился как могущественный чародей, способный наводить мороки. Он вызвал своих гостей участвовать в разнообразных состязаниях с ним самим и его придворными, — и во всех до единого случаях гости проиграли. Но, не будучи по натуре кровожадным — или, по крайней мере, оказавшись в тот день в хорошем настроении, — Утгарда-Локи отпустил их подобру-поздорову (не считая подпорченного самолюбия).

Тору Утгарда-Локи предложил поднять его кошку, осушить его пивной рог и побороться с его бабушкой. Тор ничего из этого не осилил. Локи состязался с одним из придворных Утгарда-Локи в еде на скорость — и проиграл. Тьяльви, слуга Тора, славившийся как превосходный бегун, попытался перегнать другого придворного — и тоже потерпел неудачу. И только после этого Утгарда-Локи открыл пристыженным гостям, что они сражались с иллюзиями: то, что им казалось кошкой, в действительности было Змеем Мидгарда, а рог соединялся с самим Мировым Океаном. Бабка Утгарда-Локи владела всепобеждающей силой Старости, его прожорливый друг оказался огненным великаном Логи, способным поглотить все что угодно, а придворный бегун — еще одной иллюзией, Мыслью, облеченной в подобие плоти. Это не только увлекательная сказка, но и полезный урок для тех, кто в гостях ведет себя слишком заносчиво, задаваясь перед хозяевами.

Утгарда-Локи — пожалуй, самый влиятельный из обитателей Йотунхейма. Однажды мне довелось говорить с ним, и я убедился, что он — умный, хитрый, безжалостный, острый, как бритва, предводитель, достойный всяческого уважения, но заботящийся гораздо больше о благополучии своего народа, чем о пользе или самой жизни любого другого существа… как и положено хорошему правителю. В беседе со мной он выразил озабоченность тем, что в его страну в последнее время забредает без дела все больше и больше чужаков, — тем из нас, кто путешествует по иным мирам, стоит принять это к сведению. Девять миров — это не какой-нибудь Диснейленд, служащий для нашего развлечения: они принадлежат другим народам, и если уж мы вторгаемся в них, то должны действовать как можно более вежливо и тактично.

Первую часть своего Утгарда-Локи взял сам, чтобы его не путали с сыном Лаувейи. Он одновременно и военный вождь, и колдун, блестящий, хитроумный лидер, внушающий своим подданным глубочайшее уважение. Он может быть гостеприимным и щедрым, когда хочет произвести впечатление на посетителей или чего-то добиться от них; роль любезного хозяина он играет безупречно, хотя и не прочь выставить на посмешище тех гостей, которые слишком много о себе мнят. Говорят, что из всех великих йотунов Утгарда-Локи — единственный, кто ни разу в жизни не терял самообладания. Такой железный самоконтроль под маской царственной вежливости просто поражает воображение! Утгарда-Локи способен усмирять разбушевавшихся пьяных йотунов одним взглядом, а на тот случай, если это все-таки не сработает, у него имеется исключительно компетентная, преданная и отлично организованная стража, которая все сделает за него.

Номинально Утгарда-Локи — вассал Трюма, короля Йотунхейма, но фактически он пользуется большей властью и уважением, чем сам король. Отношения между ними чем-то напоминают

отношения между средневековым японским императором и сёгуном: первый — лишь церемониальный носитель короны, а второй — реальный военный вождь, принимающий большинство важных решений.

Призывание Утгарда-Локи

Славься, Владыка Утгарда,
Славься, Вождь Йотунхейма,
Славься, Мастер Иллюзий,
Славься, Учитель Правды!
Ты рассекаешь взором покровы лжи,
Прозревая все, что сокрыто
За поступками и речами,
Ты проникаешь взором в тайны души,
Постигая, на что мы годны,
И в чем — наш изъян и слабость.
Ты назначаешь каждому место по силам,
Чтобы каждый раскрыл сполна
Все, к чему он судьбой назначен.
Ты хранишь и ведешь за собою свой непокорный народ
Вопреки всем врагам, рвущим его на части.
Научи нас вести за собою других
Дорогой честной и ясной —
И научи нас мудрости
Твердой, железной руки.

Хюндла

Глубоко в северных горах Йотунхейма скрыта пещера великанши Хюндлы — Ведьмы («мудрой женщины») этих северных гор. Большую часть времени она проводит во сне — или, точнее, в состоянии, которое со стороны можно принять за сон; в действительности же она «странствует в дальних краях», отправляя свой дух туда, куда не может добраться ее тело. Пещеру Хюндлы охраняют верные ей этины, не позволяющие тревожить ее «сон», так что увидеться с ней можно лишь тогда, когда она ненадолго пробуждается, чтобы поесть и прогуляться по окрестностям.

Для великанши Хюндла невелика ростом — не выше обычного человека; выглядит она как дряхлая старуха с длинными, ниспадающими до самой земли серебристыми волосами. Она очень бледна (потому что редко покидает свою пещеру) и ходит с клюкой. Из-за этой кажущейся хрупкости стражи-великаны относятся к ней очень заботливо.

Хюндла — владычица родословных: говорят, что в своих астральных странствиях она путешествует вперед и назад по кровным линиям многих народов и рас. Сами боги обращаются к ней, когда им нужно узнать, в каком родстве состоят между собой те или иные личности, а также спрашивают ее советов в связи с различными «племенными экспериментами» над человечеством. Люди и существа других рас приходят к Хюндле, чтобы выяснить, кем были их предки, узнать, откуда в их роду пошли те или иные наследственные заболевания, разобраться с кровными проклятиями, задать вопросы о своих будущих потомках да и вообще обо всем, для чего нужна способность заглядывать достаточно далеко в историю кровных линий. Особенно полезные советы она может дать людям с проблемами, вызванными примесью нечеловеческой крови; но для этого вам придется идти к ней в гости, потому что сама она никогда не приходит на зов.

Обычно Хюндла дружелюбна, но спросонья бывает раздражительна. Если заигрывать с ней как с женщиной, она обычно смягчается, но будьте готовы пойти до конца, если она решит поймать вас на слове: несмотря на свой облик древней старухи, она очень чувственна. Имя ее переводится как «гончая», в соответствии с чем Хюндла держит в своей пещере несколько серебристых борзых, которые обычно лежат вокруг нее и согревают ее своими телами. Более того, она может сама превращаться в гончую или в женщину с головой собаки; именно в этом облике она предстает на знаменитом исландском резном изображении на камне. Хюндле принадлежит большая псарня, где она держит не только собак, но и волков; среди последних попадаются достаточно крупные, которые служат ей ездовыми животными. В эддической «Песни о Хюндле» Фрейя приезжает к этой великанше

верхом на вепре и приглашает Хюндлу отправиться с нею в Асгард верхом на одном из ее ручных волков; по дороге они обсуждают вопросы родословных. Это еще один пример того, насколько могущественна эта маленькая великанша: чтобы сама Ванадис [1] пришла к тебе за советом, нужно быть истинным мастером своего дела.

Ярнсакса

До женитьбы на Сив у Тора, бога грома, сына Одина и Йорд, была любовница — веселая горная великанша по имели Ярнаскса. Это имя означает «железный меч»; говорят, Тор не бросил ее и после свадьбы, хотя к себе в Асгард так и не взял. Непонятно, однако, следует ли считать ее второй женой Тора или же она — просто мать двух его сыновей, великих силачей Магни и Моди. Может быть, Ярнсакса заключила с Тором брак по обычаям своего народа, которые не считаются законными среди асов, но зато допускают какое угодно количество брачных партнеров и не требуют совместного проживания.

В заключительном разделе этой книги писательница Элис Карлсдоттир воссоздала историю сватовства Тора к Ярнасаксе. А здесь она объясняет причины, побудившие ее написать эту историю, и делится своими наблюдениями о том, какую пользу можно извлечь из личного гнозиса.

Как я познакомилась с Ярнсаксой

Элис Карлсдоттир

Пантеоны, принятые во многих группах скандинавских язычников, состоят почти сплошь из крепких, пышущих силой богов-мужчин. Образы богинь смутны и немногочисленны. Однако причина этому — отнюдь не в шовинизме и оголтелом мачизме, в которых нередко обвиняют последователей Северной традиции. Проблема — в самих источниках, сохранивших очень мало сведений о скандинавских богинях. От многих богинь не осталось ничего, кроме имени.

Если вы подходите к этой проблеме как профессиональный историк или археолог, то ситуация остается тупиковой. Но язычество — это не только история; это еще и религия. В живой религиозной практике не бывает так, чтобы ритуалы на протяжении веков сохранялись в строгой неизменности. Чтобы религия не теряла своей привлекательности, она должна развиваться и расти.

Кроме того, многие скандинавские предания в древности передавались лишь изустно, а с приходом христианства многие знатоки преданий погибли, защищая свою веру. Поэтому из того факта, что мы не находим в источниках подробных сведений о богинях, вовсе не следует, что богиням не поклонялись. Напротив, если предположить, что религия во многом отражает культуру, в рамках которой она сложилась, божества женского пола должны были занимать в древнескандинавской религии важное место — поскольку и в обществе женщина играла немаловажную роль. Великие смертные герои, такие как Сигмунд и Сигурд, брали в жены сильных женщин; так неужели же Тор удовольствовался бы какой-нибудь невнятной слабачкой?

Итак, допустив, что в древнескандинавской обрядовости богиня играла важную роль, зададимся вопросом: как на основе одного лишь имени воссоздать осязаемую личность? Взявшись за эту работу для группы «Оукрун Серкл», я поступала так: прежде всего, старалась отыскать в эддах, сагах и рунических надписях все до единого упоминания, хотя бы отдаленно связанные с рассматриваемой богиней, — все сохранившиеся сведения о ее муже, отце, детях, о чертах характера, приписывавшихся ей поступках и так далее. Затем я пыталась выявить все возможные этимологические значения ее имени. И, наконец, я сводила всю эту информацию воедино. Для последнего требовался также личный контакт с богиней, помогающий восстановить подробности, утраченные за долгие века; но в основу работы все равно ложились факты, приведенные в письменных источниках.

Если о богине не известно ничего, кроме имени ее мужа, воспользуйтесь как подсказкой тем, что вы знаете об этом муже. Например, какого рода женщину взял бы в жены Тор? Кроме того, здесь приходит на помощь сравнительная мифология (если вас, как некоторых, не пугает мысль о том, чтобы запятнать старую добрую традицию викингов влияниями чуждых культур): если богиня замужем за небесным божеством или богом погоды, возможно ли, что в ней проявляются некоторые черты Матери-Земли? Помогают медитации, зачастую практически игровые, близкие фантазиям: сочиняйте

рассказы об этой богине, пытайтесь представить, как она могла взаимодействовать с другими богами и богинями, о которых вы знаете много. О чем бы эта богиня могла говорить с Одином? Нашла бы она общий язык с Локи? (Если кто-то вообще может найти с Локи общий язык.) Так вы накопите достаточно информации, чтобы разработать ритуал; а когда вы проведете несколько ритуалов, начнет всплывать и новая информация (неудивительно!).

Как пример подобной работы (которая может неприятно поразить приверженцев строгих реконструкций, но лично мне представляется полезной) я привожу собранные мною материалы о Ярнсаксе — богине, которую в «Оукрун Серкл» призывают вместе с Тором на день Летнего солнцестояния (мы вообще стараемся призывать во всех ритуалах не просто одного какого-нибудь бога, а божественную пару — именно поэтому я и взялась за изучение богинь.) Вот что удалось узнать о Ярнсаксе из книг: ее имя означает «железный меч»; она — йотунша, то есть великанша; в «Младшей Эдде» ее называют «соперницей Сив» (то есть, женой Тора); она родила Тору двоих сыновей — Магни («Сила») и Моди («Храбрость»), которым суждено унаследовать знаменитый молот Тора. Вот и всё… На основании этих скудных фактов — с которыми я долго возилась и играла — в конце концов удалось написать небольшую (а впрочем, что греха таить, довольно большую) легенду о Ярнсаксе и Торе — просто для того, чтобы лучше понять, что собой представляет эта великанша.

Это всего лишь сказка, а не какой-то там «священный текст», хотя кое-какая символика в ней присутствует; многое я бессовестно заимствовала из германских волшебных сказок; но, в целом, эта история имеет такое же право на существование, как и те сказания, которые скандинавские придворные поэты сочиняли на забаву своим покровителям.

После этого я написала призывание Ярнсаксы (и еще одно — обращенное к Тору, но о нем поговорим как-нибудь в другой раз).

Подобные методы можно применять для заполнения лакун в любой мифологии, многие детали которой оказались утрачены (например, кельтской). Никогда не вредно выяснить и кое-что новое о божествах, казалось бы, и без того хорошо известных. Всю информацию такого рода я представляю отнюдь не как божественные откровения или абсолютную истину: это всего лишь примеры того, как на основе очень скудных материалов можно создавать действенные ритуалы. А дальше — как певцы в старину отвечали на критику: «Не нравится — пойте сами!»

Призывание Ярнсаксы

Элис Карлсдоттир

Дочь Камня,
Дочь Грома,
Дочь Тьмы, о Ярнсакса,
Могучая в Йотунхейме,
Дочь великанов,
Хаос — твой дом.
Любовница Тора,
Соперница Сив,
Мать наследников Неба,
Магни и Моди, сынов Бога Грозы.
Тверда, как железо,
Пряма и остра, как меч,
Ты блестишь самоцветом в его рукояти
И силою рун на клинке.
В недрах горы разжигаешь ты бурю желанья,
О Ярнсакса — горящее сердце недвижной Земли!
Сердце твое пылает,
Руки твои простерты,
Алчет лоно твое.
Сурова, как скалы,
Свободна, как дикая пустошь,
Крепка, словно камень,
Ты ждешь, ты зовешь.
О древняя великанша!

Мы призываем тебя:
Приди, распусти по ветру темные косы твои!
Приди, распахни объятья любимому твоему1
Приди, разожги предвечный огонь: искра — от искры!
Приди в этот Круг, Ярнсакса!
Приди!

Менглёд

Менглёд, о которой рассказывается в саге «Речи Многомудрого», — йотунская богиня-врачевательница, подобная Эйр — богине-целительнице асов. (Эйр упоминается также в числе «дев», окружающих Менглёд; подозреваю, что это — другая Эйр или же эти две богини врачевания иногда встречаются и учатся друг у друга.) Менглёд живет на горе Лювьяберг в Йотунхейме. Она замужем за Свипдагом — странствующим героем, сыном Аурвандиля и Гроа. Полная родословная самой Менглёд нам неизвестна, но в «Речах Многомудрого» упоминается ее дед по отцу — некто Сваврторин; а то, что она обитает в уединенном чертоге на вершине горы, позволяет классифицировать ее как горную великаншу.

Духовидец Ари пишет: «Я работал с Менглёд на ее горе, в чертоге Гастропнир. Мне было сказано, что я должен стать целителем, и я начал (естественно!) молиться Эйр, но она лишь велела мне идти в горы Йотунхейма — навестить ее подругу. Так я оказался на горе Менглёд и обучился йотунскому врачеванию. Менглёд повсеместно славится своим целительским даром. Среди своего народа она пользуется таким же почтением, как Эйр — среди асов. Эйр и Менглёд считают друг друга равными в мастерстве и нередко обмениваются пациентами и учениками, с которыми у них возникают трудности. Йотунская система врачевания — шаманская и очень сложная, ничего общего с тем грубым, варварским костоправством, которое я себе навоображал. Йотуны на свой лад очень мудры и сведущи».

Ари также отмечает: «Читая сказания о Менглёд и наблюдая за всякими умниками, которые с ней никогда не встречались, но спорили между собой, богиня она или “просто” великанша, я понял, что никто из нас, смертных, не может провести в отношении могущественных духов по-настоящему четкую границу между “божеством” и “просто” духом. Кто мы такие, чтобы это решать? Я думаю, что люди, позволяющие себе свысока рассуждать на подобные темы, попросту никогда не встречались с духами. Лично я с любым, кто гораздо больше, старше и мудрее, чем я смогу когда-либо стать, обращаюсь как с божеством и оказываю ему соответствующее уважение. И это — правильный подход».

Менглёд можно молиться об исцелении; предполагается, что она особенно сведуща в женских болезнях. В выборе учеников она весьма разборчива и предпочитает брать тех, кого направили к ней другие божества, которым она доверяет, — такие, как Эйр, Хела или Сурт/Синмара. Ее имя означает «Радующаяся ожерелью», и ей всегда приятно получить в подарок какое-нибудь драгоценное украшение, особенно если оно для нее необычно, то есть изготовлено из таких материалов, которые не добыть в рудниках Йотунхейма или Свартальвхейма. Иными словами, кристаллов и отполированных камней у нее в сокровищнице предостаточно, но вот, например, бусы из раковин, редкие камни или ограненных самоцветы для Менглёд — настоящая экзотика. Полезным подарком может стать лен для повязок: из всех Девяти миров лен выращивают только в Ванахейме.

Именно к Менглёд следует обратиться за помощью, если вы хотите изучить йотунскую систему врачевания. Но знайте, что она не станет делиться своей мудростью с первым встречным. Скорее всего, она захочет узнать, как вы собираетесь использовать ее науку (если она согласится преподать ее) и кого именно вы намерены лечить. Если это не пойдет на пользу никому из тех, кого она считает важными особами (и не надейтесь угадать, кто для нее важен!), она запросто может отказать вам. Если вы обращаетесь к Менглёд за исцелением или обучением, будьте готовы заплатить за ее помощь — и отнеситесь к этому со всей серьезностью. Не случайно ее крепость стоит на вершине горы, обнесена высокими стенами и окружена множеством стражников (а имя этой крепости, между прочим, означает «Сокрушитель гостей»). Менглёд — не из тех, кто позволяет садиться себе на шею.

Гастропнир располагается на крайнем западе Йотунхейма — неподалеку от берега океана, отделяющего этот мир от Ванахейма, — и высится на самой вершине горы Лювьяберг. Этот горный пик – самый высокий во всех западных горах; он хорошо виден и с побережья, и с горной гряды, окружающей Утгард. От подножия к вершине Лювьяберга ведет извилистая тропа, опоясывающая гору

кругами; этот путь полон опасностей и препятствий. Сам чертог, по преданию, был создан из костей великана Лейрбримира; но местная легенда гласит, что Лейрбримир, горный йотун, сам превратился в часть горного склона и остался таким навсегда, а впоследствии скальный выступ, некогда бывший его телом, использовали под фундамент для крепости Гастропнир.

Ворота этой крепости, именуемые «Трюмгьёлль» («Громко лязгающие»), огромны; прутья кованого железа тесно переплетены между собой, как виноградные лозы. Говорят, их выковали трое сыновей карлика Сольблинди. С внешней стороны ворота бдительно охраняют двое псов — Гиф и Гери. Пытаться подкупить их съестным бесполезно: один возьмет подачку и примется есть, но второй по-прежнему будет стеречь проход. (Весьма вероятно, что это не обычные псы, а йотуны, сменившие облик.)

Привратника и главного распорядителя этого чертога зовут Фьёльсвинн («Многомудрый»). Это довольно крупный и грозный на вид великан, но при этом весьма разговорчивый: обычно он не прочь поболтать с мимохожими путниками. Однако это не значит, что он готов пропустить внутрь любого, кто остановится с ним побеседовать. Лучше сначала отправить послание самой Менглёд с просьбой об аудиенции.

История сватовства Свипдага (чье имя означает «Быстроденный») к Менглёд приводится в заключительном разделе этой книги. Менглёд прислуживают девы Хлив и Хливтраса («Дыхание помощи»), Тьодварта («Хранительница людей»), Бьёрта («Сияющая»), Блидра («Белая») и сёстры-близнецы Блида («Кроткая») и Фрида («Миловидная»), которые в действительности ваны и младшие сёстры Фрейи, родные или двоюродные. Также ей помогает Аурбода («Дарительница золота») — мать Герд, жены Фрейра. Наконец, в числе служанок Менглёд упомянута дева по имени Эйр (в вольном переводе — собственно, «врачевание»); одни предполагают, что это — та самая богиня врачевания Эйр, которая служит Фригг, царице асов, другие — что речь идет о ее тезке. Хотя с Эйр — прислужницей Менглёд лично я не встречался, но имел дело со служанкой Фригг и с ней самой и могу предположить, что асинья Эйр иногда посещает Менглёд: очевидно, что последние две относятся друг к другу с уважением и, скорее всего, даже дружат.

Если вам удастся проникнуть в Гастропнир, вы увидите множество залов, окружающих открытый двор. Одно из этих помещений как будто создано из пламени или жидкой лавы: стены его переливаются огнем. Это Хюр, Палата Жара, которую построил специально для Синмары (владычицы Муспелльхейма, часто навещающей Менглёд) ее приемный сын Локи с помощью искусных мастеров-цвергов. Не пытайтесь туда зайти: там невероятно жарко. Пол в этой палате — из раскаленного, а кое-где даже расплавленного золота. Иногда в палату Хюр ненадолго помещают больных для прогревания; иногда на пол плещут водой — и вся эта раскаленная постройка временно превращается в целебную, очистительную сауну. Но главное ее предназначение — служить хранилищем для Лэватайна, огненного меча-посоха Сурта и Синмары, выкованного Локи в подарок своим приемным родителям. Именно от этого посоха и исходит весь жар. Он хранится в железном чашевидном ларе под девятью замками. Если вам взбредет в голову украсть его — забудьте и думать: без изрядной доли крови огненных йотунов к нему невозможно даже прикоснуться, не говоря уже о том, что стражи Гастропнира не спускают с него глаз.

Многие люди, не путешествующие по Девяти мирам и способные увидеть их только через закопченное стекло письменной традиции, утверждают, будто Менглёд — это не отдельная самостоятельная сущность, а всего лишь хейти (ритуальное имя) Фригг или Фрейи. Поскольку я имел честь общаться со всеми этим тремя дамами, могу вас заверить, что Менглёд — совершенно отдельная личность. Это высокая великанша, обожающая украшения и обычно увешанная связками бусин, многие из которых, по-видимому, представляют собой лекарские амулеты. (И, честно говоря, сама мысль о том, чтобы асинья или заложница из ванов стала хранительницей того самого магического жезла, который Сурту в день Рагнарёка предначертано обратить против асов, кажется мне совершенно нелепой.)

По-видимому, во всех недоразумениях, возникающих по этому поводу, следует винить людей, которым хотелось бы, чтобы богов и богинь было как можно меньше, и которых беспокоит строчка из «Речей многомудрого», где упоминаются женщины, приносящие Менглёд дары в благодарность за исцеление, — потому что, дескать, «общеизвестно, что наши предки никогда не поклонялись никому из йотунов». Этот, с позволения сказать, аргумент используют чуть ли не в истерическом тоне практически всякий раз, когда кто-нибудь ссылается на какое-нибудь из нескольких известных упоминаний о подношениях йотунским божествам. Так что Менглёд — в своем роде противоречивая богиня.

Призывание Менглёд

Славься, о госпожа Лювьяберга!
Хозяйка Гастропнира, славься!
Твой дом — высоко на вершине,
В чистом воздухе северных стран,
На снежных утесах.
О госпожа, чьи дороги длинны и окольны,
О госпожа, чьи дороги трудны и коварны,
О госпожа, чью потаенную крепость
Ищет всякий, кто болен и слаб,
Кто не чает спастись,
Кто испробовал все лекарства.
Госпожа Последней Надежды,
Ты врачуешь недуги и раны, от коих спасения нет.
Вот дары для тебя и для дев, что тебя окружают:
Для Хливтрасы и Хлив,
Для Тьодварты, Аурбоды и Бьёрты,
Блидры, Блиды и Фриды,
Для Эйр — подруги твоей, врачующей асов.
Даруй нам целебные руки твои, госпожа самоцветов!
Даруй нам твой разум целебный, богиня высокой горы!
Даруй нам твое волшебство, исцели нас,
Свипдага любовь, хранящая Посох Света,
Милосердьем своим озари нас,
Идущих к тебе по нелегкой горной тропе!

Гиллинг, Суттунг, Бауги и Гуннлёд

Это семейство — один из наглядных примеров того, что провести четкую границу между «великанами земли» и «горными великанами» на самом деле очень сложно. Если Суттунг — со всей определенностью горный великан, затворившийся вместе с дочерью в каменной горной крепости, то его брат Бауги — не менее явный великан земли, владелец долинных полей и лугов. Их отец Гиллинг — брат Биллинга, островного великана, но, в отличие от последнего, не любит моря и не умеет плавать, что указывает на его родство скорее с землей, нежели с водой. Таким образом, даже внутри одной семьи и в пределах соседних поколений характеры великанов могут различаться весьма существенно.

Гиллинг — древний великан, известный своей враждой с Фьяларом и Галаром, двумя цвергами, сварившими мед поэзии. Однажды Гиллинг с женой навестили этих карликов, живших на побережье Йотунхейма, и поссорились с ними из-за какой-то безделицы. Братья-цверги затаили обиду и решили разделаться с Гиллингом. Притворившись, что не держат на него зла, они предложили Гиллингу прокатиться с ними на лодке. Выйдя в открытое море, они направили лодку на подводную скалу, та перевернулась, Гиллинг упал за борт и, не умея плавать, утонул. Фьялар и Галар вернулись к жене Гиллинга с печальным известием. Овдовевшая великанша стала громко рыдать и винить братьев в гибели мужа. Решив убить и ее, карлики подкрались к ней, пока она оплакивала на берегу погибшего мужа, и размозжили ей голову камнем.

Старший сын Гиллинга, Суттунг, узнал об этом и отправился мстить. В отличие от своих доверчивых родителей, он был хладнокровным, хитрым и расчетливым — и, к тому же, ожесточившимся из-за недавней смерти своей жены. Жизнь обошлась с ним сурово, и сердце его превратилось в камень. Суттунг опоил братьев-цвергов вином с сонными травами, вывез их в море и крепко-накрепко привязал к камню у самого берега — тому самому камню, на который Галару пришлось забраться, чтобы убить мать Суттунга. Вот-вот должен был начаться прилив, и цверги поняли, что вода покроет камень. Они принялись молить о пощаде и наконец предложили выкуп — драгоценный мед поэзии. Суттунг отпустил их, а мед унес в свою горную крепость Хнитбьорг и спрятал в глубокой пещере, в самом сердце горы.

У Суттунга была единственная дочь, Гуннлёд, которую он очень любил и не хотел отдавать замуж. Он приставил ее охранять мед поэзии в подземной пещере, надеясь, что там ей не будут докучать женихи.

Но ему на беду Один решил завладеть этим волшебным медом и отправился в путь. Чтобы его не узнали, он сменил обличье и представлялся всем как странствующий йотун по имени Бёльверк («Злодей»). Сперва владыка асов пришел к Бауги, младшему брату Суттунга, усадьба которого стояла неподалеку от горы его брата. Девять рабов Бауги косили сено на лугу. Увидев, что косы их затупились и работа идет медленно, Один достал точило и издали показал его косцам. Те хотели было купить его, но Один наложил на точило чары раздора и смерти и подбросил его высоко в воздух. Все девятеро попытались схватить его одновременно и зарезали друг друга косами —разумеется, не без магической «помощи» Одина.

Лишив таким образом Бауги всех работников, Один напросился к нему в гости, и выразив соболезнования по поводу столь тяжелой утраты, предложил в помощники себя. Он вызвался работать все лето за девятерых, а в награду попросил лишь один глоток волшебного меда, хранившегося у брата Бауги. Бауги сказал, что распоряжаться медом он не может, но пообещал сделать все, что в его силах, чтобы работник получил свою плату. Один под личиной Бёльверка трудился на лугах Бауги до зимы и скосил все сено. Выполняя уговор, Бауги привел его к Суттунгу, но тот отказался уделить чужаку даже каплю меда. Тут Бауги едва не сложил руки, но Один сказал, что придумает какую-нибудь хитрость, и уговорил Бауги помочь. Целый день они ходили вокруг горы Суттунга, пока не нашли самое тонкое место в стенах пещеры: приложив к нему ухо, можно было услышать пение Гуннлёд. Один достал волшебный бурав по имени Рати и попросил Бауги просверлить в горе отверстие. Затем он принял облик змеи и прополз в просверленную дыру — прямо на глазах изумленного великана, только теперь сообразившего, что под видом Бёльверка скрывался могущественный ас. О том, как Один соблазнил Гуннлёд и получил от нее мед поэзии, а также о рождении их сына Браги повествует «Сказка о Гуннлёд» в заключительной части книги.

Гейррёд, Гьяльп, Грейп

Гейррёд, горный великан, имя которого означает «Обагритель копья», мечтал убить Тора, бога грома, погубившего многих его родичей. Однажды Локи принял облик сокола и полетел на разведку в Йотунхейм. Гейррёд заметил его и почувствовал, что это не простая птица; он послал своих слуг поймать его; Локи до последнего старался уйти от погони, но все же Гейррёд схватил его и посадил в клетку.

Целых три месяца Локи провел за решеткой в обличье птицы, не желая открыться великану. Но Гейррёд не давал ему ни есть, ни пить, и, наконец, пленник признался своему похитителю, что он — сын Лаувейи, великий обманщик. В то время Локи действовал на стороне асов и большую часть времени проводил в Асгарде, и у многих йотунов его отступничество и дружба с убийцами великанов вызывали праведный гнев. Гейррёд назвал его предателем, но убивать не стал, потому что увидел шанс поквитаться с его помощью со своим заклятым врагом. Он сказал, что выпустит Локи из клетки лишь при условии, что сын Лаувейи поклянется привести к нему Тора — и сделать так, чтобы тот явился без своего знаменитого молота, рукавиц и пояса силы. Полумертвый от голода Локи согласился — не теряя надежды все еще как-нибудь перехитрить великана.

О том, что последовало дальше, рассказывают по-разному. Одни говорят, что Локи вернулся домой и убедил Тора отправиться к Гейррёду безоружным, солгав, что йотун приглашает его на пир, где молот и доспехи ему не понадобятся. Другие — что Локи честно во всем признался Тору, но бог грома все равно принял вызов, не сомневаясь, что справится с Гейррёдом даже голыми руками. Так или иначе, они пустились в путь и добрались до Йотунхейма. Когда стемнело, Тор предложил переночевать у великанши Грид — своей давней любовницы, которую он навещал время от времени (и которая родила его отцу, Одину, по меньшей мере одного сына). Грид радостно встретила своего возлюбленного, приняла его на ложе и посоветовала не ходить к Гейррёду: до нее дошли слухи, что этот великан собирается его убить. Тор было заупрямился, но Грид удалось убедить его, что безоружным тот идет на верную смерть. Возвращаться за оружием было поздно, так что Грид одолжила ему свое: волшебный железный посох, пояс силы и железные рукавицы. Поскольку Тору эти вещи не принадлежали, формально Локи не нарушил своей клятвы. Снова пустившись путь, Тор и Локи подошли к дому Гейррёда, но вынуждены были остановиться: дорогу им преградила бурная река Вимур, протекавшая прямо у порога.

Стоило лишь путникам войти в реку, как вода поднялась и забурлила; как они не старались, а добраться до другого берега не могли. Наконец, Локи заметил на дальнем берегу великаншу. Она стояла, задрав юбки, и извергала в реку свою менструальную кровь — субстанцию, обладающую

огромной силой в женской магии; из-за этого река и разбушевалась, выйдя из берегов. Тор подобрал кусок скалы, швырнул в великаншу и повалил ее наземь.

Река тотчас успокоилась. Войдя в дом Гейррёда, Тор и Локи увидели его дочерей Гьяльп и Грейп — ту самую великаншу, которая пыталась их утопить, и ее сестру. Тору предложили сесть отдохнуть с дороги, но скамья под ним тотчас взлетела к потолку, и Тора едва не раздавило о балку. В последний миг он успел упереться в потолок посохом, одолженным у Грид. Оттолкнувшись от потолка, он услышал хруст костей, и скамья рухнула наземь. Под нею оказались те самые две великанши, попытавшиеся погубить гостя, но сами поплатившиеся жизнью: Тор переломал им спины, когда уперся в крышу волшебным посохом.

Увидев, что обе его дочери мертвы, разъяренный Гейррёд выхватил из очага раскаленный брусок железа и метнул его в Тора изо всей силы. Бог грома наверняка бы погиб, если бы не железные рукавицы Грид: ими он перехватил брусок в полете и швырнул обратно в Гейррёда. Великан укрылся за железным столбом, но благодаря поясу Грид сила Тора возросла настолько, что брусок пробил столб насквозь, попал Гейррёду в живот и убил его. Слуги Гейррёда набросились на Тора, но тот благополучно отступил, отбиваясь посохом; вместе с Локи они выскочили за дверь — и как раз вовремя: пробитый столб подломился, и крыша обрушилась внутрь, передавив оставшихся в доме великанов.

Гьяльп и Грейп упоминаются также в мифе о девяти девах, вращающих мировую мельницу — нечто наподобие мельницы Феньи и Меньи. Когда Гьяльп, Грейп и Синдур вращают жернова, из-под них выходит огонь. Другие девы-великанши, Ангейя и Эйргьяфа, мелют плесень, Ярнсакса — железо, которое образуется из воды и глины со дна мирового океана, и, наконец, Атла, Эгия и Ульфрунанд — мелкий песок, покрывающий все песчаные побережья. Больше ничего о них не известно.

Грид

Великанша Грид, имя которой переводится как «Мир» или «Спокойствие», когда-то была возлюбленной Одина и родила ему сына Видара — могучего и молчаливого аса, который поселился в Асгарде, вместе со своим отцом. Имеются некоторые данные в пользу того, что Грид — родственница великанши Йорд, первой жены Одина; так или иначе, к сыну Йорд она неравнодушна. Одна из версий мифа повествует о том, как Тор, путешествуя по Йотунхейму, спас юного великана, упавшего в бурную реку. Тот оказался сыном Грид и привел Тора в горную пещеру своей матери. Грид накормила гостя досыта, а Тор рассказал ей, что направляется к великану Гейррёду, причем без своего обычного оружия — молота, рукавиц и пояса силы. (Эту глупость Тор пытался совершить по наущению Локи, который недавно побывал в плену у Гейррёда и был отпущен под честное слово, пообещав заставить Тора прийти к Гейррёду безоружным.) Грид сжалилась над Тором и одолжила ему свои старые рукавицы, гнилой посох и кусок домотканого полотна, служивший ей поясом. Не желая обидеть пожилую женщину, Тор надел рукавицы и пояс, взял в руки посох… и внезапно обнаружил, что все эти вещи — волшебные и что он имеет дело с могущественной колдуньей. Поблагодарив великаншу, он продолжил свой путь, встретился с Гейррёдом и вышел победителем.

Хрунгнир

Хрунгнир был каменным великаном — одним из тех классических горных исполинов, которые настолько сливаются с окружающей средой, что превращаются в живое ее воплощение. Говорят, у него были каменная голова, каменное сердце и каменный щит, но разум — глиняный. Не слишком сообразительный, но очень целеустремленный, Хрунгнир почти все время проводил в горах, прокладывая туннели и роя пещеры. Но иногда он все же покидал родные места — верхом на единственном своем сокровище, чудесном жеребце по имени Гулльфакси (вероятно, этот конь бы родом из Альвхейма, где разводят лучших лошадей во всех Девяти мирах). И вот однажды Хрунгнир отправился куда-то по своим делам и по дороге встретил Одина, путешествовавшего верхом на Слейпнире, а тот неосмотрительно вызвал великана на состязание, заявив, что его восьминогий конь без труда обгонит Гулльфакси.

Хрунгнир, на беду свою, принял вызов. Соперники пустились вскачь и помчались так быстро, что сами не заметили, как пересекли реку Тунд и очутились на землях Асгарда. Обычно великанам туда не было ходу, но на сей раз Хеймдалль увидел, что пришлый йотун скачет чуть ли не бок о бок с Одином, и

решил пропустить обоих, рассудив, что отец богов знает, что делает. Скачка закончилась у стен Вальхаллы: Один, не подозревавший, что жеребец Хрунгнира окажется таким резвым, со смехом объявил состязание шуточным и пригласил насупившегося йотуна войти в его чертог на правах гостя.

Каменный великан принял приглашение, но все еще был зол на Одина, усомнившегося в силе его коня. От злости и досады он быстро напился допьяна и принялся похваляться, что, если бы только пожелал, то перебил бы всех асов, сровнял Асгард с землей, а Вальхаллу со всеми ее обитателями унес бы на плечах к себе в Йотунхейм (прихватив заодно Сив и Фрейю). Затем он стал грозиться, что выпьет весь мед, какой только сыщется в Асгарде. В конце концов, он так расшумелся, что Один кликнул Тора и велел тому избавить асов от чересчур буйного гостя.

Тор ворвался в Вальхаллу и уже занес над головой Хрунгнира свой знаменитый молот, но тут пьяный великан — видимо, смекнув, что ему так или иначе пришел конец, и решив хотя бы продать свою жизнь подороже, — вызвал Тора на поединок на границе Асгарда и Йотунхейма. Поскольку он был пьян и безоружен и поскольку до сих пор никто из великанов еще не отваживался бросить Тору открытый вызов, все затаили дыхание. Тор, разумеется, не обманул ожиданий: он не только принял вызов, но и великодушно дал Хрунгниру отсрочку, чтобы тот мог вернуться домой и попрощаться с родными.

Великаны в Йотунхейме пришли в ужас от самоубийственных глупостей, которые натворил их сородич. Соседи его недолюбливали, друзей у него никогда не было, но, несмотря на все это, многие йотуны все же решили помочь злополучному пьянице — скорее из принципа, чем из какой-то особой к нему симпатии. Хрунгнир ведь не был воином и ничего не смыслил в битвах, и поговаривали, что в победе над этим старым каменным великаном Тору будет не так уж и много чести. Некоторые даже предлагали выйти на бой за него, но Хрунгнир не пожелал и слушать. Наконец, великаны собрались и сделали ему помощника — глиняного исполина, что-то вроде гигантского голема, которого оживили, вложив ему в грудь сердце кобылы. Затем они стали предлагать Хрунгниру оружие, но тот не умел с ним обращаться и схватил первое, что подвернулось под руку — огромное точило и бочку пива. Отхлебывая по дороге из бочки, он пустился в путь, не дожидаясь помощников, и вскоре пришел на место назначенного поединка — на берег реки Тунд, разделявшей Йотунхейм и Асгард.

Слуга Тора, Тьяльви, старший сын Аурвандиля и Гроа, выбежал вперед и крикнул Хрунгниру, что Тор делает подкоп, чтобы напасть на него из-под земли. Пьяный Хрунгнир бросил свой щит на землю и встал на него обеими ногами, а Тор, который и не думал ни о каких подкопах, тотчас метнул в великана Мьолльнир. Молот раскроил Хрунгниру череп, и йотун упал замертво, только и успев, что бросить навстречу Мьолльниру свое точило. Ударившись о волшебный молот, точило раскололось, и несколько осколков угодило Тору в голову. К тому же, Хрунгнир, падая, придавил Тора своей гигантской тушей.

Между тем до места поединка добрались другие великаны. Хрунгниру было уже не помочь, но они все же выслали против асов своего исполинского голема. Однако тот оказался совершенно никчемным. Как только Тьяльви бросился на него с воплями, размахивая мечом, глиняный гигант задрожал от страха и попятился: дало о себе знать трусливое сердце кобылы. Тьяльви отрубил ему ноги, а пока тот падал, отсек и голову.

Великаны отступили, и теперь надо было позаботиться о Торе, который медленно задыхался под трупом своего противника, навалившимся на него, как скала. Тьяльви попытался было приподнять тело Хрунгнира, но ничего не вышло; другим асам это тоже оказалось не под силу. И только в последний момент, когда Тор уже почти испустил дух, примчался его сын Магни и вытащил отца из-под трупа йотуна. В благодарность за спасение Тор подарил сыну (явно унаследовавшему и приумножившему его силу) чудесного коня Хрунгнира, Гулльфакси. Один, надеявшийся забрать коня себе, попытался было переубедить Тора (что наводит на мысль, уж не затеял ли он все это приключение специально, чтобы добыть Гулльфакси), но Тор впервые в жизни ослушался отца и настоял на своем: ведь Магни спас ему жизнь, а, значит, заслужил по-настоящему щедрую награду.

По сей день тело Хрунгнира, превратившееся в гигантскую скалу, лежит на берегу реки Тунд. И по сей день Тор так и не избавился от осколков точила, засевших у него в голове. Так появилась примета: если бросить точило, у Тора разболится голова и он, чего доброго, устроит бурю с грозой. И еще одна любопытная подробность: валькнут (эмблема, которую носят приверженцы Одина) изначально назывался по-другому — «сердцем Хрунгнира». Почему — сказать трудно; но, может быть, потому, что это сердце разбил именно Один?

[1] Ванадис — одно из имен Фрейи.

Скитальцы побережий: островные великаны

Во избежание путаницы сразу оговорим, что в категорию «островных великанов» мы включаем не только тех йотунов, которые обитают на островах, рассеянных у побережья Йотунхейма, но и тех, что живут на побережьях этого мира или странствуют между Йотунхеймом и Ванахеймом. Сюда же можно отнести великанов, которые, согласно легендам, жили на берегах Британии и Скандинавии, потому что Иные миры иногда пересекаются с нашим и путник, случайно оказавшийся в такой «точке стыка», нередко принимает тамошних обитателей за здешних.

Островные великаны изначально могли быть инеистыми или огненными, или же потомками от браков между великанами льда и огня. Но когда они добрались до побережий и освоили мореходство, строение их тела и характер начали меняться, адаптируясь к окружающей среде, — как это вообще свойственно йотунам. Одни изменились больше, другие — меньше, в зависимости от того, насколько тесная связь установилась у них с духами местности. Островные великаны акклиматизировались в умеренной полосе лучше прочих йотунов и стали искусными мореходами. По характеру они несколько «мягче» большинства великанов, а ростом — ниже. Именно в этих областях Йотунхейма с умеренным климатом можно встретить такое редкое явление, как изящно сложенная великанша. Некоторые йотуны этой разновидности настолько сблизились с морем, что превратились, фактически, в морских великанов; иными словами, островные йотуны — это промежуточная ступень между древнейшими родами ледяных и огненных исполинов и великанами, обитающими в морях.

Островные великаны поддерживают тесные связи с ванами, поскольку граница между Йотунхеймом и Ванахеймом пролегает по разделяющему их морю, и если йотун-мореплаватель отойдет от своего берега достаточно далеко, то в конце концов достигнет побережья ванов. Между двумя этими мирами идет оживленная торговля, заправляют которой почти исключительно островные великаны (не считая немногих оборотистых горных йотунов, таких как Гюмир). На экспорт через море — и через границу миров — идут меха, перья, фрукты и орехи, дикорастущие травы и ценные породы дерева, а ваны, в свою очередь, поставляют в Йотунхейм злаки, овощи и тонкий лен, не считая множества других товаров. Биллинг, глава всех торговых дел между йотунами и ванами, женат на женщине из ванов и почти постоянно живет в Ванахейме; он — далеко не единственный островитянин, в чьих жилах течет ванская кровь, и некоторые утверждают, что именно в этом — одна из причин, по которым островные великаны не так свирепы, как остальные их собратья.

Впрочем, не все островные великаны по натуре относительно кротки, а некоторые даже не уступают свирепостью и кровожадностью инеистым турсам. Грендель и его мать — персонажи эпоса о Беовульфе — типичные прибрежные великаны с дурным характером (зачастую, правда, их классифицируют как морских великанов, поскольку они обитали на берегу моря); к этой же категории относятся сказочный великан Вада из верхненемецкой поэмы «Кудруна» (отец Аурвандиля) и восьмирукий великан водопада из норвежской легенды.

Лаувейя

В горах, возвышающихся над Железным Лесом, стоит каменный дом с башней, в котором обитает Лаувейя — мать Локи и жена Фарбаути, вождя клана Молнии. Из-за размолвок с мужем она живет одна, хотя Фарабути часто ее навещает. Все трое сыновей Лаувейи — странники: Хельблинди — островной великан, предпочитающий острова в океане, в том числе и тот, откуда родом его мать; Бюлейст — грозовой великан, время от времени посещающий дворец Трюма; и, разумеется, знаменитый Локи. Каждого из них можно по случаю застать у нее: все они нежно любят мать, и ее жилище — единственное место, которое они могли бы назвать своим домом.

Лаувейя изящна, миловидна и по-матерински заботлива. Она — богиня деревьев, особую нежность питающая к небольшим деревцам подлеска. Если вы придете к ней в гости и понравитесь ей, она усадит вас за стол и станет кормить супом, рассказывая между делом какие-нибудь нравоучительные истории. Обычно она рада всем, кто приходит с подарком и стучится в дверь, прежде чем зайти. Самое уместное подношение Лаувейе — посадить дерево в нашем мире.

Но почему рассказ о ней помещен в эту главу, посвященную островным великанам, а не в главу о великанах земли, если она так тесно связана с землей и лесом? Потому что имя ее означает «Госпожа Лиственного Острова», где она и жила, пока Фарбаути не уговорил ее переселиться в горы. И она сохранила утонченность, свойственную островным йотунам: она не только покровительствует молодым деревьям, но и, в отличие от пышнотелой Йорд, сама похожа на тонкое, стройное деревце.

О Лаувейе

Софи Оберландер

Впервые я встретилась с Лаувейей, когда была очень больна: на меня навели порчу, и я совершенно утратила способность заземляться и подключаться к каким бы то ни было внешним источникам энергии. Годами я считала Локи одним из своих лучших друзей. Он был добр ко мне, он часто выручал и защищал меня, быстро и ловко приходя на помощь; так что когда он предложил мне обратиться за советом к его матери, я не стала спорить. Я просто уселась поудобнее и позвала ее — из-за этой порчи я в то время почти не могла путешествовать. И она откликнулась тотчас же: всю комнату как будто залило золотым светом. Такой она представала мне и впредь — золотисто-зеленой, словно свет, пробивающийся сквозь красочный, многоцветный покров осенней листвы.

Лаувейя исцелила меня: с самой первой встречи с нею начался процесс восстановления, в результате которого я полностью излечилась. Она подала мне немало мудрых советов, исполненных ясной уверенности, ласковой отрешенности и глубокого, органического понимания того, в чем именно для меня заключается телесная гармония. Не будучи Врачевательницей в прямом смысле слова, как Эйр, она, тем не менее, прекрасно понимает, как работать с тем, что в восточных эзотерических традициях называется «ци». Она знает все о естественной гармонии и сотрудничестве с природой… будь я эклектиком, я бы сказала, что у нее очень много общего со Старухой-Паучихой, которую почитают некоторые индейские племена. Правда, подкрепить это какими-либо фактами из письменных источников я не могу — все, что я говорю, основано лишь на чувствах, которые возникают в ее присутствии.

Рейвен во введении к этой книге упоминает об удивительном равновесии функций между асами и йотунами, перечисляя такие пары, как Локи/Один, Хеймдалль/Мордгуд, Тор/Фарбаути и так далее. Я бы сказала, что у Лаувейи есть эквивалент не только среди асов (Фригг), но и среди самих йотунов — Йорд. Может быть, я ошибаюсь, но в ней чувствуется глубочайшая, сокровенная связь с землей и с ходом лей-линий, а также исключительный талант к центрированию, заземлению и самостоятельной поддержке собственных сил.

В себе самой она поддерживает — по крайней мере, символически — неугасимый огонь и способность порождать все новые и новые перемены. Из стихий Лаувейя связана, как мне это видится, с землей, огнем и лесом.

Дух ее озаряет уголки, где царят тишина и безлюдье. Ее прикосновение чувствуется в легчайших сетях паутинки, в сухой листве, хрустящей под ногами, и в травах, напоенных росой. Ее огонь — это тихое пламя, подобное солнечным лучам, мелькающим среди ветвей, и тайной жизненной силе, струящейся в стволах и глубоких корнях деревьев. Вот такие образы приходят на ум при мысли об этой богине. Она немногословна и очень целеустремленна; каждое ее движение исполнено чистого, почти лирического изящества. Несмотря на некоторые черты сходства с Локи (светло-рыжие волосы, острый нос, бледную, как алебастр, кожу), во внешности Лаувейи есть какая-то основательность, которой я никогда не замечала в ее сыне, — не столько отсутствие изменчивости, сколько ее полная противоположность. Эта богиня не «тяжела» в том смысле, в каком мне кажутся «тяжелыми» многие богини, связанные с землей; вернее будет сказать, что она всеобъемлюща: она присутствует не только в почве, но и во всем, что есть в лесу.

На основании того, что она позволила мне заметить, я бы добавила еще, что Лаувейя может научить осознанности. В ее исключительном внимании к мелочам есть что-то дзен-буддийское. И несмотря на всю нежную заботу, которой она меня окутала, я ничуть не сомневаюсь в том, что на любой вызов она ответит с яростной мощью. Силы и свирепости ей не занимать — просто она не демонстрирует их без причины.

Одна моя подруга выращивает в своем саду в честь Лаувейи миниатюрные плакучие ивы — у нас обеих она ассоциируется с такими деревцами. Мне кажется, лучшее, чем можно ее порадовать, — это

сделать что-нибудь хорошее для земли, для природы. Сама я часто поминаю ее наряду со своими домашними божествами. Не могу сказать, что знаю ее очень хорошо, но я до конца своих дней буду благодарна ей за то, что она для меня сделала.

Призывание Лаувейи

Софи Оберландер

О Лаувейя премудрая, славься!
Ты, породившая Локи, вскормившая пламя, —
Слава тебе и хвала!
Ты — сокрытая древняя мудрость,
Ты — сила деревьев, чьи корни уходят под землю,
В глубокую щедрую тьму;
Сила смены сезонов,
Одиноких раздумий,
Растворенья и претворенья.
Ты — нерушимая стойкость,
Ткачиха нитей судьбы,
Равновесие и исцеленье.
Великих воителей мать,
Закрома твои — кладезь удачи;
Ты свирепа в защите,
Искусна во врачеванье;
Ты даруешь детям твоим
Терпеливую силу леса,
Проворство огня
И стремительность света.
Ты — Остров Листвы и его госпожа,
Не Фарбаути дом озаряешь своей красотой,
Но только свои чертоги.
Везде, где увижу твой свет, буду петь тебе славу!
Славься, о Лаувейя!

Фьольвар

Фьольвар, упомянутый лишь в одной-единственной песни [1], — островной великан, правящий островом Альгрён (Вечнозеленым). У него семь дочерей — первые красавицы в принадлежащем ему огромном доме утех. Дом этот славится на все Девять Миров, и в нем трудятся представительницы чуть ли не от каждой расы — и от йотунов, и от цвергов, и от ванов, и от людей Мидгарда. Даже кое-кто из альвов угодил в сети этого предприимчивого великана, и хотя асов у него на службе пока нет, он не оставляет надежды, что и среди них отыщутся подходящие таланты. Время от времени сам Один тайком посещает остров Фьольвара; известно, что как-то раз он дразнил своего наивного сына Тора рассказами о своих подвигах среди тамошних дев.

Биллинг

Великан Биллинг — брат Гиллинга, отец Ринд и дед Вали — «хозяин торговли с ванами». Он тесно связан с Ванахеймом не только по сфере деятельности, но и через брак: от ванов происходит одна из его жен. Честный купец и посредник, Биллинг всегда стремится к тому, чтобы обе стороны извлекли из всякой сделки наибольшую пользу. Соответственно, и ваны, и йотуны уважают его за справедливость и беспристрастность. Дом его находится в крупном портовом городе на побережье Ванахейма, обращенном к Йотунхейму; и это — не только жилище, которое Биллинг делит со своей ванской женой (имени ее мы не знаем), но и торговый склад. Кроме того, ему принадлежит зимний чертог в северо-восточных горах Йотунхейма, но там он бывает редко, предоставляя заботы об этом доме своей дочери Ринд, рожденной от союза с инеистой великаншей (еще до того, как Биллинг взял жену из ванов). Номинально сам Биллинг тоже принадлежит к роду инеистых йотунов, но являет собою

редчайший феномен хримтурса, привыкшего к теплым водам и океану. К людям, странствующим по мирам, он благосклонен, но на беседы у него обычно нет времени.

В некоторых источниках Биллинга называют королем рутенов (отождествляемых с русью — народом скандинавского происхождения, который мигрировал на территорию будущего Древнерусского государства и перенял язык восточнославянских племен).

Аурвандиль/Эгиль

Аурвандиль (известный также под именами «Орвандиль» и «Эарендель») — сложный персонаж. Выявить и проследить его историю довольно трудно, хотя упоминания о нем встречаются во многих источниках — от древнескандинавских и англосаксонских саг до современных романов Дж.Р.Р. Толкина. По одним версиям, Аурвандиль — великан; по другим — непонятно кто, но родичи его — не йотуны. Его жена Гроа — определенно великанша, однако их сын, Свипдаг, возлюбленный Менглёд, — столь же определенно человек.

В «Младшей Эдде» Аурвандиль Смелый — друг Тора. Однажды Тору довелось посадить его в корзину и нести на спине через ледяные и ядовитые потоки Эливагар. При этом Аурвандиль нечаянно высунул из корзины и отморозил большие пальцы ног. Тор, не долго думая, отломал их и забросил на небо, где они превратились в две звезды — Алькор в Ковше Большой Медведицы и Ригель в созвездии Ориона. Эту историю Тор не без гордости поведал Гроа, жене Аурвандиля.

Обычно Аурвандиля представляют в образе лучника, метящего в звезды. Он ассоциируется с одной из рун футорка — Ир, означающей лук и стрелу. Иногда его отождествляют с Эгилем, братом кузнеца Вёлунда (второй его брат — Слагфид). На ларце Фрэнкса — резной шкатулке из китового уса, датируемой приблизительно 700 годом н.э., — рядом с Вёлундом изображен лучник, в рунической надписи названный Эгилем. В «Песни о Хюмире» Тор, отправляясь на приключения, оставляет своих козлов у Эгиля и Гроа, — и это еще одно основание для отождествления Эгиля с Аурвандилем. Несмотря на то, что в целом мы избегаем синкретизма и стараемся рассматривать всех божеств и духов по отдельности, в данном случае создается впечатление, что Аурвандиль и Эгиль — это просто два имени одного и того же героя, звездного лучника.

Если Аурвандиль — брат Вёлунда, который считается человеком, то, вероятно, сам он тоже не йотун, а просто муж великанши. Однако Вёлунд, обучившийся волшебному кузнечному искусству у цвергов, — сын Вады, а тот, в свою очередь, — брат Нордиана, как иногда называли Ньорда. Таким образом, сыновья Вады оказываются младшими двоюродными братьями Фрейра и Фрейи. Если Аурвандиль — и впрямь племянник Ньорда, то совсем не удивительно, что он живет на морском побережье и ассоциируется с кораблями и мореплаванием.

С другой стороны, Ваду иногда называют великаном — морским исполином, что, опять-таки, дает ответ на вопрос, почему Аурвандиль обитает на берегу моря. Поскольку ваны по ряду причин берут в жены великанш охотнее, чем асы, не исключено, что Ваде (и, возможно, Аурвандиль) — наполовину йотун, наполовину ван. Кроме того, в англосаксонском фольклоре упоминается великан по имени Вендиль или Вандиль, захвативший волшебный источник. Согласно НЛГ некоторых практиков, работающих с Аурвандилем, в жилах его течет кровь разных рас и именно в этом — одна из причин его героического могущества. Нечто подобное можно сказать и о его сыне Свипдаге, расовая принадлежность которого также не вполне ясна, но который обладает особой магией и завоевывает сердце знаменитой великанши Менглёд.

Еще одно и, пожалуй, даже более известное упоминание об этом персонаже содержится в древнеанглийской христианской поэме, где Эарендель изображен не только как звезда, но и как «светлейший из ангелов, поставленных над Мидгардом». Ученые сходятся во мнении, что это — не христианский образ, а замаскированный герой языческих мифов. Дж.Р.Р. Толкин, очарованный этой поэмой, создал на ее основе образ Эарендиля — одного из героев «Сильмариллиона». Сам Свипдаг (которого саксы называли Свефдагом и считали предком одной из своих королевских династий) не сообщает имени своего отца прямо, но называет его сначала Варкальдом («Холодом источника»), что вызывает ассоциации с сюжетом о Вендиле, а затем — Сольбьяртом («Солнечно-светлым»), что наводит на мысли о звездно-солнечном Эаренделе из христианской поэмы. Кроме того, Свипдаг приводит имя отца своего отца — Фьоркальд («Многохладный»): еще одно основание полагать, что род Аурвандиля идет от инеистых турсов.

В «Деяниях данов» Саксона Грамматика фигурирует герой Хорвендил, сын которого, Амлет, послужил прототипом шекспировского Гамлета. Сам Хорвендил, сын Гервендила и брат Фенгона, король Ютландии, убивает короля Норвергии и берет в жены его дочь Геруту (отметим сходство с именем Гроа). Его брат Фенгон, в свою очередь, убивает Хорвендила и берет в жены Геруту, а сын Хорвендила, Амлет, мстит за отца. Известна также средневековая германская поэма «Орентил», одноименный герой которой терпит кораблекрушение, а затем возвращается домой неузнанным.

Высказывалось предположение, что вторая половина имени этого персонажа — указание на принадлежность к племени вандалов и что Аурвандиль был их божественным предком (подобно тому как Инг/Фрейр считался предком инглингов, а Сакснот — саксов). Так это или нет, но звезду, известную под названиями «Палец Аурвандиля» или просто «Маяк Аурвандиля», моряки использовали как удобный навигационный ориентир. О том, какая именно это звезда, мнения расходятся. Одни утверждают, что это созвездие Ориона, другие даже отождествляют звезду Аурвандиля с Венерой. В любом случае Аурвандиль остается образом надежды: лучник, избравший своей целью звезду на горизонте, совершающий героические подвиги, чтобы достичь ее, и в конце концов превращающийся в символ самой этой звезды. Как великан с примесью ванской и человеческой крови и добрый друг Тора, бога асов, он также олицетворяет связи между расами. К нему можно обращаться за помощью, когда возникает необходимость навести мосты между враждующими духовными группами посредством каких-либо героических деяний.

Гроа

Гроа, жена Аурвандиля/Эгиля, была островной великаншей, колдуньей и врачевательницей. Как-то раз Тор обратился к ней за помощью, чтобы она извлекла осколок жернова, засевший у него в черепе после битвы с великаном Хрунгниром. Но пока Гроа работала, Тор, ни на минуту не умолкая, рассказывал о своих приключениях. И когда он дошел до истории о том, как ему довелось нести на спине ее мужа Аурвандиля через ледяные потоки Эливагар и как тот отморозил себе большой палец ноги, а Тор отломал его и забросил на небо, где он превратился в звезду, Гроа отвлеклась и не смогла дочитать заклинание. В результате Тор так до сих пор и живет с осколком в голове.

Гроа — мать Свипдага; в песни «Заклинания Гроа» он поднимает ее из мертвых и спрашивает совета, как добиться любви великанши Менглёд. (Другой сын Гроа и Аурвандиля, Тьяльви, стал слугой Тора.) По всей видимости, Гроа действительно мертва и обитает в Хельхейма (хотя причина ее смерти неизвестна), и чтобы поговорить с ней, надо сперва получить разрешение Хелы. Гроа легко соглашается обучать людей магии, но для этого необходимо спуститься в Хельхейм и учиться там, а это может быть нелегко. Воскрешенная на время Свипдагом, Гроа открывает ему девять заклинаний, которые должны помочь ему разыскать Менглёд и добиться ее руки.

Первое заклинание — довольно страшное парализующее заклятье, с помощью которого Один совершил насилие над Ринд; хотя оно и не вполне этично, нетрудно понять, почему Гроа сообщает его сыну, собирающемуся свататься к гордой великанше. Второе заклинание помогает заблудившимся в пути: оно призывает норну Урд, дабы та указала путнику предначертанную дорогу. Третье усмиряет воды бушующих рек; четвертое внушает врагам внезапное желание стать друзьями; пятое разрывает цепи, оковы и путы; шестое служит мореплавателям, укрощая волны; седьмое помогает от холода. Восьмое заклинание любопытно и не вполне понятно: оно защищает от проклятия мертвой христианки — что бы под этим ни подразумевалось. Наконец, девятое дарует сообразительность для победы в игре в загадки с любым йотуном. Итого — замечательный арсенал магических средств, способных защитить любого путника во время странствий по Йотунхейму.

Хельблинди

Хельблинди — старший сын Лаувейи, рожденный от некоего островного великана, умершего еще до того, как она познакомилась с Фарбаути и переселилась в Железный Лес. Хельблинди — странник, плавающий на лодке с острова на остров, торговец и рассказчик. Свои семейные связи он предпочитает скрывать, чтобы на него не пала тень недоброй славы его младшего брата — Локи.

Перевод с англ. Анны Блейз

[1] Имеется в виду «Песнь о Харбарде», в которой Один говорит Тору:

Сидел я у Фьёльвара
целых пять зим,
на острове том,
что Альгрён зовется;
бились мы там,
убивали врагов,
и то еще делали —
дев соблазняли. <…>

Милыми были,
когда покорялись,
разумными были,
верность храня;
веревку они
из песка свивали,
землю копали
в глубокой долине;
я всех был хитрей —
с семью я сестрами
ложе делил,
их любовью владел (рус.пер. А.И. Корсуна).

Океанские глубины: морские великаны

Морские великаны появились в Девяти мирах благодаря удивительным оборотническим способностям, присущим этой расе. Морские йотуны отошли от исходного облика дальше всех своих сородичей. Возможно, изначально они были островными великанами, но вскоре забрались далеко от берега и претерпели ряд изменений, оказавшихся необратимыми. Так или иначе, наблюдения показывают, что, в отличие от других великанов, довольно легко адаптирующихся к различным климатическим условиям (по крайней мере, достаточно, чтобы выжить и в течение какого-то времени не испытывать особого дискомфорта), морские йотуны приспособлены только к жизни в океане. Точнее, они могут дышать не только водой, но и воздухом; могут менять облик, превращаясь из хвостатых водоплавающих в двуногих, способных ходить по суше; но все равно никто из них не выходит из моря надолго. Похоже, для приспособления к столь чужеродной среде, как морские глубины, они вынуждены были измениться слишком сильно и миновали, так сказать, точку невозвращения.

Судя по историческим источникам, море издревле внушало людям благоговение и страх. Кораблестроение и искусство навигации стали основой недолговечной империи викингов (а до того обеспечивали скандинавские племена дарами моря, столь важными для выживания), но сам по себе океан всегда воспринимался как источник угрозы. Этой дихотомией объясняются различия между богом Ньордом из ванов, покровителем кораблей и морских побережий, и йотунскими божествами Эгиром и Ран, олицетворяющими саму силу и движение океана. Умилостивились стремились их всех, но Ньорд считался более благосклонным к людям, тогда как морские великаны в мгновение ока могли превратиться из друзей в заклятых врагов.

Все страны Северной Европы имеют выходы к морю, так что рыболовство и морская торговля всегда занимали важное место в их экономике (особенно это верно для Скандинавии, побережье которой изрезано глубокими фьордами; здесь стоит добавить, что реку Эйдер, основной водный путь, ведущий к морю, викинги называли «Вратами Эгира»). Однако в эпоху переселения народов искусство кораблестроения стало развиваться семимильными шагами (о чем свидетельствуют, например, экспозиции корабельных музеев в Осло и Роскилле), и лик Европы преобразился. Мореплавание стало еще более насущной необходимостью, а, следовательно, и умилостивить морских божеств стало еще важнее. Моряки бросали за борт золото (а подчас и жертвенных животных или даже людей), чтобы заручиться помощью Эгира и его семейства.

Мы, привыкшие к современным средствам передвижения, часто забываем, насколько важны были море и морские божества для наших предков. Мы перестали уделять должное внимание морским богам, хотя три четверти нашей планеты — по-прежнему их владения, а вовсе не наши. На блотах я не однажды наблюдал, как Эгира низводят до роли жалкого «пивного божка», удостаивая лишь краткой благодарности за добрую выпивку и не упоминая ни словом ни о его невероятной океанической мощи, ни о его жене и дочерях. Напрашивается вывод, что многие современные последователи Северной традиции ставят пресловутую добрую выпивку выше необходимости почитать окружающие нас силы Природы.

Морские великаны более капризны и игривы, чем другие разновидности этинов, что вполне согласуется с общим представлением о переменчивости и непостоянстве морской стихии. Однако игривость их несколько более кровожадна, чем хотелось бы: вспомним легенды о русалках, соблазняющих моряков, дабы те добровольно бросались за борт, и о «морских дьяволах», которые топят лодки или насылают на них стаи акул. Морские этины смеются охотнее прочих, а поют даже чаще, чем огненные великаны. У них сложился собственный подводный язык, похожий на песни китов или дельфинов, но и старый этинский язык они не забыли.

Кроме Эгира и его семейства, есть и другие йотуны, которых можно классифицировать как водных великанов. Так, у Йормунганда, Змея Мидгарда, наверняка проявились рудиментарные черты этой разновидности йотунов. Все русалки в Северной традиции считаются этинами того или иного рода; вопреки распространенным представлениям, они далеко не всегда представляются красавицами — некоторые даже откровенно уродливы, хотя, как правило, могут создавать иллюзию красоты, чтобы заманить в свои сети ничего не подозревающего моряка или путника.

Мы привыкли думать о воде как о самой нежной и кроткой из всех стихий. Обычные эпитеты для нее — «питающая», «врачующая», «утешающая». Но в действительности основная масса воды на нашей планете заключена отнюдь не в целебных минеральных источниках и не в ласково лепечущих ручейках, а в океанах — океаны же свирепы, дики, необузданны. Они топят людей. Однако они же —

источник всей жизни и олицетворение самой природы. И для тех, кто понимает природу йотунов, в этом нет никакого парадокса.

Именно эти качества воплощены в характере морских великанов — в особенности Эгира, Ран их дочерей, Девяти Морских Дев. Это не гостеприимные, щедрые воды; это те моря, которые пожирают людей и корабли. Когда мы сталкиваемся со стихиями в лице йотунов, первое, что мы видим, — это природные катаклизмы. И морские этины — не исключение: они могут научить вас держаться на плаву и понимать по-настоящему силу водной стихии, но с такой же легкостью могут и утопить.

Наши европейские предки прекрасно это понимали. Они зачастую старались умилостивить морских божеств — от Эгира до Посейдона или Тиамат — и подчас даже шли ради этого на крайние меры, но призывать силы этих божеств обычно даже не пытались. Море считалось слишком опасной сущностью, обуздать которую или взять под контроль невозможно. В наши дни вследствие глобального потепления уровень моря повышается и климат планеты становится все более неустойчивым, так что со временем мы можем вновь оказаться в той же ситуации, что и наши предки: нам снова придется взирать на море с древней смесью благоговения и страха — и на самом деле именно такого отношения оно заслуживало всегда.

Руны прибоя
познай, чтоб спасать
корабли плывущие!
Руны те начертай
на носу, на руле
и выжги на веслах, —
пусть грозен прибой
и черны валы, —
невредимым причалишь.

— «Речи Сигрдривы» [1]

Эгир

Как называют море? Кровью Имира, гостем богов, мужем Ран, отцом дочерей Эгира (а их имена — Химинглёва, Дуфа, Блодугхадда, Хефринг, Унн, Хрённ, Бюльгья, Бара и Кольга), страною Ран и дочерей Эгира, страною кораблей и частей корабля — киля, носа, бортов и обшивки; страною рыб и льдин, путем и дорогами Морского короля, и не реже — кольцом островов, домом песков, водорослей и шхер, страною рыболовных снастей, морских птиц и попутного ветра. Как сказал Орм, баррейский скальд, «На отмели крепких судов / Грохочет Имира кровь».

— «Язык поэзии» [2]

Старейший (и, вероятно, самый первый) морской великан — Эгир, владыка морей. Он набрал такую силу, что вполне может считаться божеством — и не только благодаря своей дружбе с асами. Эгир повелевает всей совокупностью морей и океанов в Девяти мирах, за исключением, возможно, лишь одного мертвого, пустого моря, отделяющего Хельхейм от Муспелльхейма. Чтобы благополучно пересечь любое морское пространство в Девяти мирах, необходимо умилостивить Эгира, его жену или их дочерей.

Океаны Девяти миров по большей части взаимосвязаны между собой. Крупнейший из них отделяет Йотунхейм от Ванахейма и омывает берега Асгарда; и именно в этом океане, у берегов Ванахейма, стоит подводный дворец Эгира — Эгирхейм. Второй по величине океан окружает Мидгард; в нем обитает Великий Змей. Третий (и самый древний) лежит между Йотунхеймом и Нифльхеймом, у берегов которого воды переходят в вечные льды. Четвертый, как уже упоминалось, мертв и недвижен: он разделяет Хельхейм и Муспелльхейм, омывая с одной стороны Берег Мертвецов, а с другой — покрытое лавой побережье, на котором ведется строительство корабля Нагльфар.

Первоначально Эгир, судя по всему, носил имя «Хлер», которое ученые переводят либо как «укрывающий» («дающий пристанище»), либо как «скрывающий». Он — третий, младший сын Форньота (Мистблинди); его мать — островная великанша. Впоследствии, став предводителем морских йотунов, возросших в числе, он принял имя «Эгир», означающее просто «море». Кое-где имя

Эгира поминают, прежде чем выйти в море, и по сей день, а штормовая волна особого типа именуется «эг».

Обычно Эгира изображают как йотуна в расцвете лет с голубовато-зеленой кожей, зелеными волосами и бородой и в венке из водорослей. Он вооружен копьем (одно из древнеанглийских поэтических наименований моря — garecg, что в буквальном переводе означает «копьеносец») и, в целом, напоминает Посейдона — тот выглядит и действует схожим образом, хотя копье ему заменяет трезубец. Эгир жизнерадостен и радушен. Он варит лучшее пиво во всех Девяти Мирах, которое покупают повсюду и ценят очень высоко; и в его чертогах всегда накрыт пиршественный стол для гостей. Пиво Эгир варит в волшебном котле глубиной в целую версту, который Тор и Тюр отобрали у Хюмира, отца Тюра.

Из всех рас Девяти миров Эгир наиболее тесно связан с ванами. Его союз с асами носит в основном деловой и не сказать, чтобы особо взаимовыгодный характер. В «Песни о Хюмире» асы откровенно и беззастенчиво требуют от Эгира устроить им «обильный пир»; именно таким образом они каждую зиму устраивают набеги на его кладовую. Впрочем, Эгир и сам по себе гостеприимен и щедр. Попасть в его подводный чертог можно с острова Хлесей, лежащего у берегов Ванахейма. Здесь слуги Эгира встречают званых гостей и препровождают их в пиршественный зал своего господина — есть, пить и веселиться. За столом прислуживают соблазнительные никсы и русалки. Каждый опустевший кубок тотчас же волшебным образом вновь наполняется пивом. Развести огонь во дворце Эгира невозможно, однако в центре его пиршественного зала возвышается груда колдовского золота, дающего свет и тепло; отсюда происходит один из кеннингов золота — «Огонь Эгира».

Однако в характере Эгира есть и оборотная сторона, напоминающая нам о том, что он — все же йотунское божество. О корабле, погибшем в море, говорят, что он «угодил в зубы Эгира». Эгир вызывает бури и штормы — иногда для того, чтобы покарать неблагодарных, а иногда и просто потому, что ему так заблагорассудилось. Моряки любили его, но и боялись и часто приносили ему жертвы. Саксы в V веке традиционно отдавали Эгиру десятую часть пленников, прежде чем отправиться в плавание из очередной завоеванной страны. «Разломало род мой море, — сетует исландский скальд X века Эгиль Скаллагримссон в траурной песни “Утрата сыновей”, сочиненной после того, как его младший сын погиб в море. — Когда б я мести меч мог несть, то Пивовар не сдобровал бы» [3]. Итак, под личиной радушного добряка скрывается безжалостное божество, всегда требующее жертв того или иного рода. Длинные когти на пальцах Эгира — напоминание об этой стороне его натуры.

Его прекрасный чертог украшен кораллами и жемчугами, но в нем же хранятся несметные богатства со всех кораблей, когда-либо затонувших в море. Если Эгир останется вами доволен, он может подарить вам что-нибудь из своих сокровищ, однако такое случается редко: он так же жаден до материальной добычи, как его супруга — до душ утопленников.

Как подношения Эгиру годятся хлеб и отполированные камни, а также все, что ему трудно добыть без посторонней помощи. Если вы живете вдали от моря, бросьте угощение для Эгира в большой таз соленой воды. Только не пытайтесь подносить ему пиво: его собственное — все равно лучше, да и современные сорта, битком набитые химикатами, ему не по вкусу.

Ран

Ран, жена Эгира — изящная морская великанша с голубовато-зеленой кожей и длинными черными волосами, струящимися за ней, как шлейф, и словно тянущимися в бесконечность. Такое впечатление создается потому, что волосы Ран магическим образом связаны со всеми водорослями северных морей. Подобно девяти Морским Девам, она может представать как в виде русалки, так и в человекоподобном облике, который она принимает чаще, чем ее дочери, поскольку ей приходится играть роль хозяйки Эгирхейма и, следовательно, не столько плавать в море, сколько ходить по перламутровым полам подводного дворца. Ее оружие — сеть, которой она уволакивает людей в морскую пучину, навстречу гибели; ученые переводят ее имя как «грабительница», «опустошительница» или «захватчица» (хотя Элби Стоун предполагает, что оно происходит от древнего индоевропейского слова «rani», означающего «госпожа»). Ран во многом похожа на сирену-соблазнительницу — вообще, из всех этинов именно морские великанши чаще всего «кладут глаз» на мужчин-людей, хотя для последних это, как правило, заканчивается плохо. Супруга Эгира устраивает все морские бури в северных океанах.

Во многих отношениях Ран олицетворяет более темную и разрушительную сторону природы морских этинов: в отличие от Эгира, который встречает вас дружелюбно, хотя потом и может сменить милость на гнев, Ран нисколько не стесняется вести себя как настоящая хищница. Она красива, но зубы ее длинны и остры, а на руках — столь же острые когти. От ее улыбки кровь стынет в жилах — и она это прекрасно знает. Ран коллекционирует души утопленников и населяет ими Эгирхейм. Если Эгир считается «почетным» ваном и «почетным» асом и старается поддерживать дружеские отношения с обеими этими расами, то о том, какому народу принадлежат симпатии Ран, двух мнений быть не может: она — йотунша до мозга костей.

По народному поверью, упомянутому в одной из исландских саг, если на поминальном пире в честь утопленника являлся его призрак, это означало, что Ран приняла его в своих палатах радушно. В «Саге о Фритьофе Смелом» сказано, что, выходя в море, не худо иметь при себе сколько-то золота, чтобы не оказаться в чертоге Ран с пустыми руками, если случится утонуть, — и когда героя саги и его спутников настигает буря, Фритьоф раздает своим людям кусочки золотого кольца. Ран может подолгу привечать своих невольных гостей, дозволяя душам утопленников пировать, петь и веселиться в ее чертоге десятки и сотни лет. Но рано или поздно все они надоедают ветреной Королеве Моря, и она отсылает их прочь. Куда? Разумеется, в Хельхейм. Она куда охотнее пополнит ряды подданных Хелы, чем станет поставлять души асам, которых так терпеливо кормит и поит ее супруг.

С другой стороны, считалось, что ее можно смягчить, бросив за борт кусочек золота и вознеся молитву: тогда, быть может, Ран смилостивится и позволит кораблю спокойно дойти до места назначения. Тех, кому сопутствовала удача в море, называли любимцами Ран, однако особо радоваться этому не стоило: если она действительно кого-то полюбила, то рано или поздно непременно заберет себе.

Призывание Эгира и Ран

О Властитель Пучины и ты, Госпожа Глубин!
Несметные ваши стада
Резвятся в зеленых волнах.
О владычица Ран,
Твои сети — морские травы,
Струятся твои власы во всех Девяти мирах.
Эгир, ты — господин
Могучих течений и волн,
Несущих корабль;
Щедрый в дарах,
Своенравный в любви,
Ты — пивовар богов и погибших душ.
Храните же нас от беды, о бог и богиня морей,
Пока мы плывем через ваши владенья —
Наяву ли, во снах или в таинствах нашей души.

Девять Морских Дев

Их имена — настоящая литания силам Океана. Кольга-Холодная и Дуфа-Скрытая — близнецы, старшие из всех сестер и очень замкнутые. Следующая по старшинству, Блодугхадда, не только «кровавовласа», но и кровожадна. За ней идут Бара с огромным животом и Бюльгья-Сокрушительница; за ними — еще одна пара близнецов, ужасная Хрённ-Водоворот и вечно плачущая и тоскующая Хефринг. За ними — Унн, морская дева приливов, и, наконец, младшая из всех и самая непостоянная — Химинглёва, дева ясной погоды.

— Из йотунской легенды «Рождение Хеймдалля»

Девять дочерей Эгира и Ран — дружные и неразлучные сестры. Они могут брать себе любовников, но сама мысль о том, что какой-то любовник может оказаться важнее, чем изначальные узы сестринства, показалась бы им нелепой. Если кто-то влюбится в одну из них (скорее всего, в одну из более молодых

и привлекательных — Унн или Химинглёву), ему придется разделить свои ласки между всеми сестрами, включая и самых страшных — Хрённ, Хефринг и Блодугхадду: только так он сможет доказать искренность своих чувств. Если же он не исполнит этого требования, то будет отвергнут. Более того, не следует забывать, что связь с любой из Девяти Сестер чревата смертельной опасностью. И если вы оскорбите хотя бы одну из них, то навлечете на себе не только гнев остальных восьми, но и ярость Эгира и Ран: они заботятся о счастье своих дочерей и никому не позволят играть их сердцами. Все Девять Морских Дев любят кровавые жертвы — но достаточно просто уронить каплю крови в океан или в чашу с соленой водой.

Я познакомился с Девятью Сестрами на девяти отмелях между Кейп-Кодом и центральной частью штата Мэн. В то время я изучал стихии, и самой трудной для понимания оказалась Вода. Я попросил Морских Сестер о помощи — и они открыли мне девять тайн воды. А попутно я узнал кое-что и о самих Девяти Девах.

Когда они предстали передо мною в волнах прибоя (не раньше, чем я проколол себе палец и уронил для них в воду каплю крови), меня поразило, насколько же они непохожи на прекрасных русалок из народных сказок и современных мультфильмов. Когтистые пальцы и длинные острые зубы; мускулистые плечи; лица странной формы с причудливо скошенными глазами, постоянно меняющими цвет, подобно самому морю… У некоторых были украшения — грубо сработанные ожерелья и серьги из раковин и осколков кости. Первой из всех мне явилась Блодугхадда («Кровавовласая») — с длинными красными волосами и акульим хвостом. Я узнал, что она властвует над тайнами крови и над реками, впадающими в море, — кровеносной системой Земли.

Среди Девяти Сестер есть две пары близнецов. Старшие из них — Кольга (Холодная) и Дуфа (Скрытая). Беловолосая, бледнокожая Кольга — хозяйка ледяных арктических вод и плавучих льдин; ее сила — Холод. В ней сильна кровь инеистых турсов. Дуфа — хранительница островов, морских туманов и драгоценных кладов; лицо ее обычно скрыто прядями длинных светлых волос.

Младшая пара близнецов — грозные Хрённ и Хефринг. Хрённ (Водоворот) безобразна; у нее хвост, как у угря, и, в отличие от всех остальных Сестер, короткие волосы. Как явствует из имени, она — владычица водоворотов и всех вертикальных течений. Ее сила — Страх; и к ней взывают с просьбой о даровании силы перед лицом ужасных событий. Черноволосая Хефринг (Вздымающаяся волна) носит ожерелья из медуз и почти постоянно плачет. Она — госпожа поверхностных течений, а сила ее — Скорбь.

Бюльгья (Сокрушительница) — хозяйка тюленей и легендарных морских коней, а также прибрежных течений, увлекающих пловцов в открытое море. Волосы ее — бурые, словно шкура тюленя, а сила ее — сила прилива.

Унн (Вал) — госпожа ритма приливов и отливов. Она заплетает свои светло-каштановые волосы во множество тонких кос, украшенных раковинами, и, кроме того, носит на шее связки раковин для счета. Унн управляет связями между морем и небом; ее питомцы — морские птицы. Она способна перемещаться во времени с помощью приливов и отливов и тесно связана с Мани, богом луны.

Бара (Большая волна) — настоящая великанша: исполинская русалка с огромным брюхом. Обычно она носит при себе палицу и бьет ею о берег. У нее длинные темные волосы; она часто смеется; хвост у нее — как у кита, а сила ее — разрушительное действие моря на сушу.

Химинглёва (Прозрачная для небесного света) — русалка с дельфиньим хвостом и каштановыми волосами, владычица ясной погоды, самая младшая и самая красивая из Девяти Сестер. Она непостоянна, но может призывать солнечные лучи, которые пробьются сквозь сгустившиеся грозовые тучи.

Эльдир и Фимафенг

Эльдир, чье имя означает «Разжигатель огня», — привратник и дворецкий Эгира. Он — морской великан, но по какой-то причине предпочитает находиться либо в человекоподобном образе, либо в обличье огромного, великолепного черно-зеленого петуха. Он впускает гостей в пиршественный зал и рассаживает их за столом, а также предотвращает назревающие стычки, перебранки и все, что может нарушить мир и спокойствие на пиру. Он никогда не забывает имен и лиц и может попытаться выставить вас вон, если вы покажетесь ему неблагонадежным. Эгир относится к своему хлопотливому

слуге с большим уважением и, как правило, верит ему на слово, так что обращение к высшей инстанции в данном случае может и не помочь.

Еще один слуга Эгира, Фимафенг, — более молодой и жизнерадостный. Его имя означает «скорый на услуги» или «расторопный». Он всегда точно знает, где что находится и как это найти; никакие просьбы, даже самые необычные, его не смущают, и поэтому он — хороший проводник по Эгирхейму. Ему можно задавать неудобные вопросы и рассчитывать, что он ответит на них гораздо лучше, нежели Эльдир, скованный требованиями этикета.

[1] Рус. пер. А.И. Корсуна.

[2] В рус. пер. О.А. Смирницкой: «Какие есть кеннинги моря? Называют его "кровью Имира", "гостем богов", "мужем Ран", "отцом дочерей Эгира", а их зовут "Небесный Блеск", "Голубка", "Кровавые Волосы", "Прибой", "Волна", "Всплеск", "Вал", "Бурун", "Рябь". Еще море называют "землею Ран и дочерей Эгира", "землею кораблей", а также "землею киля, носа, борта или шва корабля", "землею рыб и льдин", "путем и дорогою морских конунгов", а кроме этого "кольцом островов", "домом песка, водорослей и шхер", "страною рыболовных снастей, морских птиц и попутного ветра"».

[3] Рус. пер. С.В. Петрова.

Великие и малые светила: небесные этины

Многие забывают, что в скандинавской космологии божества, олицетворяющие Солнце, Луну, День и Ночь, тоже происходят от великанов. С точки зрения родословных, они не составляют отдельного племени: это просто этины, поставленные выполнять определенную работу — и несущие свое бремя практически без отдыха и сна. В сущности, они принесли себя в жертву, чтобы в Девяти мирах могли регулярно сменяться свет и тьма. И только с этой точки зрения их можно рассматривать как особую группу, объединенную общим предназначением.

До тех пор, пока асы не организовали смену дня и ночи, три древнейших мира освещались лишь бледно-зеленым сиянием Мирового Древа и огнями Муспелля. В Нифльхейме и в подземном мире царили вечные сумерки. После потопа возник Йотунхейм, и ему досталось чуть побольше света, поскольку он оказался ближе к Муспелльхейму, тускло-оранжевое зарево которого проникало сквозь преграду между мирами. Затем асы создали Асгард и завели порядок, по которому Солнце и Луна стали обходить небеса всех миров по установленным раз и навсегда путям. К каждому светилу приставили хранителя, который везет его на колеснице, и вестника, который скачет перед ним на коне, расчищая ему дорогу. Богами Солнца и Луны стали, соответственно, Сунна и Мани — дети великана Мундильфари, прозывавшегося «Вращателем Времени». Асы похитили их и поставили себе на службу; и с тех пор Сунна и Мани по очереди объезжают небо на своих колесницах.

Небесные этины (не считая волков Скеля и Гети, которые по сути принадлежат к роду Железного Леса) довольно близки к асам и неплохо с ними ладят. В браки они вступают обычно с огненными этинами, и только древняя инеистая великанша Нотт брала себе возлюбленных из разных рас.

Мундильфари

Мундильфари, или Мундильфьори, «Вращатель Времени», получил такое прозвище не случайно: говорят, он весьма искусно управлял ходом времени, на что были способны лишь очень и очень немногие йотуны за всю историю миров. Асы забрали его детей и сделали их возницами Солнца и Луны. Утверждают, что причиной тому была их исключительная красота, но в действительности более вероятно, что их избрали за особую наследственность. Сунна и Мани не умеют обращать время вспять, как их отец, но все же переняли от него чутье на пути времени и на развилки вероятностей и времен — талант, небесполезный для тех, кто заведует времяисчислением.

Кроме Сунны и Мани, у Мундильфари был еще один ребенок — дочь по имени Синтгунт, упомянутая в одном древнегерманском заклинании вместе с Сунной. Больше о Мундильфари мы почти ничего не знаем — разве только то, что к настоящему времени его, возможно, уже нет среди живых.

Сунна

Прекрасная Сунна высока ростом и златовласа. Ее называли Всесветлой, Вечносияющей и Светлым Колесом. У нее порывистый, пылкий нрав; она восторженна и в чем-то наивна, как ребенок. Ее муж — огненный великан по имен Глен (Блеск), один из сыновей Сурта. Поскольку Сунна вынуждена работать без перерывов, Глен обычно сам навещает ее, восходя на солнечную колесницу. (Впрочем, некоторые утверждают, что иногда она все же берет выходной.) Глен заботится об их юной дочери и готовит ее занять место матери на случай, если с той произойдет какая-нибудь беда (например, если сбудется предсказание о гибели Сунны в день Рагнарёка).

Изо дня в день Сунна самозабвенно мчится по небу, ни на волос не отклоняясь от назначенного пути, — сама езда на колеснице доставляет ей огромное удовольствие. Колесницу Солнца влекут два золотых коня: Альсвинн (Быстрый) и Арвак (Ранний). Жар солнечного диска сжег бы их, если бы Один не подвесил на их двойной хомут защитный талисман Исарнколь, от которого постоянно исходит прохладный туман, спасающий и коней, и возницу от нестерпимого зноя.

Сунна: забытая богиня солнца

Софи Оберландер

Слава Сунне, блистательной в силе своей!
От Нее исходит тепло,
Что дарует нам жизнь и пищу.
Слава Сунне, горящей светло,
Хвала лучезарной Богине!
Без ласки Ее увяли бы наши посевы,
Без нежных касаний Ее
Стал бы мир наш унылым и серым.
Слава Ее дарам,
Что прекраснее янтаря,
Драгоценнее злата!
Славься Сунна, защитница жизни!
Шествуй в небе вовек,
Негасимым огнем объята! [1]

Представить солнце в образе богини непросто: в большинстве пантеонов дневное светило предстает как бог. Но эта модель не универсальна для всех культур. И, в частности, в Северной традиции олицетворением целительной и животворной силы солнца выступает богиня Сунна (именуемая также «Суль», «Соль» и даже «Сигиль» — последнее имя в переводе означает победу в битве и в любом достойном начинании). Для тех, кто обитал в холодном и зачастую суровом климате Северной Европы до появления современных удобств, сила солнца означала выживание в самом буквальном смысле слова. Неурожай мог фактически погубить всю общину: несмотря на стереотипное представление о викингах как о грабителях и захватчиках, население Скандинавии в основном состояло из земледельцев, всецело зависевших от капризов Матери-Природы и от милостей Сунны.

Мы пытаемся вспомнить и восстановить духовные традиции наших предков; и, по идее, мы должны уделять особое внимание солнечному божеству, игравшему в их жизни столь важную роль. Но, как ни странно, среди современных последователей Северной традиции Сунна редко удостаивается ежедневного поклонения. Возможно, все дело в том, что до нас не дошло никаких интересных мифов об этой богине, которые могли бы подкрепить ее культ. Или, может быть, как то письмо из знаменитой новеллы Эдгара По, она «спрятана на виду» — то есть настолько привычна и очевидна, что внимание на ней попросту не задерживается. Да и в источниках сохранился лишь один-единственный намек на поклонение ей — во 2-м мерсебургском заклинании, лечебном заговоре из древневерхненемецкой рукописи X века, восхваляющей Одина как бога-врачевателя. И даже это случайное упоминание многие ученые (Рудольф Зимек и другие) интерпретируют лишь как поэтический образ — метафору целительной силы солнца [2].

Под именем «Суль» или «Соль» солнечной богине повезло больше. Она упоминается как одна из асинь в нескольких эддических песнях и в «Видении Гюльви» из «Младшей Эдды». Здесь сообщается, что жил когда-то на земле человек по имени Мундильфари и у него родилось двое детей — таких красивых, что он дерзнул назвать их именами небесных светил: дочь — Солнцем (Суль), а сына — Месяцем (Мани). Боги покарали его за гордыню, отняв у него детей и приставив их возницами к тем самым светилам, в честь которых они были названы. С тех пор Суль и Мани вечно правят колесницами Солнца и Луны и поддерживают равномерный ход и исчисление времен. Там же сказано, что некие два великана так возненавидели порядок, навязанный миру богами, что превратились в двух голодных волков, вечно преследующих колесницы светил. Когда настанет Рагнарёк, день гибели утвержденного богами миропорядка, эти волки настигнут и проглотят солнце и луну, и весь мир погрузится во мрак [3].

Гибель солнца и луны — одна из самых страшных катастроф, которые должны потрясти мироздание накануне или во время Рагнарёка. Таким образом, возможное исчезновение Сунны несет в себе важнейший эсхатологический смысл. Сунна — одна из столпов упорядоченного, целостного, здорового и нормально функционирующего мироздания и общества. В германских языках слова со значениями «целостный», «здоровый» и «священный» этимологически тесно связаны друг с другом. Таким образом, солнце еще и придает миру святость и превращает его в inangarð — святилище здоровой общины. Учитывая, что самих богов нередко называют «Reginn», то есть «силы порядка», и что порядок и организованная структура — определяющие характеристики целостного и священного (halig), богиня Солнца и впрямь должна занимать в пантеоне очень важное место!

Чтобы по-настоящему понять, насколько значимым было солнце для древних скандинавов, следует обратиться даже не к эпохе викингов (на которую в действительности пришелся закат религии

предков, павшей под натиском христианства), а к еще более отдаленному прошлому — к бронзовому веку. Как отмечает Зимек, солнце встречается на многих наскальных рисунках [4], а на одном из древнейших культовых изображений оно представлено не в образе божества, а как сфера, которую тянет за собой лошадь [5]. Древнеримский историк Тацит также отмечает, что германские племена поклонялись солнцу и упоминает образ солнца, влекомого конями [6]. Многие известные изображения солнечной колесницы — древнее 600 года до н.э.

Кроме того, Брэнстон проводит интересную параллель между древними изображениями солнечного диска и защитными функциями щита [7]. Не исключено, что древним германцам солнце представлялось своего рода щитом, оберегающим мир в вечной битве с силами хаоса, беспорядка и всего того, что называлось «un-halig», то есть нечестивого и нездорового. Таким образом, Суль можно призывать на помощь как богиню-защитницу, оберегающую от болезней и от всякого зла. Она — могущественное олицетворение не только плодородия и жизни, но и безопасности, защищенности и силы.

Вплоть до наших дней солярное колесо остается чрезвычайно мощным религиозным символом — не только среди скандинавов, но и повсеместно. В различных формах оно встречается в религиозном искусстве американских индейцев, японцев и даже тибетцев. Можно предположить, что одна из его разновидностей, свастика, стала бы в наши дни самым популярным религиозным символом среди язычников, если бы Адольф Гитлер не извратил ее и не употребил во зло. Но поскольку это все же случилось, язычники в большинстве своем не торопятся вернуть свастику в обиход и по очевидным причинам стараются ее не использовать. Даже несмотря на то, что подлинное происхождение и смысл этого символа общеизвестны, его искаженное значение закрепилось в коллективном бессознательном настолько прочно, что, быть может, очистить и возродить его не удастся уже никогда [8].

Тем не менее, солярное колесо стало могущественным символом божественной силы солнца за тысячи лет до того, как на него наложил руку баварский выскочка-психопат. Оно олицетворяло целебную энергию, изобилие, плодородие земли (в особенности — полей и садов) и плодовитость людей и животных. Другие боги не дают ежедневных осязаемых, физических свидетельств своего влияния на человеческую жизнь, но путь солнца по небу нагляден, и дары его богини очевидны. Многие языческие праздники приурочены к поворотным моментам в годичном цикле солнца и связаны со сменой сезонов, которой управляет солнечная богиня. Для германцев и скандинавов, проводивших зиму в вынужденном затворничестве, возвращение весны и лета несло долгожданное облегчение от скуки и скудости зимних месяцев.

Мы с вами уже не настолько зависим от смены времен года, как наши предки, но полностью игнорировать солнечные циклы все же опасно. В большинстве своем мы ведем торопливую, суетливую жизнь, а развитие современных технологий, которое, казалось бы, должно обеспечивать удобство, на деле только заставляет нас набирать темп. И, тем не менее, путь Сунны в небесах по-прежнему во многом определяет наши суточные ритмы: мы просыпаемся утром, работаем в течение дня и отходим ко сну, когда богиня солнца скрывается за горизонтом на западе. Без ее животворного света и тепла Земля превратилась бы в бесплодную и безжизненную ледяную глыбу. Современные технологии позволяют нам на некоторое время забывать о ней, но в конечном счете именно она дарует нам пищу. Как утверждают ученые, некоторые люди даже зависят от нее более непосредственно — при недостатке солнечного света они впадают в депрессию, испытывают физическое недомогание и эмоциональные расстройства. И многих из тех, кто не уделяет должного внимания солнечным ритмам, в конце концов тоже настигают болезни и стрессы.

Сунна задает естественный темп жизни. Она определяет распорядок дня. Как защитница и целительница она учит нас сохранять здоровье и хорошее самочувствие даже в самой гуще хлопотливой деловой жизни. Установить связь с этой незаслуженно забытой богиней очень просто: отрывайтесь от своих дел несколько раз в день — на рассвете, в час, когда Сунна достигает зенита, на закате и в полночь, — чтобы вознести ей благодарность за ее дары и омыться в осознании ее Присутствия. Она может указать вам путь к здоровому равновесию между работой и отдыхом, а это, в свою очередь, поспособствует укреплению духовной осознанности среди оглушающей суеты нашего повседневного будничного существования. В конце концов, именно в этом и заключается один из главных ее уроков: Сунна учит нас взращивать чувство святости мира — как внешнего, так и внутреннего. Она помогает понять, что жизнь наполняется святостью, когда мы начинаем распределять свое время мудро, осознанно и эффективно.

Михаэла Маха

Тянутся темные тени ночные,
Дремлет земля, убаюкана мглою.
Спят беспробудно луга и поляны,
Нивы умолкли, леса опустели.

Призраки бродят во тьме средь курганов,
Кости деревьев блестят под луною,
Хрипло кричат над добычею совы:
Час привидений — зловещее время.

Но в тишине, поначалу чуть слышно,
Что там за шорох с востока несется?
Громче, и звонче, и с каждым мгновеньем
Ближе, все ближе, и вот уже — грохот

Мощных копыт! То Арвак быстроногий,
Сунны скакун, провозвестник рассвета,
Мчит колесницу всесветлой богини
Миру и Хеймдалля детям на радость!

Резвы колеса ее, но резвее
Призраки ночи бегут перед нею,
Прячутся тени от жгучего блеска:
Вспыхнула в небе улыбка богини!

Так, пробуждая всю землю от дремы,
Сунна восходит во славе; и Альсвинн
Пену роняет росой на поляны;
И открываются очи и двери

Перед богиней, огнем облеченной,
Каждое сердце ее прославляет,
Всех согревают лучи золотые,
Смех ее теплый звенит в поднебесье.

Мани

Мани, лунный бог, не похож на свою сестру: он гораздо более тихий, мечтательный и задумчивый. Говорят, иногда он сходит со своего пути, чтобы позаботиться о живущих на земле (в особенности — о людях Мидгарда). Один из основных мифов, связанных с Мани, повествует о том, как он спас двоих детей (их имена — Биль и Хьюки — означают «месяц на ущербе» и «молодой месяц») и перенес их в Асгард. Жены у Мани, насколько нам известно, нет. Его вестница — великанша Нотт (Ночь), скачущая верхом на черном коне. У Мани — мягкое, сострадательное сердце, и он всегда готов помочь попавшим в беду, особенно детям. К нему нередко обращаются с просьбами о защите детей. Кроме того, Мани — бог летоисчисления, математики и других областей науки и деятельности, связанных со счетом и числами. Он пользуется особым почетом среди темных альвов и цвергов. Те, кто работает с Мани, говорят, что в лунную колесницу впряжены не кони, а большие псы, а иногда Мани просто идет пешком, наигрывая на флейте. Он — покровитель путешественников и пешей ходьбы вообще.

Поклонение лунному богу

Софи Оберландер

За последние несколько лет у меня установились особые отношения с богом луны, Мани. Современные северные язычники не отводят Мани сколько-нибудь почетного места в пантеоне, но, на мой взгляд, это неправильно. Сомневаюсь, что наши предки сбрасывали его со счетов, — тем более что Мани, как и его сестра Сунна, немаловажен с эсхатологической точки зрения. Согласно пророчеству, в день Рагнарёка погибнет не только солнце, но и луна, и гибель этих двух светил

повлечет за собой крушение всего миропорядка. Именно луна управляет космологическими ритмами. Мани — властитель всего, что течет и изменяется, хозяин ритма и времени. Из-за тесной связи ночного светила с циклическими явлениями многие народы представляли луну в образе богини: она правит приливами и отливами, а, следовательно, и физиологическими циклами женского организма. Но в скандинавском пантеоне сложилась обратная ситуация: солнечная сила, защитная и живительная, здесь мыслится как женская, а лунная, символизирующая интуитивную восприимчивость и чувство ритма, — как мужская.

С моей точки зрения, это совершенно уместно, поскольку Мани-Месяцу присущи глубокая чувственность и чувствительность. Кроме того, мне кажется, он способен мгновенно извлечь человека из обычного пространства и времени и перенести в некое пограничное состояние, в котором магия действует без ограничений. Мани невероятно мудр и сведущ во всем, что связано с магией, и в этом отношении он — лучший друг шамана: он помогает нам сохранять равновесие в духовных путешествиях и даже, возможно, во время шаманской болезни. Когда к нему обращаются за помощью, он, как правило, очень охотно дает советы и наставления в подобных вопросах. Кроме того, он может очищать людей от всевозможной эмоциональной и душевной грязи. И если найти к нему правильный подход, он может помочь проникнуть в Чертог Летописей.

В исторических источниках сведений о Мани сохранилось немного. Обычно он упоминается лишь как персонификация луны — и на этом всё. Однако известно также, что он правит колесницей луны на ее небесных путях и циклами роста и убывания ночного светила. Его сила — тонкое отражение более явной и динамичной энергии Сунны. Сунна мощна и напориста, Мани — мягок и кроток. О его приязни к людям свидетельствует миф о том, как Мани взял на небо двоих детей: девочку Биль и мальчика Хьюки. В большинстве источников утверждается, что он похитил их, но я предпочитаю версию, которой придерживается Мэнни Оулдс, старейшина Дома Мундильфари (http://www.mundilfari.org/manifesto.htm), — согласно его трактовке, Мани спас этих детей от жестокого отца. При таком подходе лунный бог приобретает совершенно иной характер, оказываясь сострадательным божеством.

Многие из тех, кто работает с Мани, отмечали также, что он очень любит числа. Я совершенно неспособна к математике и потому никогда не сталкивалась всерьез с этой стороной его натуры, но не сомневаюсь, что она ему присуща. И это вовсе не удивительно, учитывая, что Мани управляет приливами и отливами, лей-линиями, временем и так далее. Я бы еще предположила, что он до некоторой степени связан с географическими картами и всевозможными навигационными приборами. Все это означает, что к нему можно и нужно обращаться за помощью в те непростые периоды, которые в христианском мистицизме именуются «темной ночью души». Мани способен указать нам выход из тьмы. И к нему, и к его сестре можно также взывать с просьбами о защите в путешествиях и во всех ритуалах перехода. Последнее особенно важно для нашей религии, потому что как раз сейчас мы начинаем восстанавливать и разрабатывать обряды перехода для наших младших единоверцев. Посвятительные ритуалы, обряды совершеннолетия и даже ритуалы, связанные с плодородием (бракосочетания, благословления новорожденных), — всё это прекрасные способы выказать почтение лунному богу. В этом качестве Мани выступает как гарант силы и целостности племени/общины, поскольку подобные ритуалы оказывают мощное психологическое воздействие и укрепляют связи между людьми. Они помогают создать и определить для каждого человека особое место и роль в общине. А это, в свою очередь, способствует формированию психологической и духовной целостности сообщества, столь важной для беспрепятственного роста и развития.

Разумеется, женщины связаны с Мани особенно тесно — благодаря ритму менструальных циклов, которыми, как указывалось выше, управляет именно луна. Поэтому Мани властвует также над ритмами плодородия, зачатия и предохранения от зачатия. Кроме того, он косвенно связан с некоторыми областями травничества, поскольку некоторые растения по традиции собирают только при лунном свете и при определенных фазах луны, чтобы они не утратили своих целебных свойств.

В целом, как показывает мой личный опыт, Мани — очень доброжелательный и общительный бог. Ему нравится наблюдать за людьми и помогать им, и нрав у него легкий и добродушный, несмотря на некоторый ореол таинственности.

В народных представлениях луна нередко ассоциируется с безумием и различными психическими отклонениями. В некоторых культурах безумие почиталось как священный недуг, вызванный прикосновением божества. Мистики, шаманы и поэты с точки зрения обывателя подчас проявляют очевидные признаки сумасшествия. Но в книге Джозефа Кэмпбелла «Власть мифа» есть замечательный образ: мистики, пишет он, — это люди, которые плавают там, где тонут безумцы.

Можно предположить, что еще один из даров луны — то экстатическое вдохновение, которое исходит не от рационального анализа, а от глубоко прочувствованного интуитивного опыта.

Поскольку Мани и его сестра управляют временем и циклами, не исключено, что они также связаны с летописанием и родословными. Возведенные на небо на заре времен, они имели возможность наблюдать за всем ходом человеческой истории. Поэтому в день Мани (понедельник) имеет смысл воздавать почести предкам (особенно тем, чьи имена нам неизвестны): поклонение ночи и дню, солнцу и луне — это, в сущности, не что иное, как поклонение нашим истокам.

Созерцатель

Элизабет Вонгвизит

О Мани, сокрытый в сиянье
прекрасного лика, дурманного лика луны,
погруженный во сны о великих морях,
о бесстрастной земле, о блистающем своде небес,
расскажи мне о том, что ты видел
в скитаньях своих поднебесных!
Ты приходишь, уходишь и вновь возвращаешься прежним,
таким же, как был, погруженным в молчанье и грезы,
ты кружишься вечно, задумчиво глядя на мир,
как взираем и мы на загадки, представшие нам во плоти.
Учи меня, как наблюдать, ни о чем не тревожась,
Спокойно и кротко взирать, созерцать непредвзято, —
о ты, созерцающий мир с высоты полуночной!
Премудрость твоя глубока и неспешна, о Мани,
и если когда-нибудь ход свой замедлишь хотя б на мгновенье,
с улыбкой взгляни на меня,
ибо я созерцаю тебя издалёка, не в силах расстаться
со всем, что меня привязало к недвижной земле.

Даг

Перед колесницей Сунны скачет верхом на огнегривом коне Скинфакси ее вестник — небесный этин Даг (День). Грива его скакуна озаряет светом небо и землю. Даг — сын Нотт (Ночи) и Деллинга (Рассвета), знатного альва, владыки одного из высших домов Альвхейма. Деллинг и Нотт недолго пробыли вместе, и то, что у них родился сын, удивительно, поскольку дети от браков между йотунами и альвами — вообще большая редкость. В целом альвы осуждают браки себе подобных с йотунами и считают их постыдными, но в данном случае, по-видимому, запрет смягчился благодаря тому, что Нотт — небесная великанша, выполняющая важную работу по заданию асов, и что ее сыну от Деллинга, Дагу, было предначертано стать вестником Дня.

Высокий, как великаны, и прекрасный, как эльфы, Даг соединил в себе лучшие черты обеих рас. Волосы его — цвета красного золота, а глаза — цвета полуденного неба. Времени на серьезные отношения у него нет, а потому нет и жены, но это не мешает ему вступать в недолговечные союзы с женщинами из самых разных рас — подобно своей матери, он любит разнообразие. Перед его сияющей улыбкой не устояли многие девы из йотунов, ванов, асов и даже альвов. Он же если и любит кого-то по-настоящему, то разве что Сунну, — а она замужем за другим и не заинтересована в любовных приключениях на стороне, да еще и на рабочем месте.

Призывание Дага

Славься, Владыка Дня!
В сиянии злата восходишь ты перед солнцем,
Туманы бегут от жгучей твоей улыбки,
И розовый утренний свет

Разливается вширь над полями.
Открывая глаза на заре, мы встречаем тебя,
Мы встаем пред тобою, как тянутся к небу колосья.
О наездник Скинфакси, объявший огнем окоем
И пронзающий тысячи туч,
Радуй каждым восходом
Наши глаза и сердца!

Нотт

Нотт, чье имя означает просто «ночь», вестница Мани, скачет верхом на черном коне Хримфакси. Мчась по небу, Хримфакси отрясает со своих удил ночную росу. Нотт — внучка Бергельмира, первого предводителя йотунов, и дочь его сына Норфи, знаменитого великана-зодчего, по чертежам которого были построены Асгард, Трюмхейм и дворец Утгарда-Локи. Первым (из троих) мужем Нотт был йотун по имени Нагифари, подаривший ей сына Ауда. От второго мужа, водного великана Аннара, Нотт родила Йорд, будущую мать Тора. Третьим ее мужем стал рыжий альв Деллинг, и от этого союза произошел Даг, бог дня. Нотт — древняя великанша, одна из тех, кто родился еще до потопа (от которого она спаслась лишь благодаря тому, что гостила в то время в мире мертвых). Ходят слухи, что одним из ее любовников был древний бог ванов Фроди; она родила ему сына Ньорда, покровителя мореходов, и оставила новорожденного мальчика с отцом. Материнские обязанности этой великанше вообще не по нраву: она лишь производит детей на свет, а растить и воспитывать их предоставляет отцам. Зато в ней сильны черты архетипа мудрой старухи: хотя заботы большинства людей ей чужды, она может помогать (если пожелает) тем, кто скитается во тьме в поисках утраченных знаний и, в особенности, тайн прошлого. Скорее всего, она просто обронит мимоходом крупицу своей вековой мудрости, словно падучую звезду, сорвавшуюся с подола ее одеяний. Но если вы молоды и красивы и принадлежите к мужскому полу, то можете надеяться на большее. Покажите этой почтенной даме, что она по-прежнему прекрасна и желанна, — не то чтобы она нуждалась в напоминаниях об этом несомненном факте, но ей это будет приятно. Однако не теряйте бдительности: она может поймать вас на слове.

Призывание Нотт

лава тебе, о Нотт, древняя Ночь!
Твои одеянья черны, но мерцают несметными искрами звезд.
Ты проходишь над нами,
И мы замираем в восторге, дивясь твоим тайнам,
Чарующим нас еженощно.
Славься, наездница! Конь твой, Хримфакси, питает иссохшую землю:
Блещут капли росы на темных его удилах.
Славься, о Старица Ночи, Святая Ведунья!
Власы твои — как серебро облаков, застилающих лунное небо.
О ты, матерь Дня, и Земли, и того
Кто влюблен в Океан и ладью свою правит за край небоската;
Возлюбившая йотуна, альва и вана
И каждого, кто, запрокинув лицо к небесам, озаренным луною,
Пленит красотой твои древние, древние очи!
О Нотт, одари нас покоем блаженного сна,
И тихою поступью шествуй на темном коне через наши виденья!

[1] Krasskova, Galina. Exploring the Northern Tradition. New Page Books, 2005, p. 116.— Примеч. автора.

[2] Simek, Rudolf. Dictionary of Northern Mythology. D.S. Brewer Press, 2000,p. 303. — Примеч. автора.

[3] Но затем мир возродится, и на смену Солнцу и Месяцу придут их дети — новые светила, которые вновь озарят все миры и восстановят ход времен. — Примеч. автора.

[4] Simek, op. cit., p. 297. — Примеч. автора.

[5] Branston, Brian. Gods of the North. Thames and Hudson, 1980, p. 69.— Примеч. автора.

[6] Публий Корнелий Тацит, «О происхождении германцев и местоположении Германии», 45.

[7] Branston, op. cit., p. 69.

[8] Некоторые мои знакомые язычники используют разновидность солярного колеса, восходящую к раннему бронзовому веку. Внешне этот символ почти не похож на свастику и поэтому не вызывает негативных ассоциаций. Возможно, это неплохой выход из положения. — Примеч. автора.

Священные оборотни: Железный Лес

Самую странную и причудливую подгруппу обитателей Йотунхейма составляют кланы Ярнвида, Железного Леса. Чтобы понять их, прежде всего нужно понять особую суть Железного Леса как такового. Йотуны называют его Сердцем Йотунхейма, причем не только в географическом смысле: подразумевается, что это — средоточие самой природы йотунов, ее святая святых.

В атмосфере Железного Леса и впрямь есть что-то диковинное, что-то, как сказали бы немцы, unheimlich — зловещее, «неблагое». Некоторые утверждают, что он магически «радиоактивен». От него исходит какая-то мощная сила, и йотуны, рождающиеся там, нередко оказываются богами или уродами (впрочем, одно не исключает другого). Именно там появилась на свет богиня подземного мира, Хела: ее мать, Ангрбода, — Ведьма Железного Леса, то есть мудрая женщина всех девяти его кланов. Там же родились и другие дети Ангрбоды — великий Змей и йотуны-волки Сколь, Хати и чудовищный Фенрир.

Великаны Ярнвида — самая замкнутая из всех йотунских общин, избегающая браков с теми, кто не принадлежит ни к одному из их девяти кланов. Исключение из этого правила они делают лишь тогда, когда рождаемость падает из-за многочисленных мутаций. Остальные йотуны относятся к ним с необыкновенным уважением, к которому примешивается толика страха (не будем забывать, что большинство йотунских богов — родом из Железного Леса).

В целом, жители Железного Леса выглядят весьма причудливо. Все йотуны — искусные мастера оборотничества, но эти проводят так много времени в зверином или полузверином обличье, что сам Железный Лес иногда называют Лесом Оборотней. Некоторые из его обитателей и уроженцев (например, тот же Фенрир) приняли облик волков навсегда.

Еще один признак крови Ярнвида — «зыбкость плоти», как называют этот феномен сами его обитатели. Подразумевается, что йотуны Девяти Кланов меняют облик так часто и так свободны от привязанности к формам, что сказать, как они выглядели «изначально», попросту невозможно, да и сами они подчас этого не помнят. Великаны Железного Леса невысоки ростом по сравнению с другими йотунами — ненамного выше, а зачастую и ниже рослого человека (впрочем, имеются исключения — например, Фарбаути, великан ростом в девять футов [1]). Многие из них отличаются диковинными уродствами; иные покрыты звериной шерстью и грубой шкурой, а иногда и чешуей или перьями; иные — гермафродиты; иные — рогаты и козлоноги или просто выглядят так или иначе странно. Вообще говоря, среди йотунов считается, что любая неоднозначность гендерной принадлежности — признак происхождения от одного из кланов Железного Леса (вспомним, к примеру, Локи, меняющего пол, или Мирового Змея-гермафродита).

Представители некоторых кланов, в особенности племени Жука-Могильщика, похожи на «троллей» как мы представляем их себе по народным сказкам. Среди жителей Железного Леса встречаются и вампиры, питающиеся кровью или жизненной силой других существ. («Первичный», то есть наследственный, энергетический вампиризм может передаваться и людям, у которых в роду есть йотуны Ярнвида.)

Главное — не забывайте, что в Железном Лесу необычный внешний вид отнюдь не считается недостатком. В связи с эффектами магической «радиоактивности» для обитателей Ярнвида попросту не существует такого понятия, как «правильная» или «неправильная» телесная форма — если только речь не идет о уродствах, несовместимых с жизнью или мешающих получать от нее удовольствие. Йотунов Железного Леса с детства учат помогать друг другу, компенсируя физические различия и проблемы соплеменников: так, на собрании кланов рослый йотун посадит себе на плечи карлика-тролля, чтобы тому было лучше видно; длинноногий никогда не откажется перенести коротконогого через ручей; тех, кто физически слаб, всегда защитят от опасности (тем более что у физически слабых магические способности нередко развиты лучше, чем у силачей); наконец, мерилом красоты служит не столько форма тела, сколько обаяние личности. И если о слабых телом, как правило, хорошо заботятся, то слабых духом безжалостно отсеивают.

Как ни странно, к людям они вполне благосклонны — при условии, что тем удается пройти испытание при первой встрече и не озлобиться. Испытания обычно бывают двух видов. Обитатели Ярнвида могут напасть на вас понарошку (например, ликантропы попросту прыгают из кустов на встречных путников) — не для того, чтобы убить или тяжело ранить, а чтобы определить ваше место в иерархии. Тут вы можете либо с достоинством сдаться, либо побороться с ними, пока они не отступят. После этого можно будет обратиться к ним с дружеской речью.

Второй способ испытания — выслать вам навстречу кого-нибудь особенно уродливого и безобразного и понаблюдать за вашей реакцией. Они прекрасно знают, что за пределами Железного Леса понятие физической нормы общепринято. Однако для них самих в отличиях от этой нормы нет ничего плохого. Даже наоборот, подобные отличия — предмет их клановой гордости, знак родословной, примета происхождения от тех же предков, которые произвели на свет йотунских богов. И если вы проявите неприязнь к их внешнему виду, они перестанут вас уважать. Примите их такими, как они есть, безо всяких замечаний и негативных реакций. Если вы поморщитесь, отвернетесь, отведете глаза или как-то иначе выкажете отвращение или жалость — вы провалили испытание. Но если вы отреагируете спокойно и дружелюбно, они примут вас как друга (хотя имейте в виду, что в своих выражениях дружеской приязни они подчас грубоваты).

Если они вас примут, вы станете для них «своим» — окончательно и бесповоротно. Железный Лес — хорошее убежище для тех, чей внешний облик не удовлетворяет общепринятым нормам. С точки зрения обитателей Ярнвида, человек с увечьями или инвалидностью, физической или психической, отнюдь не ущербен: он просто такой, какой он есть, единственный в своем роде. То же самое относится и к людям с гендерными проблемами (и в особенности — к тем, кто пытается как-то изменить свой физический облик и пол): среди йотунов Железного Леса процент двуполых существ и обладателей неопределенного пола значительно выше, чем где бы то ни было, и поэтому к оборотничеству, сопряженному со сменой пола, они относятся гораздо спокойнее многих. В Железном Лесу много врачевателей, специализирующих на мутациях, связанных с кровными линиями Ярнвида; и они могут помогать не только йотунам, но и людям.

Кроме того, обитатели Железного Леса — великолепные охотники. Они могут научить вас искусно выслеживать добычу, в том числе и в астральном мире.

Население Ярнвида подразделяется на девять кланов, или племен. Их тотемы — Волк (к этому племени принадлежат все волки-оборотни Железного Леса), Змей, Гиена, Молния, Призрачный Олень, Пещерный Медведь, Река Ножей, Кровавая Ольха и Жук-Могильщик. Во главе каждого клана стоит вождь (например, Фарбаути, отец Локи, — вождь клана Молнии), а Ангрбода, возглавляющая клан Волка, — предводительница всех вождей, бессменно занимающая это место после победы над Фарбаути. Йотуны Железного Леса далеко не моногамны и часто вступают в межплеменные браки, так что в жилах большинства из них течет кровь нескольких кланов, а то и всех девяти. Каждому клану присущи свои особые таланты, хотя в результате смешанных браков классические способности каждого данного клана ярко проявлены от силы у половины от всех его представителей. Но, в целом, клан Волка производит на свет по большей части волков- и псов-оборотней, а клан Пещерного Медведя — медведей-оборотней или просто довольно рослых, массивных йотунов, покрытых косматой шерстью. В племени Молнии сильна кровь огненных этинов, но многие его представители — огненно-рыжие (чем и отличаются от йотунов Муспелльхейма — смуглых и темноволосых). Клан Змея — змеи-оборотни (Йормунганд — живое доказательство того, что у Ангрбоды были предки из этого племени) и знатоки ядов; некоторые из них могут отравить одним прикосновением, но могут и готовить на основе своей крови целебные яды, которые в малых дозах побеждают тяжелые болезни. Иными словами, йотуны этого клана — не только убийцы, но и врачеватели. К клану Гиены принадлежат падальщики, пожиратели трупов. По кровным линиям этого племени передается энергетический вампиризм. Кроме того, в клане Гиены, как и в клане Змея часто рождаются гермафродиты. Племя Призрачного Оленя — великолепные охотники и мастера по работе с предками и душами мертвых; из этого клана происходят жрецы, специализирующиеся на погребальных обрядах. Клан Реки Ножей — рыболовы, сведущие в магии пресной воды, а также искусные резчики по дереву и изготовители инструментов. В клане Кровавой Ольхи много целителей, травников и повитух; встречаются также оборотни, способные превращаться в деревья и кусты. Йотуны Кровавой Ольхи — мастера сексуальной магии (точнее, особой ее разновидности, ориентированной на катарсические испытания). И, наконец, обитающий в предгорьях клан Жука-Могильщика — названный в честь жука-трупоеда (Nicrophorus), священного животного Хелы, — состоит из существ, похожих на троллей и питающих особую нежность к насекомым и мелким грызунам.

Кланы нередко воюют друг с другом (эпическая война между племенами Молнии и Волка за место Вождя Вождей продолжалась почти два десятка лет), но при первых же признаках внешней угрозы забывают обо всех междоусобицах и единым фронтом встают на борьбу с агрессором. Если кто-то по личным причинам отказывается от участия в межплеменной войне, обе стороны относятся к его выбору с пониманием. Однако вождь клана не имеет права уклониться от военных действий. Если он не желает воевать, у него есть только два выхода: либо отозвать с поля битвы все свое племя, либо отречься от звания вождя. Впрочем, межплеменная вражда угасает так же быстро, как и вспыхивает:

обычно не проходит и года, как бывшие противники снова превращаются в добрых соседей и продолжают дружить как ни в чем не бывало.

Кроме того, в Железном Лесу водятся особые животные — более разумные, чем можно ожидать от животных, однако не считающие себя йотунами. Не исключено, что йотуны-оборотни иногда спариваются с животными и производят на свет относительно разумных потомков, но обсуждать это не принято. Просто если вам вздумается поохотиться в Железном Лесу, имейте в виду: даже тот, кто выглядит как самый настоящий зверь, за шахматной доской, возможно, дал бы вам фору.

Мясо — хорошее подношение для любого обитателя Ярнвида. Кроме того, тамошние жители очень любят сласти, потому что в обычных условиях сладкое достается им нечасто. Если вы хотите принести им выпивку, пиво и мед не годятся: как и жители Утгарда, они предпочитают что-нибудь покрепче. Лучше всего — какой-нибудь крепкий и сладкий ликер. А еще (как ни странно) их можно порадовать мелкими игрушками, особенно фигурками каких-нибудь причудливых существ.

Каннибализм (которому, напомним, не чужды и другие разновидности йотунов) в Железном Лесу весьма распространен и составляет важную часть погребальных обрядов. Тролль, погибающий в сражении, не без оснований надеется, что родичи приготовят и съедят его тело, чтобы оно тем самым вернулось в клан, которому принадлежит. Тела стариков тушат в больших котлах, чтобы мясо стало помягче, и приправляют пряными травами. Хоронят или кремируют только тех, кто умер от болезни. Если вас пригласят на погребальный пир, помните, что это — большая честь. И если вы чувствуете, что не сможете принять ее как подобает, подыщите очень вежливую отговорку — и такую, которая прозвучит очень убедительно.

Ангрбода

Ангрбоду называют Старухой из Железного Леса. В литературных источниках она упоминается только как супруга Локи и мать нескольких его детей. В видениях она почти всегда предстает в образе высокой мускулистой великанши с рыжеватыми («цвета засохшей крови», по выражению одного духовидца) волосами, страстной, яростной, кровожадной и необыкновенно мудрой и сведущей. Ее прозвище, Старуха (Hag), может показаться оскорбительным, но в действительности оно происходит от слова «hagia» — «мудрая женщина, ведунья». Ангрбода — предводительница клана Волка и глава вождей всех девяти кланов Железного Леса. Это место досталось ей по праву многих побед: она не только ведунья, жрица, волшебница и провидица, но и свирепая воительница и волчица-оборотень. Как госпожа Железного Леса она знает обо всем, что происходит в границах ее владений, и держит все под контролем. Но, как и большинство обитателей Ярнвида, она обычно не покидает пределов Железного Леса и не вмешивается в дела внешнего мира.

Если вы хотите работать с Матерью Волков, помните, что она очень разборчива, и если вы по той или иной причине ей не понравитесь, она вас отвергнет, нисколько не щадя ваших чувств. Большинство йотунов недолюбливают душевную слабость, Ангрбода же не терпит ее вовсе: тех, кто немощен духом и сдается без борьбы, по ее мнению, следовало бы бросать на произвол судьбы еще при рождении. Но если вы — сильный и достойный человек, попавший в трудную ситуацию, она может проявить удивительное сочувствие. То, что она понимает под слабостью, не имеет никакого отношения к физическому состоянию: слабость, которую она ненавидит, — это слабость воли. Пусть вы больны или увечны — для нее это неважно до тех пор, пока вы не сдаетесь и продолжаете бороться. С особой нежностью она относится к тем, кто сумел отвоевать себе место под солнцем, несмотря на врожденные физические недостатки или отклонения. На свой лад Ангрбода — тоже Богиня-Мать:со всей свирепостью волчицы, обороняющей волчат, она защищает тех, кого признала своими; но если щенок ведет себя глупо, она сама может на него нарычать, а то и укусить для острастки. Ангрбода сведуща в магии охоты, прорицания и оборотничества и в женских практиках йотунской сексуальной магии. Что касается подношений, для начала угостите ее кровью.

Хотя в литературных источниках Ангрбоду изображают как жену Локи, в иерархии Железного Леса дело обстоит иначе: здесь Локи — всего лишь консорт Ангрбоды. Впрочем, они так или иначе прожили вместе недолго: Локи покинул Железный Лес, отправился в странствия и в конце концов связался с Одином и асами, встретил Сигюн и поселился с нею в Асгарде. Ангрбоде все это не понравилось, но она слишком хорошо знает Локи и понимает, что манипулировать им невозможно; кроме того, она горда и независима — и, скорее всего, не испытывает недостатка в мужском внимании (судя по всему, у нее имеется еще несколько консортов про запас). Обычно она носит мужскую одежду

— увидеть ее в женском платье можно не так уж часто; и как военачальница своего клана обычно ходит в доспехах и при оружии.

От Локи у нее родилось трое детей: Хела, ставшая богиней Смерти; исполинский змей Йормунанд; и Фенрир, великий Волк-Разрушитель. Последующий брак Локи с Сигюн огорчил Ангрбоду вовсе не по причине ревности (напомним, что многоженство и многомужие у йотунов — в порядке вещей), а потому, что, связавшись с женщиной из асов, Локи — с точки зрения предводительницы клана Волка — предал собственный род и племя.

Кто был матерью детей Фенрира — Хати и Сколя, — не вполне ясно: по одним источникам — какая-то безымянная великанша из Ярнвида, но по другим — сама Ангрбода, вступившая со своим сыном в кровосмесительную связь. Правда это или нет, мы не знаем; и, возможно, это останется загадкой навсегда.

Ангрбода

Эбби Хеласдоттир

…трижды сожгли ее,
трижды рожденную,
и все же она
доселе живет [2].

В космологии Рёккатру великанша Ангрбода — одна из самых сложных персонажей. В этом отношении она может соперничать даже со своей дочерью Хелой. Она разделяет с Хелой многие символы и, подобно ей, может представать и как мать, и как дева, и как старуха.

В скандинавских сагах Ангрбода предстает главным образом в последней роли — как Старуха из Железного Леса, великанша, с которой время от времени живет Локи. Она родила ему троих детей — Хелу, Йормунганда и Фенриса, а позднее от того же Фенриса произвела на свет еще двух волков — Хати и Сколя. Таким образом, несмотря на прозвание «старуха», Ангрбода выступает и в роли богини-матери. Фактически, она мать едва ли не всего пантеона рёкков.

О характере Ангрбоды как нельзя лучше свидетельствует ее стихия — Лед. Изо льда возник этот мир и первые живые существа в нем. Лед кажется неподвижным, но в действительности он постоянно движется — неощутимо, но неотвратимо. Яркий тому пример — ирландская богиня Кайлих Бэра, богиня-созидательница, мудрая ведунья и владычица зимы, сотворившая горы и холмы и движущая монолиты. Подобно Ангрбоде, Кайлих — триждырожденная (отраженная в двух своих сестрах) богиня, способная вечно обновляться и возвращать себе молодость.

Многочисленное потомство Ангрбоды — не что иное, как сохраненная в мифах память о ее древнейшей роли: изначально она — творящая Женская сила, лежащая в основе всего мироздания. Повторим еще раз: в скандинавской мифологии начало миру положил лед, стихия Ангрбоды. Необъятная бездна Гиннунгагап, из которой выходит вселенная, — это лоно Темной Богини, подобное тому первозданному хаосу, который в индуистской космологии представляется как чрево Кали. Эти идеи наглядно представлены в изображениях Шейла-на-гиг, встречающихся повсеместно на Британских островах и в Ирландии. Шейла-на-гиг — это вырезанная из дерева фигурка безобразной, похотливо улыбающейся женщины, сидящей на корточках и обеими руками широко раскрывшей свою вагину. Имя ее, по разным версиям, связано со словами «hag» («старуха, ведьма») или «giant» («великан»); исследовательница культа Богини Дороти Майерс отмечает, что «gyg» — это одно из скандинавских названий великанши. Оба эти варианта этимологии имеют самое прямое отношение к Ангрбоде: она — и старуха-ведунья, и великанша.

Еще один важный след культа Ангрбоды на Британских островах обнаруживается в поверьях, связанных с лестерширскими холмами Дейн-Хиллз: говорят, что здесь обитает ведьма по имени Черная Аннис (она же — Синяя Аннис, Черная Анна, Черная Энни, Черная Агнес и Кошка Анна), собственными когтями выцарапавшая себе пещеру в песчаниковой скале. У входа в эту пещеру, которую называют Приютом Черной Аннис, растет дуб, в ветвях которого Аннис прячется в засаде. Завидев проходящего мимо ребенка, она прыгает на него сверху и уносит в свою пещеру, выпивает его кровь, пожирает мясо, а кожу вывешивает на ветвях дуба, чтобы та как следует просохла. Аннис ходит в юбке, сшитой из кожи ее жертв. Именем ее (так же, как в Германии — именем фрау Холле, Госпожи

Метелицы) пугают непослушных детей: «Не балуй, а не то придет Черная Аннис и заберет тебя». У Аннис — как и у Ангрбоды (по некоторым версиям) и у Хелы, — страшное синее лицо, лицо богини смерти. Происхождение ее имени не вполне ясно, но название самих холмов — Дейн-Хиллз, Холмы Данов — дает ответ на вопрос, почему Черную Аннис можно предположительно отождествить со скандинавской Ангрбодой. Связь между ними отмечали и другие авторы, указывавшие, что Анну англов в Дании называли Ангрбодой и что она была известна также под именем «Ингона». Последнее связано с руной Ингваз — руническим эквивалентом символа vesica piscis [3], ассоциирующегося с вагиной.

В образе Черной Аннис, равно как и в скандинавских мифах, Ангрбода предстает одновременно и как мать, и как убийца. Смысл ее зловещей репутации станет яснее, если соотнести ее с образами неолитической богини смерти. Ее длинные ногти и острые зубы напоминают о том, что богиня смерти иногда изображалась в виде птицы-падальщика — ворона или стервятника.

Сидела старуха
в Железном Лесу
и породила там
Фенрира род;
из этого рода
станет один
мерзостный тролль
похитителем солнца [4].

Призывание Ангрбоды

Элизабет Вонгвизит

Слава тебе, Госпожа кланов Железного Леса:
Власть твоя велика, воля твоя могуча.
Слава тебе, о матерь грозной богини Смерти:
Копье твое насмерть разит, не ведая промаха в битве.
Слава тебе, о гневная мать страданий:
Ярость твоя не знает отдыха и пощады.
Слава тебе, о матерь волка и змея:
Любовь твоя — сила воли и твердость духа.
Слава тебе, мать богов, хранящая Ярнвид:
Отвага твоя не знает тревог и сомнений.
Слава тебе, ведунья священного леса:
Мудрость твоя бездонна и неистощима.
Слава тебе, чародейка, смерть поправшая трижды:
Сердце твое колдовское будет биться вовеки.

Песнь Ангрбоды

Дж. Фрейсон («Род источника Урд» [5])

Я — гнев [6], рожденный стонами рабов,
Не знающих борьбы за вкус свободы.
Я — гнев, рожденный слабостью рабов,
Боящихся искать источник силы.
Я — гнев, рожденный глупостью рабов,
Не выучивших горького урока.
Я — гнев, рожденный леностью рабов,
Уверенных, что я приду на помощь.

Но я — не сундук сокровищ,
Я — не чудесный спаситель,

Спешащий по первому зову желанья твои исполнить,
Я не утру тебе слезы,
Я не развею страхи,
И не помешаю тебе гореть в твоей преисподней.

Я — кровью омытый меч,
Я — тайная суть твоя,
Что рыбою на песке бьется, сорвав личину;
Я — нож, вырезающий руны,
И рун священный узор,
Который покажет тебе заклятых врагов кончину.

Я — гнев, объявший разум в час исхода
Из родовых земель в пустыню моря,
Я — гнев, объявший сердце под мечами,
Пронзающими жертву для забавы.
Я — гнев, объявший сломленную душу
От боли, что не чает утоленья,
Я — гнев, объявший дух в извечной муке
На перекрестье тела и сознанья.

Я — злость, что кипит под кожей,
Я — цепь родового долга,
Я — алая кровь ребенка на материнской груди.
Я — мудрость, добытая кровью,
Я — сок векового тиса,
Я — черная драгоценность в конце твоего пути.

Я — храм, объятый огнем,
Я — одно из тысяч имен,
Я — горький источник слез: давно иссякла вода.
Я — ведьма в темном плаще,
Я — трещина в камне стен,
Я — вестница Темного Века: недолго осталось ждать.

Я — гнев, воздетый, как могучий щит
В руках, до черноты сожженных солнцем.
Я — гнев, воздетый как могучий меч,
По рукоять ушедший в сердце труса.
Я — гнев, воздетый, как маяк в ночи,
Как светоч Правды в мареве обманов,
Я — гнев, воздетый, как гремящий глас
Судьбы, неотвратимой и премудрой.

Я — рокот грядущей бури,
Я — вольная, чистая ярость,
Я — грозная сеть правосудья: виновному не уйти.
Я — колыбель народа,
Павшего под мечами,
Я — забытая Мать-Земля, что взывает к тебе: отмсти!

Я — гибельный, проклятый дар,
Я — желчь иссохшим устам,
Я — древней веры преданье, живущее меж людьми.
Я — твой запретный плод,
Я — змей в твоем райском саду,
Я — смута восьмого дня, восставшего против семи.

Я — Ангрбода, вестница горя.
Изрезали годы лицо, но так и не скрыли шрамов.
Я — Ангрбода, вестница горя.
Не в небе ищи ответ, а в темных глубинах бездны.
Я — Ангрбода, вестница горя.

Сломай, наконец, свою клетку, пленник собственных страхов!
Я — Ангрбода, вестница горя.
Хоть раз загляни на дно своей погребальной урны.

Я — дряхлая длань веков,
Я — сила волшебной земли,
Я — та, у кого берут пряжу вещие норны.
Я — первая правда твоя,
Что веру убьет навек,
Я — феникса белый жар, я пламень души упорной.

Я — попранная любовь,
И я — могила любви,
Я — жизнь, что слишком длинна; я — счастье, что слишком кратко.
Я — твой единственный хлеб,
И я не по вкусу тебе,
Но если захочешь жить, ты съешь меня без остатка.

Ритуал блота Ангрбоды

19-й день Блутмоната, Месяца крови (19 ноября)

Из Языческого часослова Ордена Часов

Цвет: черный

Стихия: Огонь

Алтарь: На черном покрове расположите вазу с голыми дубовыми ветвями, на которых еще осталось несколько сухих листьев; три зажженные красные свечи; рог с медом; статуэтки волков; пепел от сожженного деревянного сердца и железный нож.

Подношения: пепел, размазанный по лицу. Обещание отныне смотреть другими глазами на любое уродство.

Пища в течение дня: цельнозерновой черный хлеб; грибы; красное мясо.

Призывание Ангрбоды

Славься, Ведьма Железного Леса!
Из утробы твоей изошли
Владычица Смерти,
Хозяйка теней и тьмы;
Волк-разрушитель
И змей, обвивающий Землю.
Ты одна против всех стоишь,
Ты всегда защитишь детей,
Как бы ни были те безобразны,
Ты всегда защитишь супруга,
Как бы ни был он всем ненавистен,
Ты умрешь за своих любимых,
Невзирая на их изъяны.
Ныне дети твои в плену,
Ныне дети твои в изгнанье,
Но волна разрушенья и смерти

Не замедлилась ни на шаг.
Славься, о ты, чье сердце
Дотла сожжено слепцами,
Не желавшими видеть уродство,
Дабы светлая их душа
В темном зеркале не отразилась.

Хор: Ангрбода! Ангрбода!
Ведьма Железного Леса!
Мать Волков,
Защищай свою Стаю
Огнем, и кровью, и сталью!

(Все делают шаг вперед, зачерпывают пригоршню пепла от сожженного сердца и размазывают его по лицу. Затем пускают по кругу рог с медом, а остатками совершают возлияние Ангрбоде. Свечи гасят. Железный нож кладут на пол. Покидая ритуальное помещение, каждый переступает через нож).

Фарбаути

Вождь клана Молнии из Железного Леса, Фарбаути — древний бог грома и молнии, подобный Тору. Как и Тор, он высок, широкоплеч, силен и вспыльчив. Однако между ними имеются различия. Фарбаути, имя которого означает «тяжело разящий» или «жестоко разящий», — чистокровный йотун, и своих противников он «разит» не только молниями. Среди прочего, Фарбаути насылает болезни: его оружие — немощь, дряхлость и старческие недуги.

Имя «Фарбаути» означает «тяжело разящий». Многие романтически настроенные люди полагают, что здесь подразумевается сила молнии, но я полагаю, что это не так. Ничто не разит тяжелее, чем удар, наносящий рану, в которой нет чести: старость, беспомощность, утрата здравого рассудка. Фарабути и впрямь разит тяжело и грубо — и оттуда, откуда мы меньше всего ожидаем. Он не слишком скор на расправу, но если уж он решит поквитаться с врагом, то набросится на него, словно полчища саранчи, и не оставит после себя ничего, кроме голой, опустошенной земли. В конечном счете, так или иначе столкнуться с Фарбаути приходится каждому из нас, и в этом столкновении заключен особый урок: есть на свете такие битвы, победить в которых нам не суждено, и в сравнении с теми утратами, которые постигают нас по воле этого исполина, даже смерть приятна и легка. Фарбаути наносит такие раны, исцелиться от которых уже невозможно. Однако он ожидает, что мы выдержим эту боль, — и в этом еще один из его уроков: стойкость перед лицом сокрушительных невзгод.

Как оказалось, я могу служить ему с радостью, — но это служение пробуждает отнюдь не самые лучшие стороны моей натуры. Даже в хорошем настроении Фарбаути готов без устали разглагольствовать о том, как он поражает своих врагов бесплодием, истребляет урожаи, насылает болезни и ранения на тех, кто как-то его оскорбил. Однако из этого вовсе не следует, что он — воплощение зла, как автоматически предположили бы некоторые язычники. Он не зол — он просто есть. Его дары — это победы в битвах и осадах; и, помимо прочего, он предводитель справедливых наступательных войн. Болезни и старость неприятны, но в этом мире они закономерны. И я могу засвидетельствовать, что на деле Фарбаути — верный союзник, дружелюбный, остроумный и очень заботливый.

— Тамара Кроуфорд

Молитва Фарбаути

Тамара Кроуфорд

Слава тебе, Господин Разрушенья,
Владыка законного гнева!
Падают недруги перед тобою,
Но все мы когда-нибудь так же падем

Под ударом твоей руки.

Могучий воитель, отважный защитник, —
Тебе возношу хвалу!
Искусно владеющий всяким оружьем —
Склоняюсь перед тобой!
Врага ослепляя неправедной злобой,
Наносишь ты тайный удар.
Ты, как саранча, налетаешь нежданно,
Губя урожай на корню.
Ты недругу путь преграждаешь навеки
В святилище мыслей его,
Рассудок ввергая в пучину безумья
И Мунина дар отняв.

Свиреп ты и полон страсти,
Силен, коварен и мудр.
Ты гонишь нещадно врага пред собою,
Сжигая его огнем.

Я славлю тебя, Фарбаути,
Исполин, породивший Локи,
Разящий сполох небес!
О, несравненный воитель,
Покрытый шрамами битв!
Храни меня в битвах жизни
На избранном мною пути,
Ведущем к тебе, о Воин!

[1] Около 2,7 м.

[2] Старшая Эдда, «Прорицание вёльвы», 21, рус. пер. А.И. Корсуна.

[3] Vesica piscis — «рыбий пузырь» (лат.), или мандорла (санскр. «миндалина»), фигура, образованная пересечением двух окружностей одинакового радиуса, расположенных таким образом, что центр одной из них находится на окружности другой. В некоторых традициях используется в качестве символа женских половых органов.

[4] Старшая Эдда, «Прорицание вёльвы», 40, рус. пер. А.И. Корсуна.

[5] «Род источника Урд» — нью-йоркская группа последователей Северной традиции, основанная в 1996 году Галиной Красковой.

[6] Английское слово «anger», «гнев», созвучно имени Ангрбоды, которое в буквальном переводе означает «Приносящая горе».

Рёкки: теневые боги

Слово «рёкки» в значении «боги йотунов» ввела в обиход Эбби Хеласдоттир. Божественный статус этих сущностей вызывает ожесточенные споры между различными группами, работающими в Северной традиции. Одни считают их (и даже Хелу, грозную силу самой Смерти, которую не способен ни подчинить, ни улестить ни один ас) всего лишь великанами, далеко уступающими асам по значимости. Другие полагают, что это и впрямь божества, но божества злые или слишком опасные, чтобы всерьез им служить или работать с ними. (Последняя установка зачастую объясняется воспитанием: люди, выросшие в христианской традиции, привыкают делить весь мир на "добро" и "зло" и отводят рёккам то же место, которое христиане в своей картине мира зарезервировали за Сатаной.) По мнению третьих, на основе имеющихся свидетельств невозможно доказать, что люди когда-то действительно поклонялись этим сущностям как богам.

Но откуда же взялись так внезапно целые толпы людей, с которыми говорят эти темные боги? Как мы уже отмечали, в последнее время все чаще и чаще высказывается (в том числе, и среди ученых) гипотеза о том, что йотуны вообще и рёкки в частности были богами племен, населявших Скандинавию в глубокой древности и впоследствии покоренных индоевропейцами, которые принесли с собой новых богов — ванов и асов. В таком случае не исключено, что для некоторых из нас рёкки — самые настоящие боги предков, только предков гораздо более древних.

Согласно другой гипотезе, в последнее время в нашем мире стало появляться очень много людей с примесью йотунской крови (см. выше главу о проблеме йотунских родословных) и потому не стоит удивляться, что с ними общаются и работают боги их нечеловеческих предков. Масштабы этого явления заставляют усомниться в его случайном характере: не исключено, что массовый прирост носителей йотунской крови — следствие замысла самих йотунских богов. И в таком случае становится совершенно понятно, почему эти боги взывают к своим детям в нашем мире и пытаются их пробудить.

Как бы то ни было и как бы ни относились к этому те или иные группы и общины, численность последователей рёкков растет — и большинству из этих последователей совсем не по вкусу, что многие смотрят на них как на эдаких «северных сатанистов» или отводят им место вечных и непримиримых врагов. Нам, служителям рёкков, странно и неприятно наблюдать, как приверженцы Асатру при упоминании о нашей вере испуганно пятятся и хватаются за свои защитные амулеты. Мы осознаем всю сложность политики в божественных сферах и чувствуем, что всё устроено далеко не так примитивно, как полагают некоторые. Рёкки действительно темны — в том смысле, что силы их связаны со смертью и разрушением, с окончанием природных циклов. Но они — такая же естественная часть священного таинства жизни, как и силы рождения и созидания. То, что происходит среди последователей Северной традиции, — лишь одно из проявлений общей тенденции, охватившей в последние десятилетия все неоязыческие круги. Еще не так давно тем, кто чувствовал склонность к служению темным божествам — Кали, Гекате, Аиду, Персефоне, Керридвен, — приходилось защищаться от эстетических предрассудков (замаскированных под «духовные принципы») тех, кто поклонялся божествам, более привлекательным и удобным с социальной точки зрения. Но процесс «де-демонизации» Темных Богов в целом идет успешно: в наши дни идея о том, что окончание природного цикла столь же священно, сколь и начало (и, быть может, по-своему не менее прекрасно), распространилась уже достаточно широко и отвоевала себе место во многих общепринятых групповых ритуалах. Мы надеемся, что и в общинах последователей Северной традиции рано или поздно произойдет то же самое.

К рёккам — йотунским богам — обычно причисляют Локи, Ангрбоду (о которой мы уже рассказали в главе, посвященной Железному Лесу), Хелу, Фенрира, Йормунганда и Сурта с Синмарой (о которых шла речь в главе об огненных этинах). Иногда к ним прибавляют дракона Нидхёгга, Мордгуд, Менглёд, Утгарда-Локи и Хюндлу (см. главу о горных великанах), а также Сигюн (она происходит из асов, но оставила свой народ ради мужа). На каких основаниях йотун может приобрести божественный статус? Некоторые полагают, что к божествам следует относить лишь тех великанов, чьими именами клянутся другие йотуны, — но под это определение подпадает лишь первая из перечисленных групп. Некоторые утверждают, что божествами следует считать всех, кого мы, современные люди, способны расположить к себе служением или жертвами; и в этом случае йотунский пантеон оказывается гораздо более обширным. Но лично мне нравится замечание одного спемадра, предоставившего некоторые материалы для этой книги: «Если кто-то больше, старше и мудрее меня настолько, что я никогда с ним не сравнюсь, то я обращаюсь с ним как с божеством. И это правило никогда меня не подводило».

Что такое «рёкк»?

Эбби Хеласдоттир

Rökkr— это сумерки. Рагнарёк — это сумерки богов; тот же смысл заключен и в немецком переводе этого слова, «Götterdammerung». В данном случае сумерки символизируют закат власти богов, населяющих Асгард: на место асов снова приходят рёкки, боги более древнего пантеона. Таким образом, пантеон рёкков можно интерпретировать как олицетворение ночи, поглощающей асов. Но точнее было бы рассматривать рёкков именно как духов сумерек. В сумерках богиня ночи покрывает небосвод, и очертания рёкков проступают в звездах и созвездиях, вспыхивающих на ее черном теле. Вечерние сумерки (равно как и утренние, обозначающиеся в немецком языке тем же словом, «dammerung») — это время, когда все живое приходит в движение. Вечером ночные животные пробуждаются, дневные — спешат истратить остатки энергии перед отходом ко сну; то же самое, только наоборот, происходит на рассвете. И в эти времена ежедневно истончаются завесы между мирами: ночной мир сливается воедино с дневным, свет Золотого Солнца — с тайным сиянием Солнца Полуночного. Лучи природного и сверхъестественного светил смешиваются друг с другом, пусть хотя бы на несколько мгновений, — поэтому все краски на закате и на рассвете кажутся такими яркими и «нездешними».

Итак, сумерки — это время встречи миров, будь то миры ночи и дня, подземного и небесного, причинно-следственного и акаузального или жизни и смерти. И это царство сумерек, причастное обеим мирам, но ни к одному из них не сводящееся, — владения хагазуссы, «сидящей на заборе». «Хагазусса» — это и титул Хелы в ее ипостаси старухи (от которого происходят английское слово «hag» и немецкое «hexe» — «ведьма»), и одно из прозваний служительниц этой темной богини. Забор, ограда, с древнейших времен и до наших дней определяет границы поселения и служит для его защиты. У той, кто сидит на заборе, по одну руку — безопасность и привычная реальность повседневной жизни, а по другую — царство духов.

Вечерние сумерки вообще занимали в языческой картине мира важное место. В отличие от современных людей, для которых день начинается на рассвете, язычники древней Европы считали началом новых суток вечерние, закатные сумерки: ночь в их мировосприятии предшествовала дню. Этим объясняется, в частности, та важнейшая роль, которую в языческих праздниках играют кануны: торжества начинаются в ночь на праздничный день.

Rökkr — это тень. Следовательно, Рагнарёк — это уход богов в тень. С такой точки зрения, рёкков, опять же, можно рассматривать как тьму, поглощающую асов, но вернее было бы сказать, что они и есть тени — каузальные эманации акаузальной тьмы. Только вглядываясь в тень, можно уловить истинный образ Вселенной — черной бесконечности.

Тень — это душа. Это зримое свидетельство того, что сокрыто внутри. Египтяне включили хаибит (тень или отражение как образ личности) в число семи душ, присущих человеку. Отзвуки этих воззрений обнаруживаются и в античной картине мира, где душа мыслится как umbra (тень), переходящая после смерти в Царство Теней. Аналог этой Страны Теней в мире рёкков — Хельхейм, царство Хель, путь в которое лежит через Нифльхейм. «Nifl» — такое же многозначное слово, как и «rökkr», и близкое ему по смыслу: оно означает туман и облака, мрак и тьму, и от него произошли слова с теми же значениями в других языках (ср. древневерхненемецкое «nebul», древнесаксонское «nebal» или немецкое «nebel»).

Не случайно слово «Нифль» созвучно греческому имени «Нефела». Оба они означают тьму: первое — тень Хелы, второе — тень Геры. Этот ряд богинь продолжает темная древнеегипетская Нефтида, жена Сета (эквивалентом которого в пантеоне рёкков выступает Сурт), богиня подземного мира и заката. В семитских преданиях падшие ангелы, нефилим, — дети древней богини Нефеш, почитавшейся как Мировая Душа наряду со светлой Шехиной. В скандинавских мифах герои, подобные нефилим, — Нифлунги, более известные как Нибелунги, — тоже принадлежат Нифль-Хеле.

Rökkr — это тьма. Та самая тьма, которую таят в себе сумерки и тени. И только во тьме, во владениях Хелы и рёкков, мы можем развеять окружающие нас иллюзии и предстать лицом к лицу перед всем сущим, которое есть Ничто, и перед тем Ничто, которое и есть все сущее. Тьма рёкков — это суть бездны Гиннунгагап, в которой все потенции, вся материя, весь Вирд пребывают одновременно в двух предельных состояниях: расширенном до бесконечности и в сжатом до точки. Войти в Гиннунгагап — значит, вернуться в космическое лоно и его питающую тьму. Из этого темного лона богини выходит

вся жизнь, точно так же как всякое отдельное живое существо выходит из темного чрева своей матери. И по завершении жизненного цикла все живое снова возвращается во тьму богини, в землю.

Тьма — основа нашей реальности. Это не что-то такое, что мы можем просто признать, а потом забыть, как пытаются уверить нас психологи, — это то, что окружает нас со всех сторон постоянно. То, что мы называем днем или светом, — лишь временное сокрытие тьмы. Тьма — это естественное и вечное состояние, тогда как свет (будь то пламя костра или сияние звезды) может лишь замаскировать ее на некоторое время, пока не иссякнет его собственная жизнь. На самом деле мы окружены тьмой всегда, или только наши глаза (реагирующие на свет) мешают нам это заметить. Признав эту тьму, мы осознаём, что обитаем во чреве богини — в пустоте Гиннунгагап — постоянно, хотя зримо она открывается нам лишь по ночам или в далеком космосе.

Единственный свет, сущий в этой тьме, — невообразимый свет самой тьмы (ибо пустота заключает в себе всё как единое целое). А предвестник этого света тьмы — свет сумерек, тенесвет, в котором сливаются воедино два мира, озаренные лучами двух солнц-близнецов, золотого и черного. Этот тенесвет и есть искра души (тени), которую Нифлунги стараются пробудить в богине Облаков — богине Неведомого.

Я искал в темноте, я молчал в великой и одинокой неподвижности ночи. Так я стал ангакоком: через видения, и сны, и встречи с крылатыми духами.

— Найягнег, эскимосский шаман

Локи

Такой громкой (и такой дурной) славой, как Локи, пожалуй, не может похвастаться ни один из йотунов. Я и сам мог бы написать о нем немало, но все же предпочту передать слово тем, кто работает с ним непосредственно. По-хорошему, стоило бы посвятить ему целую отдельную главу: Локи — центральный персонаж пантеона рёкков. (Занятно, что в центре афро-карибской мифологии тоже стоит трикстер — Эшу, Элегуа или Папа Легба, и он тоже остроумен и сообразителен, морально неустойчив и иногда проявляет себя как андрогин.) К тому же, Локи — самый популярный из йотунских богов, отчасти потому, что многим симпатичен его сумасбродный характер, а отчасти — потому, что он сам очень общителен и с удовольствием беседует со многими людьми. По количеству приверженцев он далеко опережает всех прочих рёкков, и, вдобавок, за последнее десятилетие численность локианцев резко возросла (не только среди строгих последователей Северной традиции, но и в мире в целом). Локи готов общаться с кем угодно, вне зависимости от национальной, расовой и религиозной принадлежности. Нередко случается так, что кто-нибудь открывает для себя Локи (или попадается ему на глаза) и не находит ничего лучше, как обратиться к северным язычникам, наивно вопрошая: «Он ведь скандинавский бог, правда?» К сожалению, таким людям слишком часто оказывают холодный прием, а подчас и откровенно враждебный.

В современном северном язычестве реконструкторского толка Локи — проблемное божество. Те, кто кладет в основу своих реконструкций англосаксонские источники, худо-бедно избегают проблем, связанных с Локи, потому что в этих источниках он не упоминается. Остальным приходится труднее, и среди них можно выделить три совершенно различных подхода к этому богу:

1) Локи — худший из злодеев и великий преступник против человечества и богов Асгарда. Его не следует чтить. Не стоит даже упоминать о нем (тем более — во время священных обрядов);

2) К Локи следует относиться с опаской, но и с определенным уважением, чтобы не навлечь на себя его гнев или недовольство Одина, поскольку Локи — побратим Одина, и воздавать почести только одному кому-либо из них, обходя вниманием другого, было бы невежливо. Схожим образом с ним обращаются и те, кто просто не понимает, как подходить к этому богу, и предпочитает держаться середины между крайностями;

3) Локи заслуживает искренней любви и почтения. Те немногие, что действительно чтят и любят Локи (а не просто пользуются его именем как оправданием для собственных неблаговидных поступков), любят его по-настоящему и всем сердцем, хотя с готовностью признают, что работать с ним трудно: он никому не дает долго стоять на одном месте и постоянно подталкивает своих последователей к развитию и росту.

— Кейси Вудс

Кроме того, Локи едва ли не опережает всех остальных скандинавских богов по количеству упоминаний в мифологических сюжетах. Слишком уж велик был соблазн сочинить еще одну приключенческую историю с этим находчивым, отважным и хитроумным трикстером в главной роли, — и многие не могли устоять перед этим искушением даже после того, как Скандинавия стала христианской. В одном знаменитом сюжете Трюм, верховный король Йотунхейма, похищает молот Тора, и Локи убеждает Тора отправиться к йотунам в женском платье, под видом Фрейи, богини любви, чтобы выручить волшебное оружие. В другой истории Локи сам попадает в плен к великану Тьяцци, и тот заставляет его помочь в похищении богини Идунн и ее молодильных яблок; но впоследствии Локи спасает Идунн и возвращает ее асам. Еще один сюжет повествует о том, как Локи превратился в кобылу и сманил жеребца Свадильфари, тем самым избавив асов от необходимости платить хозяину Свадильфари за строительство стен Асгарда. Все эти истории о том, как Локи спасает асов из безвыходного положения, вы найдете в других главах — я не буду пересказывать их здесь еще раз. Но то, что без них не обходится ни один сборник пересказов скандинавских саг (включая и эту книгу), уже само по себе примечательно.

В еще более выгодном свете Локи предстает в фарерской балладе «Lokkatattur» («Сказка о Локи»). Здесь некий великан побеждает крестьянина в состязании и требует, чтобы тот в уплату за проигрыш отдал ему своего сына. Отчаявшийся отец взывает к Одину, а затем — к Хёниру, умоляя их спрятать мальчика. Один превращает мальчика в колос пшеницы на поле, а Хёнир — в перо одного из лебедей в огромной стае, но кровожадный великан оба раза с легкостью его находит. Наконец, на сцену выходит Локи. Он велит крестьянину построить лодочный сарай и забрать его окна железными решетками, а сам вместе с мальчиком отправляется на рыбалку. Поймав палтуса, он превращает мальчика в икринку

и прячет в животе рыбы, а затем отпускает рыбу в море. Когда великан приходит искать мальчика, Локи отправляется на рыбалку вместе с ним. Великан выуживает палтуса, разрезает ему живот и начинает пересчитывать икринки. Мальчик в обличье одной из икринок, испугавшись, откатывается в сторону; Локи незаметно подбирает его, пока великан занят счетом, относит его на берег и возвращает ему человеческий облик. Мальчик бежит и прячется в сарае; великан, спохватившись, гонится за ним, но застревает головой в решетке. Локи благополучно убивает великана, изрубив его на куски, и приводит мальчика домой. Крестьянин и его жена обнимают и благодарят спасителя.

Итак, перед нами снова старый добрый триумвират — Один, Хёнир и Локи; и снова именно Локи — единственный, кто может спасти всех в час крайней нужды. Он торжествует там, где даже Один терпит поражение.

— Кевин Филан

Но самая значимая (и самая неоднозначная) из всех историй с участием Локи — история гибели Бальдра. Бальдру, прекрасному солнечному богу, сыну Одина и Фригг, начинают сниться сны, предвещающие скорую смерть. Это и не удивительно, учитывая, что золотые боги — боги жертвенные: так, Фрейр, золотой бог ванов, каждый год умирает в ритуале жертвоприношения и возрождается вновь. Но Бальдра страшит уготованная ему судьба, и любящая мать решает защитить его. Она обходит весь мир и берет с каждого камня, металла, растения и животного клятву, что те никогда не причинят Бальдру вреда. Лишь одну молодую веточку омелы она пропускает — слишком уж та мала и безобидна. После этого боги начинают развлекаться: все выходят на поле и принимаются метать в Бальдра копья и стрелы, а тот остается цел и невредим.

Но тут приходит Локи с дротиком, изготовленным из той самой веточки омелы, и убеждает Хёда, слепого брата Бальдра, принять участие в общей забаве, обещая направить его руку. Хёд послушно мечет дротик в Бальдра, и светлый бог падает замертво. Потрясенные асы рыдают и погружаются в траур; вдова Бальдра, Нанна, умирает от горя. Асы строят для них огромную погребальную ладью, но она оказывается такой тяжелой, что даже Тору не под силу сдвинуть ее с места. Внезапно появляется таинственная великанша по имени Хюррокин; насмехаясь над асами, она легко сталкивает ладью в море и исчезает. По утверждениям некоторых духовидцев, под именем Хюррокин скрывалась сама Ангрбода, жена Локи, пришедшая позаботиться о том, чтобы тело Бальдра надлежащим образом предали огню и волнам.

Локи между тем бежал из Асгарда, но в конце концов снова предстал перед богами, собравшимися на пиру, и бросил вызов всем и каждому. Он обвинил асов в лицемерии и трусости, перечислив, как все они лгали, преступали клятвы и вообще не соответствовали собственным стандартам («Допустим, я тоже все это делаю, — подразумевалось при этом, — но я, по крайней мере, не вру»). Кроме того, он открыто признал себя убийцей Бальдра. Разъяренные (непонятно, чем именно в первую очередь, — убийством ли Бальдра или тем, что на свет всплыли все их грешки) асы накинулись на него, как свора псов. Локи бежал в и спрятался в дальнем уголке Мидгарда, у водопада близ фьорда Франангр. Там он построил себе хижину и прорубил окна во всех четырех стенах, чтобы видеть издалека всех, кто к нему приближается. Когда асы отыскали его убежище, он превратился в лосося и нырнул в ручей под водопадом. Но Тор перегородил ручей сетью с тяжелыми камнями (чтобы никто не проплыл под нею), поймал Локи и вытащил его на берег. После недолгой борьбы Локи вернулся в свое обычное обличье.

Тор и еще несколько асов стали просить Одина, чтобы тот позволил им убить Локи или убил его сам. Но Один, к немалому их удивлению, не пожелал казнить убийцу сына. В разгар этих споров на асов напали двое сыновей Локи от Сигюн — Нарви и Вали, младший из которых был почти еще совсем ребенком, а старший — едва вышел из отрочества. Они попытались защитить отца и отбить его у Тора, но Один превратил Вали в волка и натравил его на Нарви. Вали загрыз собственного брата; не слушая криков Сигюн, асы вырвали из тела Нарви кишки, связали ими Локи, зачаровав мертвую плоть так, чтобы она сделалась крепче любого металла, и бросили поверженного йотуна в глубокую пещеру.

Великанша Скади, все еще не простившая Локи, что он когда-то разбил ее сердце, подвесила у него над головой змею, из пасти которой постоянно каплет яд. Верная Сигюн осталась рядом с мужем. Она держит над ним чашу, собирая в нее яд, но время от времени ей приходится отойти, чтобы опорожнить чашу, и тогда Локи кричит и корчится от боли, а вместе с ним содрогается вся земля. Когда случались землетрясения, говорили, что это Локи бьется в своих оковах.

Современные приверженцы Локи пока не пришли к общему мнению о том, что происходит с ним сейчас. Одни говорят, что он до сих пор заточен в подземной пещере; другие утверждают, что он вырвался на свободу, а третьи — что большей частью он освободился, но в каком-то смысле по-

прежнему скован. Поскольку Локи иногда противоречит сам себе, полагаться на его собственные слова по этому поводу трудно.

Почти во всех культурах этических систем было две — идеальная и практическая. И дохристианская Северная Европа — не исключение. Существовал воинский этический кодекс, в котором важнейшее значение придавалось чести и честности; и без него очень быстро распался бы весь жизненный уклад… но поскольку мир, в котором жили древние скандинавы, был суров и зачастую жесток, людям иногда приходилось поступать бесчестно, просто чтобы выжить.

Коварство Локи чаще всего направлено против врагов Асгарда. Локи хитростью вынуждает Трюма вернуть Тору его молот; он возвращает асам Идунн, похищенную великаном Тьяцци; он раз за разом помогает обитателям Асгарда справляться с ужасными напастями. И за это его если и не любят, то, по крайней мере, терпят. Снова и снова он спасает богов — но само его присутствие напоминает богам о том, что они-то ведут себя не по-божески. Глядя на свой пустой рукав, Тюр всякий раз невольно вспоминает, как он предал Фенрира, сына Локи; садясь верхом на Слейпнира, Один не может просто так отмахнуться от воспоминаний о том, как он со своими сородичами обманул великана, построившего стены Асгарда. Благодаря Локи асы получили многие из ценнейших своих сокровищ, но чтобы добыть их, ему нередко приходилось поступаться честью.

Обращение к Локи (равно как и подражание ему в собственной жизни) — дело серьезное. Локи — это божество, к которому взывают лишь тогда, когда исчерпались все прочие средства. И на помощь его зовут не тогда, когда под угрозой оказалась жизнь индивида, но тогда, когда на карту поставлено существование всего племени. Он — олицетворенный инстинкт выживания, куда более древний, чем любые культурные нормы. Если бы Асгард остался без стен, он стал бы легкой добычей для великанов… а если бы асы исполнили условия договора, то тем самым обесчестили бы Фрейю, фактически принудив ее стать жертвой насилия. В дошедших до нас сказаниях Локи предстает отнюдь не богом хаоса (что бы там ни говорили некоторые «северные дискордианцы»), а, напротив, богом порядка — но такого порядка, который необходимо сохранить любой ценой. Он не столько аморален, сколько внеморален; в терминах ницшеанства он — это Воля к Власти, устремленная только к победе и не обременяющая себя умозрительными категориями добра и зла.

— Кевин Филан

Локи

Элизабет Вонгвизит,
духовидица и смертная жена Локи

Обычно Локи предстает духовидцам в образе мужчины — высокого, красивого и довольно стройного. Глаза у него чаще всего зеленые, а волосы — того или иного оттенка рыжего, от кроваво-красного до русого с рыжим отливом. Во что бы он ни был одет, в нем всегда есть какой-то намек на андрогинность; впрочем, надо помнить, что он может принять любой облик, какой пожелает, особенно если решит, что это поможет ему добиться своих целей. Он очень обаятелен, говорлив и красноречив, однако умеет и выслушать. Говорит он умно и убедительно и способен переспорить кого угодно. Из любой словесной битвы он обычно выходит победителем. Кроме того, в нем есть прелестная, милая детскость; нередко он очень забавен и вообще любит посмешить других, даже за свой счет. Одним словом, в Локи много такого, что вызывает восхищение, — но именно из-за того, что он так очарователен и так убедителен, многие ему не доверяют. К тому же, далеко не всё из того, что он говорит и делает, согласуется с общепринятыми представлениями о чести или «хорошем поведении».

В характере Локи очень заметно его происхождение от огненных великанов. Он зачастую непоследователен и может впадать в крайности; он очень импульсивен и склонен действовать под влиянием минутного настроения. Если вы попадетесь ему под горячую руку, то узнаете на собственной шкуре, что такое оскорбление, режущее до кости. Только что он нежно ворковал, а в следующую секунду уже осыпает вас жестокими насмешками, причем и то, и другое — совершенно искренне! Обычно он не носит обиды в себе, но если все же затаит на кого-то зло, то проявит себя как непримиримый и коварный враг, твердо помнящий, что месть надо подавать хорошо промороженной. Тем, кто не привык смотреть на мир с его точки зрения, его поступки нередко кажутся непредсказуемыми и нелогичными.

Несмотря на все это, многим он внушает верную и страстную любовь (а другим — не менее пылкую ненависть). Сам же Локи, со своей стороны, верен лишь тем, кого считает своими друзьями, и не слишком заботится о том, чтобы произвести хорошее впечатление на остальных. Если вы еще не подружились с Локи, но уже ведете с ним какие-то дела, будьте осторожны: он вполне может обойтись с вами как с очередной игрушкой (а с игрушками он обращается не особенно бережно) или — и это в лучшем случае — отнестись к вашим чувствам саркастично и легкомысленно.

Поскольку главное его оружие — речь, он как никто понимает истинную силу слов и как никто способен находить в них слабые звенья. Перехитрить или одурачить его очень непросто, а тягаться в остроумии и находчивости с сыном Лаувейи можно разве что на свой страх и риск — но если вам все-таки удастся взять над ним верх, он, скорее всего, не рассердится, а, напротив, начнет уважать вас больше. Локи обожает шутки и розыгрыши, хотя тому, кто становится мишенью его проказ, они могут и не показаться особенно смешными. Он ценит острословие и находчивость и любит поспорить с умным человеком просто ради забавы, хотя и сознает, что в конечном счете все равно победит, — и в этом еще одна причина, по которой ему многие не доверяют. Он способен заболтать кого угодно — и в любой момент поймать вас на слове.

В свете этого вас уже не удивит, что Локи — заядлый соблазнитель, не лишенный приятного дара внушить своей жертве, что она — самый вожделенный и драгоценный предмет его страсти. Он любит флирт и может начать заигрывать с вами совершенно независимо от того, какого вы пола, каковы ваши предпочтения и имеется ли у вас партнер. Сопротивляться ему трудно, подчас даже почти невозможно, но следует помнить, что все это для него — лишь игра. Если вы ему откажете, он не обидится: сам процесс ухаживания развлечет его ничуть не меньше, чем тот его итог, на который он возлагает надежды. Особенно ему понравится, если вы включитесь в игру на равных, дав ему понять, что не поддались его чарам, но тоже получаете удовольствие от процесса.

Локи очень интересуется людьми из нашего мира; среди неоязычников северной и прочих традиций немало таких, кто считает себя его служителями и утверждает, что Локи сам протянул им руку дружбы. Похоже, он и вправду самый общительный из йотунов, да и из асов (если можно причислить его к таковым). И несмотря на всю зловещую репутацию, у него много союзников, хотя в большинстве своем они относятся к нему с той или иной долей осторожности, как бы хорошо и давно ни были с ним знакомы. Дружить с Локи не так-то просто, и даже ближайшие его последователи иногда ссорятся с ним в пух и прах, хотя обычно он старается помогать своим друзьям и способен (когда захочет) на невероятную доброту и заботу.

Локи — искусный чародей, взявший себе за правило учиться магии у всех, кто может его чему-то научить (не обязательно ставя их об этом в известность). Если вы вежливо его попросите и преподнесете ему какой-нибудь особенный подарок, он, со своей стороны, может объяснить вам некоторые тонкие нюансы оборотничества или обучить специфическому йотунскому колдовству с его акцентом на магию крови и стихий. Кроме того, он может поделиться знаниями о рунах, полученными от Одина, или тайнами магии сейта, которые ему когда-то открыла Фрейя. Также Локи сведущ в сексуальной магии и может даже предложить вам (кхе-кхе) практические уроки, либо при помощи какого-либо человека, который примет его как «всадника», либо напрямую. Он может помочь вам в овладении любой магией слова — и устного, и письменного, и даже песенного. Если вам нужно (а большинству людей это совершенно необходимо) понять, как важно осознавать и помнить, что именно вы говорите и кому, то лучше учителя, чем Локи, вам не найти. Кроме того, он научит вас держать слово, как бы это ни было тяжело, — и этот урок может оказаться довольно болезненным.

Локи неравнодушен к шаманам и духовидцам, поскольку они занимают маргинальное положение в обществе и работа их подразумевает частое пересечение и нарушение границ, а ему самому все это очень хорошо знакомо. Те, кто обнаружил в себе призвание к работе такого рода, могут обрести в лице Локи неожиданно доброжелательного и полезного, хотя подчас и раздражающего союзника.

Постоянного места обитания в Девяти мирах у Локи нет, хотя чаще всего его можно встретить в Йотунхейме. Пытаться разыскать его в Асгарде не рекомендуется (по ряду причин), если только он сам недвусмысленно не назначит вам место встречи именно там. Вопрос о том, освободился ли Локи от своих оков или по-прежнему лежит связанным в пещере, вызывает споры, но многие локианцы и духовидцы утверждают, что даже если он и скован, это ничуть не мешает ему путешествовать по всем Девяти мирам в тех или иных обличьях. Так или иначе, на месте он не сидит и поэтому разыскать его трудно. Если он заранее не назначил места встречи, сначала попросите его, чтобы он сам пришел к вам, а уж если из этого ничего не выйдет, то можете отправляться на поиски. Имейте в виду, что «вызвать» Локи магическими средствами, то есть принудить его прийти к вам, невозможно (по крайней мере, в мире смертных нет никого, кто имел бы на это право). Некоторым последователям

Асатру стоило бы взять это на заметку: вежливым обращением и просьбой уделить вам немного времени и внимания вы добьетесь куда большего, чем попытками «заклинать» его как «демона» и «врага богов». Подобные попытки — это большая ошибка, за которую рано или поздно придется расплачиваться. Несмотря на то, что Локи был изгнан из Асгарда и претерпел жестокое наказание, оставившее глубокие раны не только на теле, но и в душе, он по-прежнему хитер, силен и опасен — и об этом не следует забывать.

В полном согласии со своей противоречивой натурой Локи ценит в других откровенность и честность, и если вам от него что-то нужно, то лучше просто попросить, чем пытаться им манипулировать или изъясняться намеками. Однако за свою помощь Локи потребует плату, и лучше не давать ему возможности ее назначить: заготовьте какой-нибудь подарок заранее и вручите его сразу, до того, как изложите свою просьбу. В противном случае Локи может поступить непредсказуемо. Возможно, он обратит все в шутку и удовольствуется каким-нибудь пустяком или забавной безделушкой, а возможно — станет настаивать на такой услуге или жертве, о которой вам придется горько пожалеть. Обычно он все же не упускает выгоды из сделок, а потому разумнее обращаться к нему с подношением, заготовленным загодя, чем отдаваться, так сказать, на его милость.

Что касается подношений, то больше всего Локи любит крепкое спиртное, маленькие игрушки и конфеты. Кроме того, его можно порадовать фейерверками и всем, что способно наделать много шума (или беспорядка). Ему очень нравятся дурацкие и забавные безделушки — вроде заводных игрушек, которые громко шумят, пищат или светятся. Ценит он и всевозможные подарки ручной работы — рисунки, картины, резьбу по дереву, вышивку; и еду, приготовленную «из всего, что нашлось в холодильнике» (особенно пироги и пирожки); и хорошие стихи, песни или сказки, написанные специально для него (их следует прочитать ему вслух или спеть). Как и его дочь Хела, он участлив к небогатым людям и не потребует от вас того, чего вы на самом деле не можете себе позволить. Иначе говоря, если денег у вас хватает только на дешевое пиво, он не станет настаивать на односолодовом скотче тридцатилетней выдержки. (Но уж если вы богаты, берегитесь: ничто не помешает ему заставить вас раскошелиться на дорогую выпивку!) Даже если подарок ему не слишком понравится, едва ли он его отвергнет, хотя притворных благодарностей в этом случае вы не услышите.

Локи-трикстер

Эбби Хеласдоттир

Сексуальность Локи — не что иное, как естественное выражение его свободы, не скованной никакими моральными парадигмами; и в ней же отражена его гендерная парадоксальность, его неразрывная (как буквальная, так и символическая) связь с женским началом, с Темной Богиней. Прозвание Локи — Лаувейсон, сын Лаувейи — дано ему не по отцу, а по матери, и свидетельствует о том, что истоки его силы — в женском начале. Кроме того, оно добавляет веса гипотезе о том, что Локи почитали как бога в глубокой древности, когда счет родства велся по материнской линии. Локи принадлежит важнейшая роль в таинствах Темной Богини, и потому в его безумии есть некий метод, а в его хаосе — некий порядок. Многие его поступки кажутся спонтанными и незапланированными, но в действительности все они — проявления Вирда Богини.

Если Хела, дочь Локи, олицетворяет темную, «левую», «изнаночную» сторону мировой и природной души, сам Локи — ее светлая, «правая» сторона. Он — тот ребенок, который не боится мечтать или воплощать в жизнь свои и чужие мечты; он — та безответственность, без которой весь мир и асы вместе с ним погрузились бы в стоячее болото. Он — та невинность, которая не боится заявить во всеуслышание, что король-то голый (или, если уж придерживаться буквы саг, что Одину нравится носить женское платье). Он — смех, он — тихое хихиканье в уголке, он — брошенная вскользь острота, он — насмешка, которая уязвляет в самую душу, но вместе с тем побуждает к новым открытиям. Он постоянно напоминает и богам, и людям, что мы не должны все время относиться к самим себе слишком серьезно. Один из уроков Локи — в том, что космическое отличается от комического всего одной буквой.

Локи отчаянно горд и самоуверен. В этом с ним не сравнится ни один из асов, ванов или йотунов; если бы гордыня и впрямь была грехом, то Локи, несомненно, следовало бы признать великим грешником. В этом отношении он близок таким классическим персонажам, как Фауст, Люцифер и Прометей; он — как человек, который вознамерился стать богом и добился своего. Чистокровный йотун, он собственными силами проложил себе дорогу к божественности, к тому высочайшему статусу, который иногда дарует своим обитателям Асгард.

Локи — неукротимый дух человека, устремленного к звездам. В его честь можно было бы назвать ту божественную искру в человечестве, которая побуждает людей вечно стремиться к высшему. И как хранитель этой божественной искры, Локи уделяет от нее другим — тем, кто тоже мечтает стать богами. Локи — бог-Светоносец, который пробуждает божественный огонь, сокрытый в каждом живом существе, и подталкивает дремлющий разум к действиям.

Как и его океаническое дитя, Йормунганд, Локи олицетворяет универсальный архетип, встречающийся во многих культурах мира, — и даже не один архетип, а несколько. Он — Скованный Исполин, подобный греческому Прометею или иудейскому Азазелю; он — трикстер, подобный индейскому койоту или греческому Гермесу; он — оборотень, как кельтский Талиесин; и он же — Светоносец, как Люцифер, Луг и все тот же Прометей. Из всех рёкков он стоит ближе всего к людям, потому что во многих своих качествах он сам сущностно и очевидно человечен — в гораздо большей степени, чем прочие божества.

Архетипические параллели Локи, обнаруживающиеся в мифах других народов, помогают лучше понять те его стороны, которые в скандинавской мифологии представлены лишь намеками. Прометей — один из титанов, древнейшей расы, подобной йотунам; и хотя его отношения с Зевсом гораздо более скандальны, чем побратимство Локи с Одином, Зевс не убивает его, а только сковывает. Помимо общеизвестных европейских трикстеров, таких как Гермес и Пан, Локи близки некоторые персонажи из мифологии североамериканских индейцев. Один из них даже сохранился в современных сказках — под именем Братца Кролика. Другие же фигурировали в легендах и верованиях многих индейских племен под самыми разными именами: Ворон, Голубая Сойка, Кролик, Норка, Великий Кролик, Нанабуш, Глускап, Паук…

Все трикстеры схожи между собой по характеру. Трикстер легкомыслен, и это нередко стоит ему жизни; он никогда не учится на своих ошибках, однако в самой его наивности всегда заключена некая великая истина. Подобно Локи, однажды устроившему шутовское представление с сексуальным подтекстом, многие американские трикстеры склонны к вульгарным сексуальным проделкам. В одной сказке Великий Заяц велит своему анусу присмотреть за едой на огне, пока сам он будет спать. Проснувшись, он видит, что еда исчезла, и наказывает свой анус, прижигая его головней из костра. В результате у него вываливаются кишки, и Зайцу приходится вшивать анус на место, но поскольку он не в ладах с иглой и нитками, анус навсегда остается складчатым. Довольно часто трикстеру приходится выполнять такие задания, которые остальные боги считают ниже своего достоинства. Но он охотно берется за них, потому что понимает: чтобы мир продолжал вертеться, необходимо всё — даже то, что другим кажется презренным и низменным.

Благодаря своему трикстерству Локи — один из самых ярких скандинавских божеств, один из самых заметных в своих проявлениях. Нередко он дает о себе знать через всевозможные неприятные, хотя по большому счету безвредные происшествия (например, когда вы о нем пишете, у вас может часто зависать компьютер). По этой причине называть кого-то или что-то в его честь не рекомендуется. Но так же, как и в случае с другими рёкками, опасности, которые таит в себе Локи, более очевидны тем, кто не нашел с ним общего языка, чем его последователям. Локи никогда не прекращает дурачиться, но над теми, кто его понимает и держится с ним заодно, он обычно подшучивает гораздо более дружелюбно и добродушно.

Разнообразные ипостаси и свойства характера Локи перечислены как его кеннинги в «Языке поэзии». Его называют «сыном Фарбаути и Лаувейи», «сыном Наль», «братом Бюлейста и Хельблинди», «отцом Ванарганда (Фенрира)», «отцом Йормунганда» и «отцом Хель», «отцом Нарви и Вали», «родичем и дядей, братом, попутчиком и сотрапезником Одина и асов», «гостем и украшением сундука Гейррёда», «похитителем козла, ожерелья Брисингов и яблок Идунн», «матерью Слейпнира», «мужем Сигюн», «недругом богов», «губителем волос Сив», «кузнецом бед», «хитроумным асом», «наветчиком и обманщиком богов», «виновником смерти Бальдра», «связанным асом», «тем, кто препирался с Хеймдаллем и Скади». Кроме того, Локи — бог молнии, бог южного ветра и бог превращений. У него есть несколько излюбленных форм: лосось, муха и сокол, — но самым уместным для него обличьем представляется паук. Паук не только ассоциируется с североамериканскими трикстерами, но и тесно связан с Богиней. Намек на этимологию имени Локи дает старинное шведское название паука — «lockke».

Фуэнсанта Пласа

«Внезапные, непредвиденные перемены» — почему эти слова звучат так зловеще? Почему мы автоматически предполагаем, что подразумеваются перемены к худшему? Перемены — это ведь не только смерть, болезнь и разрушение; это еще и рожденье, жизнь, нежданная радость. Без перемен сама жизнь обернулась бы смертью, всякое движение застыло бы в неподвижности, а радость превратилась бы в вялое довольство. Локи — бог перемен (да, именно бог!). Он непредсказуем; он постоянно меняется, мерцает и меняет обличья; он — джокер в колоде богов. Он — бог смеха и бог чудес. Он — неукротимый пожар; он — красота, и он же — опасность и разрушение, из которого — всегда! — рождается новая жизнь. Он — бог надежды. Когда положение кажется отчаянным и совершенно безвыходным, мы обращаемся за помощью именно к Локи — неважно, осознанно или нет. Именно Локи способен преобразить ситуацию и повернуть ее под таким углом, что мы внезапно увидим выход, найдем спасительное решение. Без Локи все остальные боги — статичные фигуры, застывшие в вечной рутине своих функций. Представьте себе, во что превратилась бы жизнь богов, не будь с ними Локи. Попробуйте вычеркнуть его изо всех сказаний — и вы увидите, как из этих сказаний уходит сама жизнь.

Удивительно, что мы, язычники, так часто путаем опасность со злом. Удивительно, что на словах мы восхваляем отважных воинов Севера, а сами дрожим от одной мысли об опасности. Удивительно, что мы отвергаем те самые качества, которые придают силу нашей религии. Если нам нужны безупречные боги, мы обратились не по адресу. Если мы хотим совершенства, следовало бы податься в христиане (и смириться с их вечным вопросом: почему совершенный бог сотворил все это дерьмо, в котором нам приходится жить?). Наши боги не всемогущи — и не совершенны. Они — такие же, как мы, только «больше». Путаные христианизированные источники велели нам опасаться Локи как некоего демонического персонажа, — и мы их послушались. Почему? Не потому ли, что Локи — обманщик и может обмануть в том числе и нас? Но ведь и Один — обманщик. И Фрейя — обманщица. Конечно, спроецировать все свои страхи на одного козла отпущения — очень заманчиво, но на самом деле все боги опасны, нравится нам это или нет. Прежде чем обращаться к любому из них, надо сто раз подумать. Может быть, нас смущает роль, которую Локи предстоит сыграть в Рагнарёке? Но что это роль на самом деле? Как знать? Фрейя Асвинн [1], которой я в своей духовной жизни обязана очень многим, говорит, что боги развиваются вместе со своими служителями. И каким стал Локи сейчас — кто может сказать наверняка?

В отличие от христианства, центральный персонаж которого статичен (что и не удивительно — потому что он уже мертв), боги северного язычества — живые, изменчивые существа. Они претерпели немало приключений и после того, как о них перестали слагать саги, и об этих приключениях мы не знаем ровным счетом ничего. Мы то и дело пытаемся оставить наших богов в прошлом, потому что так безопаснее, — но на деле они живут и сейчас, в настоящем. И они изменились. Мы, люди, до некоторой степени — в пределах своего Вирда — располагаем свободой воли. И мир — в пределах орлога — тоже до некоторой степени свободен в выборе: «что наверху, то и внизу; что снаружи, то и внутри; что во вселенной, то и в душе»… И чем все это кончится для богов — такая же загадка, как и то, чем все это кончится для нас.

Для тех, кто хочет воззвать к Локи, никаких «правил инвокации» нет и быть не может: Локи не любит правил (и, возможно, даже это единственное «правило» ему бы пришлось не по вкусу). Всё, что я могу, — это рассказать, как мне самой удалось установить с ним контакт. Я оказалась в сложной ситуации, в которой было замешано в общей сложности шесть человек с конфликтующими интересами. И вот однажды вечером, устав мучиться от этих проблем, я развела огонь и поставила перед ним кристалл цинкита, а между огнем и кристаллом положила руну Дагаз и обратилась к Локи: «Разрешить ситуацию так, чтобы кто-то выиграл, а кто-то проиграл, может кто угодно. Но если ты и в самом деле бог сюрпризов, то удиви всех! Докажи, чтовсемыошибаемся! И сделай так, чтобы в выигрыше остались все! За это я обещаю, что буду носить руну Дагаз, твою руну; и буду воздавать тебе почести всякий раз, как зажигаю огонь — будь то просто спичка, свеча или большой костер. Я буду свидетельствовать о твоей доброте. Этот огонь — мой огонь нужды. В час нужды я призываю тебя — и знаю, что ты можешь помочь. А теперь докажи это!» Той же ночью я внезапно проснулась из-за того, что кто-то сбросил с меня одеяло и принялся дергать меня за лодыжки. Я ощутила, как в комнату ворвалась какая-то неимоверная сила, полная сумасшедшей, отчаянной радости. От нее исходило два посыла: радость, что ее призвали, освободили из заточения, — и намерение меня испытать. Единственное, на что меня хватило, — это твердо повторять: «Благо для всех и свобода воли для всех». Но меня продолжали дергать за ноги, пока я, наконец, не добавила: «Или вообще ничего». Все это было страшно и очень опасно, но совершенно чудесно: как ни странно, я никогда не чувствовала себя в

такой безопасности. Вскоре ситуация разрешилась — именно так, как и должен был разрешить ее Локи. Всё обернулось шуткой и никто не пострадал; все благополучно утряслось.

После этого я стала призывать Локи часто. Я никогда не забываю, что он может быть опасен. Я принимаю эту опасность. Я не жду, что он будет разрешать мои проблемы по-моему. Локи разрешает их по-своему. Поначалу я призывала его как катализатор перемен, напоминая лишь о том, что навредить может любой дурак, но только настоящий мастер способен всё исправить. Но затем я избавилась от глупого высокомерия и больше не напоминаю ему ни о чем. Пусть вершится его воля.

Есть четыре фразы, которые позволяют связаться с Локи напрямую — как и с любым другим божеством. Вот они: «Пожалуйста!», «Спасибо!», «Ой, прости!» — и самая главная: «Я тебя люблю!» Иногда я также обращаюсь к его жене Сигюн. Ее сила — постоянство. Вы когда-нибудь задавались вопросом, почему она вышла за него замуж? Что она в нем нашла? Очень просто: постоянство нуждаетсявпеременах. В этом союзе, на первый взгляд таком противоречивом, заключена вся жизнь. Локи вечно движется между мирами — бог парадокса, хранитель хрупкого равновесия между жизнью и смертью, ночью и днем, светом и тьмой, созиданием и разрушением.

Свидания с трикстером

Софи Оберландер

Меня всегда забавляет, как реагируют люди, когда узнают, что один из богов, которым я служу, — Локи. (Основное мое божество — Один, но одноглазым Стариком в наши дни уже никого не удивишь.) Ни один бог, похоже, не вызывает такого дискомфорта, а подчас и откровенной враждебности, как этот кровный брат Одина. И хотя в определенном смысле это смешно, я часто огорчаюсь, в очередной раз убедившись, что в отношении Локи люди неизменно делятся на две категории: одни говорят о нем легкомысленно и пользуются его именем, чтобы прикрывать собственные глупые или скверные поступки, а другие относятся к нему с подозрением, неприязнью и изрядной долей страха. Но на самом деле Локи много больше той суммы информации о нем, которую можно найти в литературных источниках, и, как всякий трикстер, выбивается даже из такой четкой (хотя и унизительной) классификации.

Локи — действительно трикстер, но дело не в этом. Проблема в том, что зачастую остаются непонятыми его роль, характер и функции. Многих трикстеров можно назвать «шутами», но совсем не в том разговорном смысле, какой вкладывают в это слово сейчас. В Средние века шут нередко оказывался единственным из придворных, который мог высказывать королю горькую правду, не опасаясь немедленной расправы. Таким образом, шут как архетип — это персонаж, не скованный социальными ограничениями. В нем нет ничего безопасного и уютного — зато есть очень неудобная склонность то и дело менять правила и обычаи в угоду своим интересам. Однако наша задача — понять, какой цели служат все поступки трикстера в конечном счете. Локи (как и любое божество, избравшее для себя роль трикстера) действительно может вызывать крайний дискомфорт и раздражение, но я бы сказала так: он никогда не приходит без причин. И за тем, что на первый взгляд может показаться совершенно неуправляемым хаосом, на самом деле стоит некая трезво и холодно просчитанная стратегия, в которой трикстеру отведена роль глашатая правды.

Локи — заклятый враг энтропии и соглашательства. Он — враг всякого сердца, лишенного страсти, не способного на служение. Он может быть немыслимо жесток со своими детьми, но задним числом всегда становится понятно, что это была отнюдь не «жестокость», а твердость родителя по отношению к заблуждающемуся ребенку. И в этом — секрет его мотивации (как бы досадно это ни было для тех, кто предпочитает думать, будто мы ни перед кем не в ответе): он вынуждает нас принять всю тяжесть нашего вирда, открыться всем тем бесчисленным путям, которыми к нам может прийти божественное вдохновение, и по собственной инициативе заявить права на весь свой потенциал — и принять ответственность, связанную с этим потенциалом. Спору нет, Локи может вести себя как последняя сволочь (это я любя говорю), но на это у него обязательно будут серьезные причины.

Не стану утверждать, что мои личные отношения с Локи всегда складывались легко и гладко, но именно благодаря ему (в большей степени чем кому бы то ни было другому) я пришла к определению духовного странствия как пути, на котором человек все более глубоко и страстно влюбляется в Бога. На ранних этапах моего становления как язычницы и жрицы мне очень повезло: я с самого начала посвятила себя служению Локи, и именно он много лет спустя привел меня к Одину. Разумеется, я знаю саги, но не придаю литературным источникам такого уж важного значения. Соблазн цепляться за

письменную традицию велик, особенно в таких реконструкторских религиях, как северное язычество: многие склонны чтить ее как священное писание и определять и классифицировать свой духовный мир на ее основе. Однако никакие письменные источники не станут надежным проводником в духовном путешествии (таков еще один урок моего возлюбленного Трикстера), и когда мы пытаемся опираться только на них, они превращаются в оковы, в жесткий панцирь, в котором душа не развивается, а, напротив, увядает. Многие люди упорно держатся за литературную традицию лишь потому, что боятся держаться за богов, боятся признать, что боги — это не удобные стереотипы или архетипы, которые можно аккуратно рассовать по каталожным ящичкам, а живые существа, любящие, полные страсти и активно проявляющие себя в этом мире. Источники становятся полезными лишь тогда, когда уже знаешь, как их толковать; иначе они в лучшем случае остаются бесполезными костылями, а в худшем — препятствиями на пути духовного опыта (особенно для тех, кто не способен выйти за рамки буквальной интерпретации). Боги не определяются и уж тем более не исчерпываются словами на мертвой странице: они открывают свою мудрость лишь тем, кто научился воспринимать и исследовать структуры и ритмы Божественного Бытия и Вирда.

Придя к такому выводу на основании своего опыта общения с Одином, причем достаточно рано, я не питала никаких предубеждений против его побратима и смогла дать своим отношениям с Локи развиваться естественным путем. И они развились, да еще и как! Локи помогает нам понять, что боги совершенно реальны. Они — живые и чувствующие, страстные и опасные. Они не какие-нибудь засушенные цветы между страницами эдд и саг! Они способны воздействовать на мир и на наши сердца — и вызывать перемены, готовы мы к ним или нет.

Локи доставил мне больше неприятностей и волнений, чем любое другое божество, с которым я когда-либо работала, — и за это я ему благодарна. Он заставил меня расширить границы моих представлений до предела и дальше, мягко (а иногда и не очень) указывая на области моих недостатков, особенно в том, что касалось веры, верности и доверия. А затем, на свой неподражаемый лад, он начал меня учить. Он присутствует в моей жизни постоянно, и это присутствие ощущается почти физически. Понаблюдав за деятельностью Локи в кругу моих единоверцев, я осознала, что он действует как катализатор и стимулятор личностного развития. А любому развитию нередко сопутствуют болезни роста.

Принять и признать Трикстера нелегко — и не только потому, что он не уважает границ. Под его влиянием человеку приходится исследовать свою тень, свое эго и свои маски вплоть до мельчайших подробностей. Это могучий и действенный инструмент истины, выявляющий все бессмысленное и нездоровое — и делающий свою работу совершенно чисто (сколь бы странным ни казалось ассоциировать Локи с чистотой). Неизбежная проблема здесь — в том, что в самой его природе заложен элемент жертвенности. Несмотря на то, что Локи заставляет нас осознать и изучить маски, которые мы носим, для него самого роль «трикстера» — не что иное, как маска. Что скрывается под ней? Многое и разное. Глубокое горе и боль. Сострадание. Экстаз.

Я без колебаний могу назвать Локи богом экстатического единения. В своих шаманских путешествиях я наблюдала, как Локи стоял и плакал у подножия Иггдрасиля, на котором висел Один; и у меня есть основания полагать, что отношения между ними — гораздо глубже, чем то, что описано в литературных источниках. Локи — это прежде всего бог, требующий (по крайней мере, от своих женщин) полной самоотдачи в страстном слиянии. Он может быть игривым, скабрезным, грубым, саркастичным (и — боги, боги мои! — он вообще не умеет держать язык за зубами! Мне случалось болтать с ним целыми днями напролет, и его шпильки в адрес «некоторых бестолковых смертных», мягко говоря, очень вдохновляли на дальнейшую работу), нежным (и пробуждающим такое чувство уязвимости, на какое, мне казалось, я просто не способна), отчаянно заботливым, холодно-требовательным — каким угодно, но только не бессмысленно жестоким. Такого не случалось ни разу за те десять лет, что я с ним работаю. Сигюн однажды сказала мне: чтобы по-настоящему понять Локи, надо увидеть его таким, каков он с ней (думаю, мало кто из наших северных язычников пытается проделать что-то подобное или хотя бы считает это нужным).

Возможно, ключ к пониманию Локи — в том, чтобы стараться смотреть на мир его глазами: боги наверняка воспринимают наш вирд по-иному и в гораздо более широком контексте, чем мы. Ученикам я всегда советую просто попытаться поговорить с Локи, и в этом — один из секретов подлинной связи со своими богами: просто говорить с ними, беседовать, как вы беседуете с любимыми людьми с глазу на глаз. По моему опыту, Локи — один из самых открытых для контакта богов. Его очень легко почувствовать, воспринять напрямую — и при этом он раскрывается с самой неожиданной стороны! Один из величайших даров, которые я получила от Локи, — это знакомство с его женой Сигюн, которое повлекло за собой удивительные и непредвиденные открытия. Такое личное и

непосредственное общение с богами никоим образом не умаляет их божественной природы — напротив, оно помогает приблизиться к ней и лучше ее понять.

Одна из областей моей жизни, на которую Локи оказал глубокое влияние, — это моя роль учителя и духовного советника в кругу единоверцев. Одна знакомая викканка, понаблюдав меня в деле, заявила, что мое тотемное животное — не иначе как питбуль! Поскольку Локи не заботится о поддержании чьей бы то ни было зоны комфорта, под его влиянием я как гитья тоже научилась разрушать зону комфорта ученика, чтобы в дальнейшем он общался со своими единоверцами, богами и жизнью в целом с позиций истины и ясности, а не на основе эгоцентрических устремлений, страха или конформизма. Это суровый подход, но он дает неоспоримые и стойкие результаты. Правда, работа с Локи дает и побочные эффекты: заодно я обзавелась не самой лучшей привычкой отпускать чрезвычайно неуместные или грубые замечания в совершенно неподходящий момент.

Подводя итоги, можно сказать, что Локи — возмутитель спокойствия и нарушитель духовного statusquo. Вспоминается строчка из «Грез Исиды» Норманди Эллис [2]: «Как бы мы ни старались остаться прежними, все мы изменимся». Вот именно так и действует Локи.

Локи: мать ведьм

Мордант Карнивал

Многие фольклористы и многие служители Локи отмечали и так или иначе комментировали его способность к смене пола. Это действительно интересная тема как для академических исследований, так и для медитации на это божество в духовном контексте. Наряду с сюжетом о том, как Локи родил Слейпнира, превратившись в кобылу, широко известны и провокационные строки из «Перебранки Локи», где его побратим Один упоминает еще один эпизод, в котором Локи принял на себя женскую роль. Утверждается, что Локи провел восемь зим где-то под землей и там либо доил коров, либо (в зависимости от перевода) доили его самого. В завершающих строках той же строфы говорится, вдобавок, что Локи рожал детей (хотя некоторые переводчики опускают эти строки как недостоверные).

С самого начала четко оговорим, что мы не пытаемся поставить под сомнение мужественность Локи. Мы вовсе не утверждаем, что «на самом деле он — Богиня». Мы всего лишь хотим сказать, что ему присуща некая материнская ипостась и что в этой ипостаси его можно рассматривать как материнскую фигуру по отношению к практикующим магам.

Вот отрывок из «Краткого прорицания вёльвы»:

От Ангрбоды Локи
Волка родил,
а Слейпнир — сын Локи
от Свадильфари;
еще одно чудище,
самое злое,
на свет рождено
Бюлейста братом.

Найдя на костре
полусгоревшее
женщины сердце,
съел его Локи;
так Лофт зачал
от женщины злой;
отсюда пошли
все ведьмы на свете (курсив мой) [3].

Любопытно слово, которое переведено здесь как «ведьма». Это слово flagð, которое в других переводах передается как «великанша», «троллиха» или «волчица». Все эти варианты передают идею женской энергии — дикой и необузданной, свирепой, грозной и пожирающей, а потому ассоциирующейся с чудовищами и ведьмами.

Сравните этот отрывок со строками из «Прорицания вёльвы»:

Помнит войну она
первую в мире:
Гуллвейг погибла,
пронзенная копьями,
жгло ее пламя
в чертоге Одина,
трижды сожгли ее,
трижды рожденную,
и все же она
доселе живет.

Хейд ее называли,
в домах встречая, —
вещей колдуньей, —
творила волшбу
жезлом колдовским;
умы покорялись
ее чародейству
злым женам на радость [4].

Итак, с одной стороны, утверждается, что ведьма живет и ходит по свету, обучая своему страшному колдовству людей (и, в особенности, пресловутых «злых женщин»), а с другой — что Локи съел ее сердце и породил от него потомство. Вовсе не обязательно рассматривать эти две интерпретации как взаимоисключающие: в царстве мифов несложно убить одним выстрелом сразу несколько зайцев. Можно предположить, что ведьма ожила, переродившись от Локи, или даже что сам Кузнец Бед временно превратился в нее — примерно так, как одержимый человек временно «превращается» в божество. А кто такие flagð, пошедшие от него «ведьмы»? Вероятно, все те, кому она передала свое колдовское искусство.

Если все это кажется вам чересчур мрачным и темным, вспомните, что эддические песни были записаны уже после христианизации Скандинавии. А христиане, мягко говоря, не особо жаловали магические практики — равно как и идею женской эмансипации. Поэтому истинный смысл приведенных отрывков скрыт за позднейшими напластованиями и предубеждениями религиозного и политического толка. Когда ваш бог желает, чтобы женщины «знали свое место», женщина, не желающая «знать свое место», превращается в самого дьявола (а что уж говорить об этих мужчинах, балующихся сейтом!..) Таким образом, негативное отношение к flagð, выраженное в этих строках, вполне может объясняться интерполяциями, добавленными под влиянием подобных установок.

Мой опыт показывает, что работа с вышеописанной ипостасью Локи — превосходный способ выразить ему свое уважение. Даже если просто добавить в обычное церемониальное обращение какую-нибудь фразу, подчеркивающую этот его аспект (например, «Мать ведьм»), ваше взаимодействие с Локи уже станет более глубоким и насыщенным. Поскреби Локи — найдешь Бабалон? Ну, это я так, к слову…

Трикстер

Софи Оберландер

Я никогда не искала тебя.
Я думала так:
слишком много ожогов и шрамов на сердце моем,
чтобы впустить тебя — твердого, словно камень.
Так мне казалось. Но я отдала немало,
когда довелось мне впервые висеть на Древе:
не всё — но довольно, чтоб дрогнули стены мои,
и выпал осколок из каменной кладки,
и я услыхала твой шепот сквозь тонкую брешь,
но отвернулась:
не может такого быть,

чтоб ты говорил со мною!
Я ощутила, как нежно ты держишь в ладонях мой раненый дух —
точно так же, как дух опаленный Владыки богов,
истекавшего кровью на этих ветвях
в стародавние дни, — дух, упавший к подножию Древа.
Смехом меня научил ты любить
или нежностью ласки твоей? Я не знаю.
Так ли, иначе, но я увидала твой лик,
испытала любовь твою — жгучую страсть
и спокойную нежность — в тот миг, у подножия Древа.
Брат, Возлюбленный, Друг!
Я видала богов, но такого, как ты, — никогда.
Ты развеял мой страх озорством; ты, смеясь и дурачась,
заставил смеяться ребенка, что плакал во мне и вовеки не знал утешенья.
Я видела Сигюн,
ее безмятежное счастье
и любовь, что скрывается в играх твоих, —
и с тех пор я не знаю, как могут иные бояться,
услыхав твое имя.
Довелось мне узнать и другое лицо твое, Локи:
я сошла с тобой в царство, где дочь твоя правит,
и там на пороге стоял ты, объятый экстазом,
и звал ее стражей и духов ко мне на защиту.
Не разбился в груди моей камень,
но тихо растаял от жара огня твоего.
Я познала твой гнев, разожженный от боли моей,
и темнейшую радость, с которою ты
отворил предо мною врата ледяного Нифльхейма.
Я не знала, как в сердце твоем глубока
любовь к твоим детям;
но я увидала, как ты, Пересмешник, рыдаешь от муки:
каждая рана их — рана на сердце твоем.
Я видела в битве тебя, и ты Одину равен,
хоть искусство твое несравненно темнее;
я слышала песни твои,
и они несравненно прекраснее всех, что я слышала в жизни
(ты пел мне, когда уводил меня за руку прочь
от Древа мучений);
а сказки твои — это лучшие сказки на свете
(когда мы идем через Радужный мост и танцуем меж звезд).
Ты сам положил мои руки на ткацкий станок,
чтобы я соткала свои песни; ты сам мне помог
дотянуться до Хелы, когда я висела на Древе.
Иных ты пугаешь; иные тебя презирают,
твердя, что ты скован и силы лишился навеки;
но кто, как не ты, меня вывел на свет
из глубин беспросветного горя?
И как мне бояться твоей беспредельной любви,
если в ней наконец обрело мое сердце свободу?
И теперь я ищу тебя, Локи!
Смешаем
наши песни под Древом!
Ибо я полюбила огонь,
разгоревшийся в сердце моем от огня твоего.

Локи

Элизабет Вонгвизит

Славься, мой господин,
Асгарда зыбкое пламя,

Йотунхейма пылающий факел!
Славься, о сын Лаувейи,
Шрамоустый, Небесный Странник,
Сын великанов!
Славься, Слейпнира мать,
Волка родитель, отец
Хелы и Йормунганда!

Славься, мастер менять обличья!
Ты — искуснейший из чародеев,
Хитроумный и дерзкий вор
И податель даров нежданных,
Властелин перемен, завершений и новых начал!

Славься, возлюбленный мой!
Ты — уста, рекущие правду,
Шут и Плут, ослепляющий блеском словес, отворяющий очи!
Как осколки разбитых зеркал, твои речи язвят,
Как сверкающий меч, твоя хитрость разит без пощады.

Славься, о Пламявласый,
Муж Ангрбоды и Сигюн,
Одина кровный брат,
Друг и попутчик Тора,
Любовник богинь,
Любовник йотунских дев:
Ты не знаешь отказа, о ты, ясноокий и светлый, —
Ты слишком прекрасен!

Славься, о непокоренный
Сокрушитель Миров,
Властный над собственным вирдом,
Верный словам своей клятвы,
Не забывший о чести своей, хоть тебя и немногие чтут по заслугам,
И сносящий презрение мира
До конца Девяти Миров.

Славься, Локи, рожденный от молнии сын Железного Леса!
Пламя в сердце моем,
Огонь очага души,
Легконогий мой Старший Брат,
Светлый, словно звезда,
Темный, как чаща лесная, укрытая тенью.

Славься, Локи, сын Лаувейи,
Асгарда зыбкое пламя,
Йотунхейма пылающий факел!
Славься, о кознодей, похититель сокровищ,
Свирепых Чудовищ отец,
Извечно меняющий мир, и ныне, и присно, вовеки!

День Локи

11-й день Литемоната, Месяца Литы (11 июня)

Из Языческого часослова Ордена Часов

Цвет: красный

Стихия: Огонь

Алтарь: На красном покрове расположите три красные свечи, камень с вырезанной на нем руной Ос, статуэтку кобылы, статуэтку птицы, два маленьких круглых камешка и цепь.

Подношения: проанализируйте ситуации, в которых вы манипулируете другими людьми — пусть даже правдивыми способами или ради их же собственного блага. Не щадите себя.

Пища в течение дня: горячая, пряная, острая пища.

Призывание Локи

О сын Лаувейи, лукавец
из дальних северных стран,
о дитя великанов
и дух утонченной игры,
то намеком, то лестью
внушающий замысел тайный,
о лжец,
изрекающий правду, когда ее некому слышать!
Призываем тебя, о двуликий,
о ты, чья душа пламенеет огнем негасимым!
Будь судьей нашим душам,
о Локи, дух Правды и Лжи!

[1] Фрейя Асвинн (р. 1949) — британская оккультистка голландского происхождения, посвященная викканской традиции Алекса Сандерса, последовательница Асатру. Автор книги «Мистерии и магия Севера» (в рус. пер. — «Руны и мистерии северных народов»).

[2] Норманди Эллис — современная американская писательница, автор книг по древнеегипетской мифологии и религии (в том числе стихотворений в прозе на мифологические темы) и переложения египетской «Книги мертвых» («Пробуждение Осириса»).

[3] Рус. пер. А.И. Корсуна.

[4] Рус. пер. А.И. Корсуна.

Сигюн

Сигюн — вторая жена Локи и единственная (вероятная) представительница рода асов, которой мы уделили место в этой книге. (Почти все считают, что Сигюн родилась среди асов, хотя точных данных об ее происхождении в письменных источниках нет.) Причина этому такова, что Сигюн — одна из очень немногих асов, кому довелось сочетаться с йотуном прочным браком, и единственная, кто решительно и бесповоротно отверг своих кровных родичей. Когда асы убили ее сына, связали Локи его кишками и заточили в подземной пещере, Сигюн осталась с мужем. Она собирает в чашу жгучий яд змеи, подвешенной над головой Локи. Когда ей приходится отойти, чтобы опорожнить наполнившуюся чашу, капли яда падают Локи на лицо и он корчится в муках.

Как нередко говорят те, кто работает с Сигюн, у нее есть и другая сторона. Сигюн — это невеста-дитя, которую Локи некогда получил в жены как побратим Одина, принятый в Асгард. В этой своей ипостаси Сигюн застенчива, невинна и очень юна. Таковы два лика этой не самой известной из богинь; и в обеих этих ипостасях она — богиня открытого сердца и совершенной любви.

Сигюн: кроткая жена Локи

Галина Красскова

С Сигюн, женой Локи, я познакомилась лишь через много лет после того, как стала жрицей Одина и подругой Локи. До этого у меня не складывалось сколько-нибудь серьезных или близких отношений ни с одной из скандинавских богинь, так что глубокая симпатия, которую вызвала у меня Сигюн, стала сюрпризом — очень приятным и тем более неожиданным, что Сигюн оказалась совершенно непохожа на всех остальных богинь, которых я когда-либо любила. В письменных источниках о Сигюн сказано очень мало. Она упоминается всего в трех песнях «Старшей эдды», и все три раза — только как жена Локи, которая остается рядом с ним в пещере, где он лежит связанный, и держит чашу, собирая в нее яд змеи, которую Скади повесила у Локи над головой, чтобы усугубить его наказание. Сообщается также, что она родила от Локи двоих сыновей — Нарви и Вали, первый из которых был убит в тот же день, когда асы связали Локи и заточили его в пещере.

Впрочем, в «Драпе о Торе» есть один интересный кеннинг или хейти Сигюн — «Оковы заклинаний» (galdrshapt). Но он нигде не объясняется, и остается только гадать, какая священная история за ним стояла и какие новые стороны силы этой богини она могла бы открыть. Лично я предполагаю, что Сигюн способна каким-то образом противостоять магическим заклинаниям и чарам (в связи с этим вспоминается перечень заклинаний из «Речей Высокого», где упомянуты чары и для сковывания врагов, и для освобождения от оков).

Как ни печально, Сигюн слишком часто остается в тени, далеко уступая в известности таким популярным асиньям, как Фрейя или Фригг. Я слышала немало уничижительных интерпретаций ее роли: многие считают ее безвольной и покорной игрушкой в руках коварного манипулятора. Но людей, которые действительно встречались и хоть как-то взаимодействовали с этой богиней, можно пересчитать по пальцам, и я могу сказать, почему: Локи старается защитить ее от любых возможных неприятностей. И это тоже понятно: мне самой случалось сталкиваться с запретом на ее почитание в тех группах, которые неодобрительно относятся к Локи. И могу добавить, что она — как ни одно из других знакомых мне божеств — вызывает страстное желание взять ее под опеку. Странная, надо сказать, особенность для божества! Но изо всех своих знаний, которые я обрела на духовном пути, в одном я уверена абсолютно: Локи любит Сигюн сильнее всех на свете, и только она одна хранит ключ к его сердцу.

Я и представить себе не могла, что когда-нибудь полюблю такую удивительно кроткую богиню. Сигюн предпочла прийти ко мне в образе нежной и застенчивой девочки-невесты. И меня поразило, что какое-то божество осознанно может избрать для себя столь юный облик. Ни с чем подобным я прежде не сталкивалась; но я всегда полагала, что боги сами должны решать, как и в каком обличье им с нами общаться, так что я приняла и приветствовала ее такой, как она есть. А как было не принять? Она оказалась совершенно прелестной девочкой (надеюсь, мои слова не покажутся слишком высокомерными). Она просто пленила меня невинностью, своей игривостью, своим кротким нравом. Я всю жизнь гордилась своим образом неумолимой воительницы, но при виде такого очаровательного создания оставалось лишь упасть на колени и заплакать от счастья.

И вот я начала развивать отношения с этой богиней — но тут меня поджидал еще один сюрприз, на этот раз не столь приятный. Оказалось, что сведений о ней — очень мало, и меня это огорчило до крайности. Я уверена, что далеко не ко всем она приходит в таком обличье, которое избрала для общения со мной. Но мало того, что в источниках о ней отыскалось лишь несколько строк, так еще и во всем содружестве северных язычников я не нашла ни одного человека, который чтил бы ее как богиню.

К счастью, с тех пор ситуация изменилась и в последние годы у Сигюн стали появляться почитатели. Но тогда мне казалось, что я — единственная. Впрочем, многие связанные с ней вопросы не прояснились до сих пор, — например, вопрос ее происхождения. Мне бы очень хотелось узнать, кто ее родители и из какого племени она происходит — из ванов, асов или, быть может, альвов? По моему НЛГ, она — найденыш, воспитанница Ньорда и его детей, когда-то пленившая сердце Локи с первого взгляда. Но моя близкая подруга, служительница Сигюн и Локи, утверждает, что Сигюн наверняка из йотунов: ведь если бы Локи взял себе жену из асов или ванов, в эддах не преминули бы это отметить. Она тоже любит эту богиню всей душой и дала ей красивое имя: Госпожа Постоянства. В ее видениях Сигюн — не дитя, а взрослая женщина, служащая для Локи неисчерпаемым источником силы и непоколебимо надежной опорой.

Ко мне же Сигюн по-прежнему иногда приходит в образе нежной и застенчивой девочки. Ее уроки преображают душу не в меньшей степени, чем все, чему учит, допустим, Локи или Один, но как наставница она — ласковая и веселая, словно ребенок. Лично я воспринимаю ее как богиню любви и верности. Она открыла мне тайны моего собственного сердца и научила видеть красоту и божественность даже в самых, казалось бы, незначительных мелочах. Более того, она научила меня играть — раньше я совершенно этого не умела. И, самое главное, она помогла мне понять, что такое любовь, не знающая страха, и увидеть великую силу, скрытую в нежности. Большую часть жизни мне приходилось учиться справляться со своим гневом, и долгие годы я пыталась усвоить суровые уроки различных богинь-воительниц. Однако именно Сигюн, как это ни удивительно, открыла передо мною верный (я надеюсь!) путь к самоконтролю и равновесию. Я больше не считаю, что проявления нежности — это признак слабости, и больше не презираю в себе детское удивление перед чудесами мира — склонность, которую я много лет старалась скрывать как недостойное.

Да, в Сигюн есть сила, а когда она является в образе жены Локи в пещере, переполняющая ее скорбь трогает меня до слез. Но, в то же время, есть в ней и проказливое любопытство, и милая беззащитность, и глубокое милосердие, в ответ на которое мое сердце раскрылось перед ней, как ни перед каким другим божеством. Возможно, именно в силу своей непритязательности ей удается проникать в такие сокровенные уголки души, путь в которые давно заказан даже богам. Она дарует утешение, и в ней обретаю надежное прибежище, когда зов долга становится чересчур тягостным.

Она такая милая! Просто не могу подобрать другого слова. И в ней совершенно нет притворства. Когда Локи познакомил меня с ней, я решила собрать специальный алтарь в ее честь — только для нее одной. И, разумеется, ничего подобного этому алтарю у меня никогда еще не было. На нем лежат разные симпатичные вещицы — кристаллы розового кварца, который я вообще-то никогда не ношу, детские игрушки… Подумать только, Сигюн требует покупать ей куклы и плюшевых зверюшек! Терпеть не могу психологический жаргон, но Сигюн — это богиня, которая помогает нам исцелить нашего «внутреннего ребенка», и выразить эту мысль по-другому было бы сложно. Противостоять желанию заботиться о ней почти невозможно. Мало того, что я сама покупаю ей игрушки, так еще и мои знакомые, которые тоже ее почитают, стали приносить подарки на ее алтарь, и это, по-моему, невероятно трогательно. Так у Сигюн собралась целая корзинка игрушек и конфет. Я же теперь твердо уверена, что она — богиня внутреннего ребенка, способная исцелить любые сердечные раны, если дать ей хотя бы небольшой шанс. В своей «детской» ипостаси она немного сумасбродна и, похоже, «заражает» этим качеством и тех, кто ее любит. Не знаю, в каких еще образах она приходит к другим, но для общения со мной она определенно предпочитает именно этот облик, хотя однажды мне довелось увидеть и ее грозный лик. В той ситуации одному ребенку грозила опасность, и Сигюн проявила невероятную свирепость, достойную самой Кали Ма, хотя при этом от нее исходило ощущение глубокой печали и горя.

Я вижу ее еще и как богиню детей, обделенных вниманием и заботой. Все, что я о ней знаю, можно образно выразить так: Сигюн нежно прижимает к груди сломанные вещи. Смеется она прелестно — и она всем сердцем предана Локи. Мне она всегда казалась очень уязвимой, как маленькая девочка, которая любит свои игрушки, любит посмеяться и хочет, чтобы ее любили, — и Локи действительно очень любит ее. По моему НЛГ, он познакомился с ней за много лет до того, как они стали мужем и женой. История этих лет, наполненных влюбленным ожиданием, не сохранилась в литературных источниках, но мне хотелось бы узнать о ней больше.

Честно сказать, меня до глубины души трогают нежная забота и защита, которыми Локи окружает свою молодую жену. Мы общались с ним целых два года, прежде чем он решил познакомить меня с нею. И она такая застенчивая, просто невероятно! Мне и самой хочется защищать ее всеми силами, как если бы она была маленькой девочкой, вверенной моему попечению. Познакомившись с Сигюн, я не только открыла для себя новую богиню, исцелившую мое сердце от таких ран, которые я давно считала неизлечимыми; я еще и увидела Локи с совершенно новой, неожиданной стороны — как любящего и заботливого мужа-защитника. Сигюн научила меня открываться и принимать богов со всей невинностью и доверчивостью ребенка. Кроме того, она помогает нам снимать личины и разрушать стены, которыми мы окружаем собственные души, — и делает это так мягко и ласково! Мне кажется, что даже другие боги в ее присутствии расслабляются и становятся менее настороженными, и это обернулось для меня еще одним невероятным ценным даром: я смогла увидеть с другой стороны тех богов, которых давно люблю и знаю, — Локи и Одина. Сама она говорит: даже богам иногда бывает нужно утешение.

Что касается подношений Сигюн, то она, как и многие дети, любит всякие пушистые, мягкие, симпатичные вещицы и игрушки, которые приносят смех и радость. На ее алтаре всегда много цветов, особенно розовых роз. Много сердечек — лично я дарю ей сердечки из флюорита, лабрадорита и розового кварца. Сигюн любит жемчуг и всевозможные украшения, а еще — плюшевых зверьков, особенно кроликов, стрекоз и коров (тут, я думаю, не обошлось без Аудумлы — Сигюн каким-то образом связана с Аудумлой и самыми истоками творения, но как именно — мне пока не дают понять.) Одна моя приятельница специально смотрит «Покемонов» и некоторые детские анимэ-сериалы, чтобы порадовать Сигюн; даже я поддалась и посмотрела ради нее «Звуки музыки» [1] — просто чтобы услышать, как она хихикает. Насколько я понимаю, ее священное растение — расторопша, хотя вообще подойдут любые лекарственные травы. Кроме того, Сигюн побудила меня собирать коллекцию ключей (в древних скандинавских культурах ключ — символ женской власти в доме) и настаивает, чтобы во всех церемониальных мероприятиях я носила на поясе большой железный ключ викторианской эпохи. Иногда я покупаю ей ожерелья и бусины; мне доводилось видеть, как она играет с бусинами, симпатичными коробочками и прочим в таком же духе.

Для меня не может быть ничего ужаснее, чем узнать, что Сигюн чем-то огорчена или расстроена. Я знаю, что она способна представать как сильная, независимая и самостоятельная богиня. Просто для меня она избрала именно такую ипостась. И я знаю других людей, к которым она приходит в таком же обличье. Почитая ее в этом облике, принимая ее выбор, я ни в коем случае не пытаюсь принизить эту великую богиню, чье имя, между прочим, означает «госпожа победы». Сигюн — одна из самых светлых богинь, с какими мне когда-либо доводилось работать, и своих последователей она учит доброте, веселью и оптимизму. Ее основные качества — верность, преданность, любовь, счастье и поразительная невинность. Сигюн — это, в первую очередь, богиня, открывающая сердца.

Если вернуться к литературным источникам, то главная тайна Сигюн — в том, что она выдержала непосильное. Она сознательно избрала тот путь, который указало ей сердце, и выстояла перед лицом немыслимой утраты, горя и страданий. Испытание, которое понес Локи в пещере (возможно, центральный элемент его мифа), — это и ее испытание. И разница — в том, что Сигюн приняла его осознанно. В наши дни многие усматривают в ее характере признаки чрезмерной пассивности, покорности и жертвенности. Не знаю, почему к ней относятся именно так, — то ли потому, что она встала на защиту Локи, который все еще остается весьма неоднозначной фигурой в мировоззрении современных язычников (а ничего другого о ней, кроме этого факта, из письменных источников мы не знаем), то ли потому, что она нигде не изображается дерзкой и сексуально независимой, как Фрейя. Так или иначе, очень неприятно, что многие сбрасывают со счетов ее силу, верность и постоянство только на том основании, что эти качества она проявляет преимущественно в семейной жизни.

Мне представляется, что мир Сигюн определялся любовью: любовью к мужу, к детям, к семье в целом. Ее кроткая, мирная сила стала тихой гаванью для самого экстравагантного и огненного из богов. Принимать ее нежность за слабость — большая ошибка. И если мы нигде не встречаем ее вне связи с семьей и домом, это вовсе не означает, что она слаба. Это означает, что она превратила свой дом в inangard, священное убежище, для бога, который прежде оставался фактически бездомным. Она дала ему пристанище, уравновесила его, приняла и, самое главное, полюбила. И это был ее выбор. Здесь кроется камень преткновения для многих современных последователей феминизма: если мы признаем за женщинами полную свободу решений и действий, то должны признать и то, что иногда эта свобода может выражаться в осознанном и добровольном принятии такого образа жизни, который нам самим пришелся бы не по вкусу. Не могу отделаться от подозрения, что Сигюн так легко сбрасывают со счетов именно потому, что по сути своей она — Hausfrau, а в современном мире эту роль слишком часто обесценивают.

Несколько лет назад один мой друг, христианский священник, заметил типичную для языческого сообщества негативную динамику многих дискуссий и, заранее извинившись, обратился ко мне с вопросом: «Где же в вашей вере — любовь? Где сострадание?» Тогда мне пришлось ответить, что она — не в письменных источниках, а в тех уроках, которые боги преподают нам напрямую (если мы не допускаем, что нечто подобное состраданию и любви кроется за традиционными законами гостеприимства). Но с тех пор я сама (надеюсь) укрепилась в вере, поскольку (определенно) стала ближе к Сигюн. И теперь у меня есть ответ на вопрос моего друга: Сигюн. Все, что мы когда-либо сможем узнать о любви, сострадании и многих других добродетелях, заключено в ней самой и в ее уроках. Где в нашей религии любовь? В Сигюн. Где сострадание? В ее сердце. И, возможно, те из нас, кто исключает Сигюн и ее семью из круга почитаемых божеств, невольно отворачиваются и от всех этих добродетелей.

История Сигюн — это история победы: победы над невыносимо тяжелыми обстоятельствами, над болью, утратой, отчаянием и гневом. Сигюн вытерпела все, и в этом — ее торжество. Как однажды сказала Фуэнсанта Арисменди Пласа, страстная поклонница Сигюн, сила этой богини — в ее сердце. Ее сердце непобедимо.

Каждый раз, когда я слышу кеннинг Локи «бремя рук Сигюн», мне приходит на ум «Пьета» Микеланджело — не римская, а та, что хранится в галерее Уффици во Флоренции. На этой картине изображены Мария, Иосиф и Магдалина, поддерживающие тело Христа, и видно, что их гнетет не только физическая тяжесть мертвого тела, но тяжесть горя. Микеланджело удалось передать самую суть природы горя: оно — тяжелее всего на свете. Об этом говорит в «Короле Иоанне» Шекспира королева Констанция, потерявшая сына: скорбь «так тяжела <…> что лишь земля могучая могла бы снести ее» [2]. Вот какая сила заключена в Сигюн! Она вынесла невыносимое. И в ее испытании нет никакого притворства, никакого ложного блеска.

С такими испытаниями, как у Одина, дело иначе. Девять дней — и все позади. Вырвать себе глаз — и все позади. Не хочу показаться непочтительной, но Сигюн не знает, когда закончится ее испытание — и закончится ли вообще хоть когда-нибудь. Не говоря уже о том, что скорбь по умершему ребенку не проходит никогда (впрочем, это понимает и Один). И во всем этом нет никакой романтики: ты просто делаешь то, что положено, делаешь и делаешь, снова, и снова, и снова, — а это очень непопулярно. Никакого пафоса, никакого драматического заламывания рук, и никто не поет тебе дифирамбов. Страшная штука — сердце.

— Фуэнсанта Арисменди Пласа

И, наконец, Сигюн держится с невероятным достоинством — и как богиня, и как женщина. Об этом почему-то редко упоминают даже те, кто постоянно воздает ей почести. Она исполнена такого достоинства, какое редко можно встретить даже среди богов. Она никогда не жалуется. Она ничего не объясняет. Она никого не винит. Она никогда не выставляет напоказ и не подчеркивает свою боль и тяжесть того, что ей приходится делать. Она никогда не ищет и уж, тем более, не требует внимания. Она просто делает то, что нужно, и считает, что ее дела должны говорить сами за себя, а жаловаться на судьбу — ниже ее достоинства. Во всем этом чувствуется великое благородство.

— Фуэнсанта Арисменди Пласа

Призывание Сигюн

Галина Красскова

Кроткая богиня,
Научи меня играть
И радоваться, как ты,
Крошечным милым вещицам.
Научи меня нежности,
Сладости песни твоей.
Я хочу петь
Так же, как ты поешь,

Когда тебя слушает Локи.
Я хочу быть одной из тех,
Кого ты так бережно держишь
В нежных руках,
Ярким цветком на твоей груди.
Научи меня любить
Так же, как любишь ты:
Не требуя ничего.

Песнь Сигюн

Галина Красскова

Меня называют презренной.
Меня попытались сдержать, увести оттуда.
Мое сердце лежит в оковах:
Его терзают за правду, которую он сказал.
Мы знали давным-давно, что станется с нами.
Когда родился мой сын,
Я уже знала: его у меня отнимут.
Я сама была как дитя: куда мне решать такое!
Но я отдала добровольно.
Я храню в алебастровой вазе
Свою память, и боль, и гнев.
Меня попытались сдержать, увести оттуда
(Последнее святотатство!
Как будто бы я могла отречься от сердца!),
Разлучить с ним навеки,
Когда над его головой —
Змея, что вобрала в себя всю ярость Мидгарда!
Они попытались.
Но разве могла я уйти?
Я смотрела, как он лежит, окован их страхом,
Их стыдом,
Их жестокой, жестокой болью.
Я взглянула ему в глаза.
Я увидела горе,
Досаду —
Что они до такого дошли,
И любовь.
Разве знали они, как сильно он может любить,
И, любя, все же делать такое,
Чего бы не сделал никто?
Но все, что он делал, было ради любви
И еще — ради правды,
Закона, которым нельзя пренебречь.
Даже мы ему служим — стальному закону Древа.
Глаза его вспыхнули болью,
Когда плоть его сына стала ему цепями.
Я увидела муку его.
Разве могла я уйти?
И я взбунтовалась.
Я подхватила маску, которую муж мой
Носил ради них так охотно.
В сердце своем я прикрылась этой личиной
И показала им зеркало
Скрытой в ней истины,
Острой, как нож.
И я закричала — впервые,
И крик мой разнесся эхом по Древу миров.
Клятвопреступники, все вы!

То, что он вам сказал, — это правда!
Он всего лишь вернул вам
Ваш же собственный яд.
Я закричала — впервые.
Закаменев, собрала я
Кровавые клочья плоти —
Все, что осталось от сына, —
Ошметки боли моей.
Я села с ним рядом — ну что ж,
Попытайтесь меня увести!
Я — не они.
Я ничего не забуду.
Я погладила щеку его
И рот, окровавленный горьким молчаньем,
Я сплела его с пальцы с моими
И взяла его боль.
Он ни разу не вскрикнул,
Не пролил ни единой слезы,
Лишь смотрел мне в глаза
Неотрывно.
Наши души разорваны в клочья,
Но мы
Будем жить, когда кончится мир.
Мы живые. Мы чувствуем боль.
Яд, обжигающий руки,
Которыми я закрываю
Сердце мое, —
Ничто перед горем, которое мы провидим.
Они не увидели дар, который мы им несли.
Как же быть с ним теперь,
Когда его так небрежно
Швырнули в змеиную яму?
Я останусь с ним рядом,
И он не покинет меня в моей муке.
Я всё исцелю, я стану Матерью всем:
Может быть, я останусь одна,
Кому еще будет под силу
Исцелить этих глупых детей —
Богов, играющих в игры.

[1] «Звуки музыки» (1965) — музыкальный фильм американского режиссера Роберта Уайза, экранизация одноименного бродвейского мюзикла, в который вошло множество популярных песен того времени.

[2] Акт III, сцена 1, рус. пер. Н. Рыковой.

Хела

Хель, или Хела, — старшая из детей Ангрбоды и Локи. В космологии Девяти миров она — богиня смерти и хранительница Подземного мира. И она — одна из самых могущественных (а некоторые сказали бы, что именно самая могущественная) йотунских божеств.

Давным-давно, еще до расчленения тела Имира и до сотворения Мидгарда и Асгарда, подземный мир назывался «Йормунгрунд». В нем обитали не только души умерших йотунов, но и некоторые живые великаны (йотунам легче прочих даются путешествия в Страну смерти). Насколько нам известно, Йормунгрундом тоже правила богиня по имени Хель, но это была не та Хель, которая обитает в подземном мире сейчас. Похоже, ее имя просто передалось нынешней Хель по наследству — вместе с саном богини смерти. Роль хранительницы мертвых — очень важная (и сопряженная с огромным могуществом); но эта роль — сменная: когда одна Хель слагает с себя обязанности, на ее место приходит другая, избранная из той или иной расы.

У йотунов есть легенда: когда старая Хель умерла, неприкаянные мертвые скитались по Девяти мирам целых семь лет, потому что некому было за ними присмотреть. Каждая раса надеялась, что на этот важнейший пост будет избран кто-то из ее представителей и тогда у нее появится безгранично могущественный союзник — при условии, что новая Смерть примет сторону своих сородичей. Все Девять миров затаили дыхание… и наконец Ангрбода, Ведунья Железного Леса, родила необычную дочь от своего супруга Локи, чья слава возмутителя спокойствия давно уже гремела по всем мирам. Едва научившись ходить, эта странная девочка приняла свою первую оборотническую форму — облик разлагающегося трупа. То был знак, что она стала наследницей столь желанного многим титула, — и ей тотчас же дали имя «Хель», или, на языке йотунов, «Хела» (альвы же зовут ее «Лейкин») и объявили преемницей богини смерти. Поползли слухи: одни говорили, что Локи и Ангрбода прибегли к темной магии, чтобы зачать будущую Владычицу мертвых; другие — что они просто предвидели возможность ее рождения и поженились именно для того, чтобы воплотить этот вариант будущего в реальность. Так или иначе, остальные расы были очень раздосадованы: ведь они так надеялись вырвать Страну мертвых из-под власти йотунов! Один поспешил наложить на малютку-Хелу «чары изгнания», навеки закрывшие для нее доступ в Асгард.

Хела выросла, вступила во владение Йормунгрундом, переименовала его в Хельхейм и преобразила до неузнаваемости — фактически, создала заново. Она распахнула его пещеры черным небесам и насадила сады; каменистые склоны могильных курганов укрылись ковром трав. Хель возвела себе чертог Эльвиднир и принесла клятву: сколько бы мертвых ни собралось под ее властью, она найдет способ прокормить их всех, пусть и не слишком обильно. Она все устроила так, чтобы обитатели Хельхейма могли обрести в нем подлинное умиротворение; сырые подземелья уступили место переменчивому гобелену холмов, равнин и лесов, сверкающих яркими красками осени. И с тех пор Хела почтительно заботится об умерших и защищает их от любых возможных неудобств. Она недолюбливает некромантию и другие разновидности магии, которые могут «побеспокоить мертвых», но мастерам сейта и всем, кто уважает ее правила и границы, она позволяет войти в особую область неподалеку от Врат Хель и побеседовать с теми умершими, которые сами пожелают выйти им навстречу.

Хела не просто управляет Хельхеймом — она живет в каждой его частице. Нет такого места во всем этом мире, которое ускользнуло бы от ее внимания, — а между тем этот мир огромен. Большинству посетителей не удавалось пройти дальше «туристической зоны», примыкающей к Вратам, так что они и понятия не имеют об истинных масштабах Хельхейма. Это самый большой из всех Девяти миров. А как иначе? Ведь ему приходится вмещать несметные сонмы умерших. Он — как огромный диск, покоящийся у самого основания Иггдрасиля.

Как уже было сказано, Хела бдительно оберегает покой своих подданных и терпеть не может тех, кто пытается их потревожить неподобающим образом. Поэтому неудивительно, что Хельхейм находится под строгой охраной. Проскользнуть туда незамеченным так же невозможно, как тайком пробраться в Асгард. Правда, Одину однажды это удалось (проникнув в Хельхейм, он силою чар призвал к себе мертвую вёльву и заставил отвечать на вопросы), но с тех пор не удавалось больше никому. Если вы смогли встретиться с Хелой и испросить ее разрешения на беседу с кем-то из умерших, она вышлет их к вам в ту область, которую я, за неимением лучшего термина, называю «туристической зоной». Остальной Хельхейм закрыт для всех, за исключением его обитателей и тех, кто работает на Хелу (и несет на себе какую-либо ее метку, которую может предъявить стражам), или же тех, кого она сама пригласила.

Временами Хела живет в Эльвиднире, а временами — странствует в своем мире по тем или иным делам. Как и все носители йотунской крови, Хела — оборотень, хотя репертуар ее обличий невелик: она почти неизменно ограничивается несколькими вариациями на тему полусгнившего трупа. Из всех богинь смерти Хела — едва ли не самая гротескная по внешнему облику, и это не случайно: она считает нужным, чтобы в ее лице люди видели Смерть во всей ее буквальности. Она может представать в двойном обличье: наполовину — как прекрасная женщина, а наполовину — как разлагающийся труп или скелет. Иногда граница между этими частями проходит горизонтально, по поясу, но чаще — сверху вниз, вдоль середины тела. Бывает, что Хела показывается в виде женщины с длинными светлыми волосами, тело которой медленно проходит все стадии от живой плоти до разлагающегося трупа и скелета — и обратно, снова и снова. Изредка она может принимать облик очень бледной беловолосой девы, источающей запах тлена. (На самом деле этот запах сопутствует ей всегда, и в случае сомнений по нему легко понять, что вы говорите именно с Хелой. Еще один признак — холод, который она распространяет вокруг. В отличие от других божеств, присутствие которых воспринимается как яркий свет, она, скорее, похожа на «черную дыру».)

Одна из причин, по которым Хела так упорно держится за эти формы, предпочитая их «нормальному» облику, — в том, что она старается заставить людей понять, что такое Смерть. Попытки отрицать Смерть ей глубоко противны; Хела требует, чтобы Смерть воспринимали как естественный процесс (каковым она и является), не стараясь убрать ее с глаз долой, спрятать за эвфемизмами или приукрасить. Если она протянет вам руку, это будет рука скелета. И это — испытание. Не забывайте, что Хела родилась в Железном Лесу, где открытое приятие физических уродств — важная часть демонстрации уважения и дружбы. Примите эту ее гниющую или костяную руку (которая хоть и движется, но, по словам некоторых людей, на ощупь ничем не отличается от мертвой конечности) и поцелуйте ее. Если вы на это не способны, то вам попросту нечего делать в ее мире. Говорят, живую руку она подает только мертвым, — так что можете считать, что она делает вам одолжение, и будьте благодарны.

Хела высока ростом и облачена в один только длинный, простого покроя плащ, черный или серый. Она не любительница церемоний. Некоторые духовидцы рассказывали, что у нее низкий и тихий голос, как будто «пропитой и прокуренный», а двигается она медленно и иногда прихрамывает (видно, дает о себе знать костяная нога!). Одна из ее особенностей, многим бросающаяся в глаза, — исключительная малоподвижность. Когда она сидит, то может иногда пошевелить руками и сделать какой-нибудь жест, но в остальном сохраняет совершенный покой; психологически она воспринимается как огромное, застывшее в неподвижности озеро тьмы. Каждое ее движение исполнено медлительного призрачного изящества. Говорят, что быстро она движется только в гневе, но в этом случае вы все равно ее толком не разглядите — вам просто будет не до того.

В Северной традиции с божествами нередко можно договариваться или торговаться, пытаться взять их «на слабо», улестить, перехитрить, убедить в своей правоте и так далее. Иногда это даже получается. Особенно податливы на такого рода «торговлю» Один и Локи. Но Хела — полная их противоположность. Она абсолютно неумолима. Если она отдала вам приказ, вы никакими силами не сможете заставить ее передумать. Если вы станете упорствовать, она причинит вам боль — причем именно так, чтобы ударить в самую больную вашу точку, и тогда уже сопротивляться станет невозможно. При этом она не будет злорадствовать. Она не получает от вашей боли садистского удовольствия — она просто делает то, что считает нужным, причем так же холодно и безлично, как и многое другое из того, что ей приходится делать. Никто на свете не умеет сказать «нет» так весомо, как божество смерти; и это «нет», звучащее из уст Хелы, сокрушит своей тяжестью любого. С ней невозможно ни бороться, ни торговаться: она просто будет холодно повторять свое «нет», пока в вас не останется никаких сил для борьбы, — и даже еще гораздо дольше. Перед этой богиней отступают сами асы; вспомните об этом, прежде чем пытаться с ней спорить.

В целом, однако, такую холодную неумолимость она проявляет лишь по отношению к тем, кто либо А) недвусмысленно и осознанно нарушает ее правила, либо Б) просит у нее совета и помощи, а затем отказывается делать то, что она велела. Если вы сможете избежать этих двух ошибок, то не узнаете ее с этой малоприятной стороны; и все же не забывайте, что в случае чего ей не составит труда перейти от безмятежного сострадания к ледяному равнодушию. Многие из тех, кто работал с Хелой, с восхищением вспоминают об этом ее отрешенном, ненавязчивом, надличностном сострадании, которое стало для них надежным убежищем и помогло исцелиться от душевных ран.

Хела обладает глубокой мудростью и исключительной объективностью восприятия. Она видит самые отдаленные последствия наших поступков; она постоянно и сосредоточенно изучает нити Вирда. Поэтому она способна планировать гораздо дальше и в гораздо более широких масштабах, чем другие божества, не столь углубленные в собственный внутренний мир (не говоря уже о простых смертных).

Если вы обратитесь к ней за советом и последуете ему, то в отдаленном будущем это непременно приведет к самым благим результатам, но прямо сейчас может причинить вам немало боли и потребовать непростых жертв. Однако дать совет такого рода Хела может лишь при условии, что вы действительно попали в очень трудное положение, да и то если сочтет это уместным. Если же она почувствует, что, оказав вам помощь, она вмешается в ваш орлог, никакие мольбы не заставят ее переменить решение. Идти против естественного порядка вещей она не помогает никому, даже богам. Вспомним историю гибели Бальдра, когда непреклонную богиню смерти не смогла смягчить сама Фригг.

Некоторые духовидцы слышали зов, побуждавший их сойти в Подземный мир, и там узнавали, что Хела пригласила их в гости в связи с тем, что в жизни их начался некий период «смерти-и-возрождения». Если с вами случилось нечто подобное, даже не пытайтесь ускользнуть от нее. Хела действует не со зла и даже не по собственной прихоти: она чужда и злобы, и капризов. Рассматривайте это как предупреждение о том, что вскоре ваша жизнь распадется на части и вам придется выстраивать все заново, с чистого листа. И смиренно примите любой совет, который она пожелает вам подать: это поможет вам пережить трудные времена с наименьшими потерями.

Подношения: Хела любит хорошо сохранившиеся засушенные цветы, особенно розы. Любит она и кровь — как и все божества смерти. Что до мертвых, то им, похоже, больше всего нравится слушать музыку, пение и, возможно, чтение стихов. Они любят, когда их развлекают, а традиционные подношения — пища и питье — занимают для них лишь второе место после музыки.

Работа с Хелой

Лидия Хеласдоттир

Для начала хочу, чтобы вы знали: Хела способна внушать глубокую любовь. Лично я влюблена в нее по уши — безумно, романтически и вплоть до одержимости. А еще она безжалостна, и это очень хорошо.

Впервые я встретилась с ней, когда была еще совсем маленькой, но тогда я еще не знала, кто она такая. По-настоящему я с ней познакомилась лет в девятнадцать или около того. У меня были проблемы: я испытывала голод хищника, мне хотелось нападать на людей и рвать их зубами на части, и мало-помалу это уже стало выходить из-под контроля. Люди стали меня сторониться. И тут появилась она — как порыв холодного ветра, от которого у меня буквально загремели все кости. Как будто я — всего лишь скелет, и этот холодный ветер продувает меня насквозь. С того дня я стала (или, точнее, поняла, что давно уже являюсь) ее служанкой и служительницей. Служительницей — и как жрица, и как своего рода «дипломат», ее, если можно так выразиться, представитель в этом мире. Правда, последнее пришло позже, когда это уже не могло вскружить мне голову, — когда я достаточно повзрослела, чтобы понять, что это означает на самом деле.

Как я служу ей? Что именно я делаю? Во-первых, разумеется, ухаживаю за умирающими — это, так сказать, классика жанра. Недавно нам пришлось удерживать душу одного умирающего человека в теле до тех пор, пока не приехал его сын и он не сказал ему кое-какие важные вещи. Кроме того, по совету Хель я обучилась боевым искусствам. Я изучила руны, чтобы лучше понимать процессы, связанные со Смертью. Я помогаю людям пережить пугающий и травматический опыт (войти, пройти до конца и выйти обновленными), если Хела сочтет, что это полезно для их личностного развития. В этом — главная часть моего служения.

Кроме того, вам следует знать, что Она вездесуща. Она прислушивается к людям, особенно к отчаявшимся. Человек может просто прийти к ней, сесть с нею за кухонный стол и спросить совета, если только будет при этом четко осознавать: «Да, я говорю со Смертью». Ответы, которые она дает, — не из тех, которые вы готовы услышать, и ничего утешительного в них нет. Рассчитывать на утешение с ее стороны вообще не стоит. И неважно, приходите ли вы к ней как жрица, как человек, работающий на нее, или просто как проситель, — она вас не утешит.

Она никогда, никогда не лжет — и никогда не говорит намеками. Если вы ее разозлили, она так прямо и скажет — и объяснит, что именно вы сделали не так и что нужно исправить. Поэтому лучше не задавать ей таких вопросов, на которые вы не готовы получить прямой и честный ответ. «Ох, что-то я не совсем уверена, полезен ли мой бойфренд для моего духовного развития или нет…» «Нет. Избавься

от него». «Что?! Но ведь… но… но…» «Нет. Избавься от него». Но тем, кто готов выслушать ответ, она непременно ответит — если только вопрос задан не ради праздного любопытства.

Что еще о ней надо знать? Ее нельзя обманывать. Никогда ей не лгите. Никогда не нарушайте данных ей обещаний. И никогда не обещайте ей того, чего не сможете сделать. У меня с этим проблема. Мне все время хочется наобещать ей такого, от чего я могла бы стать лучше, но она останавливает меня, спускает с небес на землю: она понимает, что я не выдержу, и говорит: «Нет. Просто сделай то, что я тебе сказала, и всё». Поймите, что с этим не шутят. Если вы не сдержите слова, то тем самым нарушите договор с самой Смертью, и добром это не кончится.

Что касается подношений, то Хела довольно непритязательна. Она не из тех божеств, которые непрерывно требуют от вас всякой всячины и грозятся страшными карами: «Завтра же принеси на мой алтарь пятнадцать спелых гранатов, а не то я тебя убью». Похоже, все это ее не очень интересует. Впрочем, ей нравятся ювелирные украшения, обгоревшие предметы и кухонная утварь вроде ложек и ножей, но вы должны быть готовы оставить их на ее алтаре навсегда или даже закопать в землю или бросить в реку. Почему-то ей нравится чай, хотя к пище она равнодушна. Но больше всего ей по нраву страх, боль и благоговение, и если вы способны вызывать в себе такие переживания и преподносить их ей в дар, это порадует ее больше, чем любые другие жертвы. Если вы сможете погрузиться в какую-нибудь из своих фобий, а затем подарить ее Хеле, она непременно обратит на вас внимание. Но страх должен быть настоящим.

Обличий у нее много. Лично мне она не всегда показывается в традиционном «половинчатом» виде. Все гораздо более разнообразно и динамично. Иногда я смотрю на ее бледную кожу и вижу, как она покрывается язвами, а затем начинает слезать клочьями, обнажая мышцы. Иногда я вижу Хелу в полном снаряжении «госпожи» — в шипованных сапогах и так далее. Иногда — в строгом бархатном платье роскошного темно-фиолетового цвета. Я видела ее и закутанной в серые покрывала, и в платье из осколков стекла, а однажды — в наряде из острых лезвий, напомнившем мне реку Слит. Бывает, она приходит в матово-серых пластинчатых доспехах. Мой двоюродный брат вытатуировал у себя на плече Ее руку, потому что Хела часто подходит к людям со спины и хватает их за левое плечо. Однажды я видела Хелу в темном лесу просто как пятно тьмы — еще более темное, чем все остальное. Энергетически она очень «плотная».

Порой Хела принимает меня у себя на кухне, порой — в саду. В сад она ведет меня обычно тогда, когда хочет, чтобы я помогла исцелиться какому-нибудь тяжело больному человеку и вытянула из него то, от чего он болеет. Тогда он либо выздоровеет, либо умрет естественной смертью… но никогда заранее не известно, какого из этих двух исходов следует ожидать. Поэтому зарабатывать на жизнь целительством я не могу: не в моих силах гарантировать, что от моего вмешательства человек именно излечится, а не умрет.

Одна из самых чудовищных вещей, с которыми я когда-либо сталкивалась, — это такие маленькие твари, которые вечно крутятся вокруг хосписов. Не знаю, как они называются, но они живут за счет душ тех людей, которым искусственно продлевают жизнь дольше положенного срока и Хела не может их забрать. Врачи заставляют этих людей жить, а они уже не хотят оставаться живыми. Вот этим отчаянием особого рода и питаются те самые твари, и это ужасно. Когда приходишь в хоспис, они там так и кишат, и от этого становится просто дурно. Когда человек наконец все-таки умирает, эти гаденыши просто перебираются на ближайшего соседа или на персонал хосписа. Так что я, можно сказать, служу Хеле еще и как борец с паразитами.

То, что я извлекаю из больного, я отдаю Ей; Она всегда это забирает. Обычно это несложно, но иногда случается так, что оно буквально застревает во мне и я не могу от него избавиться. Только самый что ни на есть настоящий страх смерти может открыть врата, и чтобы его испытать, мне приходится обращаться за помощью к какому-нибудь хорошему мастеру боевых искусств. Я сажусь в позу медитации, а он подкрадывается сзади, как если бы всерьез намеревался меня убить, и делает захват шеи, останавливаясь только в самый последний момент. Фокус тут в том, что тело распознает намерение убить, чувствует смертоносные движения. Тут в нем инстинктивно просыпается страх смерти — и Врата открываются, и Хела наконец забирает у меня эту дрянь. Впрочем, подобное случается редко: за все годы, что я Ей служу, я попадала в такую ситуацию всего раза три-четыре.

Что все это значит? Если что-то во мне застряло, значит, скорее всего, оно настолько ядовито, что я естественным образом «закрываюсь на карантин», и чтобы извлечь это из меня, Ей надо самой войти в мое тело. Именно это и происходит, когда пробуждается страх Смерти. Встречи такого рода очень интимны: мое тело верит, что вот-вот умрет, а потому присутствие Хелы ощущается очень реально. Но длится это недолго: тело быстро осознает, что тревога была ложной, поскольку «убийца», естественно,

так и не делает последнего движения. Если использовать захват не для перелома шеи, а для удушения или усыпления, этот опыт можно немного продлить. Схожего эффекта можно добиться, приняв травы, традиционно использовавшиеся для эвтаназии, но в меньших дозах, почти гомеопатических (и, желательно, выбрав такие, которые не нарушат работу печени). Но это очень опасно. Если вы все же решитесь это проделать, лучше использовать растения рода красавка (Atropa). Однако в плане эффективности ничто не сравнится с нападением из-за спины — только для этого нужен настоящий мастер боевых искусств, который способен полноценно отыграть намерение убить, не доводя его до завершения.

Когда мне впервые пришлось обратиться за помощью такого рода, реакция была забавная: «Что-что я должен сделать?!» Но, очень вас прошу, поймите, что я решилась на это лишь через много лет после того, как начала работать с Хелой, и что такие «развлечения» —вообще далеко для не всех. Разным людям, которые с ней работают, Хела дает совершенно различные задания. Моя работа заключается в том, чтобы служить ее вестницей и посланницей, «дипломатическим представителем», способным общаться со многими людьми разного рода и при этом не слишком не выделяться из толпы. У Хелы есть служители, гораздо хуже адаптированные к жизни в социуме, — фактически, маргиналы, странности которых сразу бросаются в глаза любому. Короче, зловещие мертвецы и ангела ада. Я не из таких — но за это я плачу свою цену. Мне приходится выполнять свой долг перед Хелой везде — не только на языческих праздниках или хотя бы среди друзей, которые могут это понять, но и при людях, которые не имеют ни малейшего представления о том, что я делаю. Когда приходит Хела, мои глаза темнеют, взгляд становится пустым, голос меняется. И я не имею права закрыться от ее присутствия и не служить проводником ее силы — даже если нахожусь на какой-нибудь важной презентации в зале заседаний, битком набитом топ-менеджерами. Итак, я открыто служу ей вот уже шестнадцать лет, но до сих пор постоянно продолжаю учиться, узнавать новое, подниматься все выше и выше. Работать со священными растениями, например, она разрешила мне лишь два года назад — а до этого целых десять лет не позволяла принимать вообще никаких веществ, изменяющих сознание.

Рассердить Хелу трудно, но уж если она рассердится, то это будет всерьез и надолго, и вернуть ее расположение окажется нелегко. И первое правило здесь — не задавать легкомысленных вопросов. Если вы хотите поговорить с ней, у вас должна быть на это веская причина. Когда я прихожу к ней за помощью, она сначала спрашивает, хорошо ли я подумала и понимаю ли, какие последствия это может за собой повлечь. И только убедившись, что я все просчитала самым тщательным образом, она может помочь или ответить на мой вопрос. Не ждите, что она станет тратить время на пустую болтовню. Ее папочка любит почесать языком, но Хела — ни в коем случае. Практика показывает, что один из самых легких способов установить с ней контакт — это отправиться в прошлое по линии своей родословной и узнать как можно больше о своих предках, о том, какими они были при жизни. Поскольку теперь они находятся в царстве мертвых или, по крайней мере, побывали там и провели какое-то время (в Вальхаллу в наши дни попадает не так уж много народу), Хела почти наверняка их знает. И если вам нужно достучаться до нее, то этот путь — один из самых удобных. Прежде всего, сходите на кладбище, посетите могилы своих предков. Но это — только начало пути.

Далее, наведите порядок у себя в доме. Научитесь жить так, как будто каждый ваш день — последний (и проживите так хотя бы какое-то время, если не можете войти в этот режим навсегда). Это поможет вам расставить приоритеты и понять, о чем именно вы хотите с Ней поговорить. Разговаривайте со своими предками или, по крайней мере, выказывайте им хоть какое-то уважение и благодарность: без них вас бы не было сейчас на этой планете. Все это, насколько я могу судить, помогает войти с Ней в контакт. И, наконец, я бы посоветовала прибегнуть к какому-нибудь гаданию, чтобы выбрать для беседы с Ней подходящий день. Готовиться к первой встрече с Хелой надо по меньшей мере три дня. Первый день посвятите очищению (если не хотите делать никаких сложных обрядов, то, по крайней мере, принимайте очистительные ванны). На второй день наведите порядок у себя в комнате и установите алтарь, посвященный Хеле, — на нем следует собрать предметы, тесно связанные со смертью. И, наконец, на третий день старайтесь думать о Ней постоянно и жить так, как будто это — ваш последний день на земле. Подготовьтесь как следует, не спешите.

Хороший способ подготовки к беседе с Хелой — утисета, ритуальное «сидение» под открытым небом. Если в вашей местности есть погребальные курганы, можете провести утисету на вершине одного из таких холмов. Есть и другие способы — провести день в молчании, или под покрывалом, или соблюдая запрет на определенные жесты (например, не поднимая рук выше груди). Временные ограничения на какие-либо действия или формы поведения способствуют осознанности и сосредоточенности.

Помните, что Хела безо всякого зазрения совести может причинять людям боль, но никогда не станет этого делать просто «из вредности». Она действует очень холодно и профессионально, как хирург.

«Если мы немедленно не вскроем эту рану и не прочистим как следует, она воспалится, и начнется гангрена. Так что сейчас мы тебя привяжем и все сделаем. Эй, ассистент! Скальпель и ершик, да пожестче!» И никакого сочувствия, и никакой анестезии. Однажды мне пришлось в течение полутора часов терпеть боль от смещения коленной чашечки — мне никогда в жизни не было так больно. Меня привезли в больницу и накачали морфином, но он не подействовал. Не помогало ничего — а все потому, что Она решила, что я должна пройти через опыт боли.

Испытания болью суровы, но они помогают избавиться от лишних страхов. По сравнению с настоящей болью очень многое начинает казаться сущими пустяками. Хела превосходно помогает понять, что такое относительность. Если вы начнете огрызаться и ныть, она спросит: «Хочешь, чтобы вместо этого я сделала вот это?» — и сунет вам под нос какой-нибудь кошмарный ужас, напустить который на вас ей не составит ни малейшего труда. Боль — ее рабочий инструмент, равно как и страх. И то, и другое — отличные антидепрессанты, и в этом — один из Ее уроков. Если вы впали в тяжелую депрессию, как иногда случается со мной, можете принести это переживание — целиком и полностью — ей в дар. Упакуйте его в красивую оберточную бумагу, перевяжите ленточкой и скажите: «Вот, это все, на что я способен. Боюсь, прямо сейчас мне больше нечего дать». Она останется довольна — почему-то ей это нравится.

С другой стороны, вы обретете способность избавлять от страха и боли других людей. Вы «уже там побывали», уже прошли через то, через что проходит сейчас человек, которому вы хотите помочь, и зашли гораздо дальше, чем он, — значит, теперь вы можете помочь ему найти выход. Поэтому благодаря Хеле я могу (или она может посредством меня) выводить обратно в нормальное состояние людей, страдающих разного рода психическими расстройствами. И мне это под силу именно потому, что сама я пережила множество подобных расстройств.

Еще стоит сказать, что Хелу связывают очень необычные отношения с Фенрисом: они — брат и сестра, но больше похожи на любовников. С Йормунгандом у нее отношения более отстраненные и абстрактные, потому что в Мировом Змее слишком мало человеческого. Но с Фенрисом она связана очень тесно — и чувства, которые они питают друг к другу, проникнуты глубокой болью. Когда я об этом думаю, мне хочется плакать: у Фенриса — своя трагедия, ужасная, душераздирающая; а Хела снова и снова, постоянно, бесконечно делает то, что необходимо, чтобы его кормить. Никто, кроме нее, его не кормит. Фенрис до сих пор не сорвался с цепи от голода только благодаря Хеле и ее слугам — благодаря тому, что они делают с другими и что от них получают. И только благодаря этому мир все еще жив.

За последние два года в моей жизни произошли важные перемены. Теперь я — не та, кто выполняет порученную Хелой работу, а сама эта работа. Может показаться, что это — всего лишь тонкий лингвистический нюанс, но на деле — нет. Я больше не могу выключать и включать это по своему желанию — «вот сейчас я работаю на Хелу, а сейчас — уже нет». И перейти в это новое качество мне помогло то, что я помогаю кормить Фенриса. Я нахожу людей, которые готовы и, более того, любят и жаждут принимать физические страдания, и посвящаю эту боль Фенрису, чтобы кормить его — руками Хелы. Для подобного необходимое огромное доверие с обеих сторон и огромная отвага. Лучше всего получается с теми, кто сам способен проявить в себе Фенриса, потому что тогда я могу делать с ними то, чего не смогла бы сделать с кем-то, кто всего лишь человек.

Хела заботится о душевнобольных людях, о людях жестоких, с садистическими наклонностями, и о так называемых «трудных» детях. Подобно Шиве и Кали, которые защищают неприкасаемых, прокаженных и нищих, она покровительствует людям, не приемлемым для общества. По сути, все здесь сводится к тому, чтобы признать свое внутреннее чудовище, почувствовать к нему уважение и, в конце концов, полюбить и интегрировать его. Я точно знаю, что если бы я не служила Хеле, сейчас я была бы уже мертва или сидела в тюрьме. У меня есть кое-какие определенно чудовищные черты, и все они надежно скованы, но проблема в том, что просто сковать их — недостаточно. Нужно ежедневно давать им какую-нибудь работу и заставлять выкладываться по полной программе, а не то они попросту перегрызут цепи и будут греметь ими по ночам у вас над ухом — и хорошо еще, если только у вас.

Но оборотная сторона этого — в том, что Хела принимает вас как вы есть, целиком и полностью, в том числе и самые ваши мерзкие, ужасные, извращенные и постыдные свойства, на которые вам, быть может, и самим противно смотреть. Она — искупительница неискупимого. Парадоксально, но факт: мои внутренние демоны ужасны, но именно благодаря тому, что я заставляю их работать на Хелу, мне удается питать и поддерживать других людей — через физические проявления ее присутствия. Это не пустые слова: я это вижу; этому есть наглядные свидетельства. И, тем не менее, я остаюсь совершенно

и неисправимо ужасной. И то, и другое — правда. Моя работа приносит людям ощутимую пользу, и при этом я — чудовище. Мне долго не удавалось разрешить для себя это противоречие, но в конце концов я с ним примирилась. Хела никогда в жизни не говорила мне, что я должна «излечить» своего внутреннего монстра, — задача не в этом, да это, по-видимому, и невозможно. Но она постоянно показывает мне, как сделать так, чтобы этот монстр приносил пользу. И в этом — стержень таинства Хелы: в ее присутствии самое гротескное оказывается одновременно и самым священным.

Рука Хелы

Гудрун

Она приходит ко мне в темноте и всегда сзади, куда бы я в этот момент ни смотрела. Внезапно за спиной раздается ее голос, и на плечо мне ложится костяная рука. И каждый раз мне кажется, что я сейчас рухну под ее тяжестью, если она нажмет хотя бы чуть сильнее. Иногда эта рука опаляет меня жаром, иногда — холодна, как лед. Иногда я просто не понимаю, чем меня обожгло — огнем или холодом.

В отличие от других богов, Хела очень тихая. Ее аура затягивает, как черная дыра, — никакого сияющего ореола! Говорит Хела очень просто, безо всяких словесных выкрутасов, которые так любит ее отец, Локи. Обычно она произносит лишь несколько слов… но это именно те слова, которые сейчас необходимы, — нравится вам это или нет. И каким-то образом они всегда отдаются эхом, даже в маленьком помещении.

Хела скрывается в тишине, в пыли, в трудах насекомых, особенно тех, которые поедают гниющую плоть. Она живет в стервятниках, червях и личинках. Я как-то смотрела документальный фильм о якобы «новом» применении, которое нашли личинкам насекомых: с их помощью успешно очищают гангренозные раны, потому что жидкости, которые вырабатывает их организм, стерильны и потому что они поедают только отмершие ткани, а потом превращаются в мух и улетают. Такова и Хела: она кропотливо очищает мир от мусора. Чтобы делать эту работу, не обязательно быть красивой. Она, среди прочего, обитает и в сапрофитах — микроскопических существах, медленно превращающих мертвое тело в землю.

Мы привыкли воспринимать жизнь как что-то чистое, а гниение — как грязный, безобразный и хаотический процесс, но с научной точки зрения дело обстоит совершенно иначе. Жизнь — это хаос, непрерывное и почти случайное возникновение, перемешивание и перестройка разнообразных комбинаций. Боги Жизни безрассудны и расточительны: они плодят миллионы форм, чтобы выжила хотя бы горстка; но Боги Смерти никогда и ничего не расходуют впустую. Гниение — это аккуратное, точное и предсказуемое разложение того, что когда-то было живым, на составные элементы, необходимое для того, чтобы жизнь продолжалась во всем своем неуемном изобилии.

Мы отворачиваемся от гниения, но разве мало среди нас таких, кто сам давно прогнил внутри? Я говорю о гниющих частях наших сердец и душ, о тварях, которые копошатся во тьме наших внутренних подвалов. Все это принадлежит Ей, и Она имеет полное право вскрыть нас и взять свое, когда сочтет уместным, как бы мы ни сопротивлялись и ни пытались это удержать. Но при этом Она аккуратна. Она совершенна. Она бьет искусно и точно, как скальпелем, — и так же больно.

Руна Хелы — Эар, Могила. Но выглядит она не как зияющая яма, а как виселица или стойка, на которой подвешивают туши для разделки. В этом и состоит работа Хелы: она разделывает нас, как мясник. Мы — мертвые туши после бойни; наша плоть станет пищей для других и поддержит в них жизнь. Когда покойника накачивают химикатами и запечатывают в герметичный жестяной ящик, чтобы уберечь от разложения, Хеле это не по нраву. Нельзя мешать мертвому телу исполнить свое предназначение — слиться воедино со стихиями. Это очень плохо, это кощунство. Говорят, что душа не может перейти с миром в иную жизнь, пока тело не разложится полностью; и как знать, какие муки претерпевает душа, когда ее останкам искусственно продлевают существование? «Отдайся огню, отдайся морским волнам, — говорит Хела, — уйди, куда пожелаешь, но все же самое лучшее — это стать одним целым с нашей прекрасной Землей».

Я видела, как она держит на руках души умерших младенцев, баюкает их и поет им песни. Насколько мы знаем, своих детей у нее нет, но все Мертвые — ее дети. И потом, уж кого-кого, а детей в ее мире предостаточно — и бледных малышей, чтобы утешать и гладить их по головке, и ребят постарше, о которых тоже можно нежно заботиться. Хела кормит всех мертвых, и каких бы ужасных историй ни насочиняли о ней завистники, на самом деле никто не встает из-за ее стола голодным. Этот пресловутый стол называется «Голод» всего лишь потому, что ради утоления голода к нему и приходят

мертвые. И с каждым кусочком пищи, съеденным за этим столом, они становятся все дальше и дальше от своей прожитой жизни — и все ближе и ближе к той Пустоте, в которой Хела решит, пойдут ли они дальше или останутся.

Во внутреннем дворе ее чертога, Эльвиднира, есть колодец; я его видела, хотя и не посмела коснуться воды. Вода эта — чернее ночи; и когда я увидела ее, то поняла, что это и есть Гиннунгагап, Нун, первозданная Пустота. Из всех богов только Хела и Сурт не боятся бездны Гиннунгагап; и одна только Хела может погрузить в нее руку и дотянуться до другого берега, чтобы перенести туда человеческую душу и найти для нее новый дом. Это Она когда-то вложила меня в мое нынешнее тело; и Ей я буду служить до тех пор, пока это тело живет.

Гимн Хеле

Элизабет Вонгвизит

Глубже сухой пустыни, глубже речного ложа,
Глубже наносов ила, глубже земли и гнили,
Глубже могилы и бойни, глубже подвалов склепа
Мир Госпожи простерся, из Девяти — величайший.

Под небосклоном серым, под бездыханным солнцем,
Под костяною дланью, строгой и непреклонной,
У основанья Древа, глубже снегов Нифльхейма, —
Вечный чертог забвенья, дом и очаг последний.

В черепе и скелете, в полом шатре меж ребер,
В каждом хряще и связке, в гулких палатах сердца,
В каждой частице крови, в вечном деленье клеток,
В каждом твоем дыханье — голос Ее бессонный:

Я — твоя смерть и то,
Что с тобой будет потом.
Жизни этого тела
Я очертила пределы.
Я — твой терпеливейший друг, я — твой беспощаднейший враг.
Я — владычица мертвых, и я — хранитель живых.
Я — тайный твой путь домой, но я знаю, откуда ты вышел.

Слава подземной богине, слава хозяйке Хельхейма!
Славься, дочь могучей Ведуньи, гордость Ангрбоды!
Славься, дочь Пламявласого, дочь смутьяна миров!
Тюремщица Бальдра, защитница Бальдра,
Подруга и спутница Мордгуд!
Слава хозяйке предков; слава Стражнице Мертвых!
Ты — петля и топор; слава Владычице Смерти!
Слава Той, что царит под землей, Неотвратимой — слава!
Ты — центр лабиринта. Славься, о Черно-Красная Хела!

Семь ликов Хелы

(Астрологическая поэма)

Эбби Хеласдоттир

ЛУНА:
Я — рог лона Наль,
Изливающий воды Гьялль [1].
Вокруг сердцевины моей кружатся танцоры,
Сердцевина моя — Земля.

Лицо мое — лик скелета,
Сокрытый в лунных тенях.
Мое сердце — дыра в лабиринте.
Лабиринт — мое сердце.
Паук прядет паутину,
Играет солнце на водах.
Кружись, и кружись, и кружись.

ВЕНЕРА:
Я — вода, обнявшая всё,
И жизнь, что течет сквозь время.
Для меня
Жизнь — единая капля
Воды в моем океане.
Ставьте парус,
Плывите по мне на своих кораблях:
Вы увидите, что во мне —
Всё на свете.
Струятся четыре потока
И жизнь — в их объятьях.
Теки, и теки, и теки.

МЕРКУРИЙ:
Мать творенья,
Я сказала — и стала жизнь.
Ткань — сплетение слов.
Я — мыслей язык,
Язык птиц.
Тверда, как кристалл, — в уме,
Во тьме — подвижна, как ртуть.
Я — поэта душа,
Рассвета любовь,
Волчье племя.
Пой, пой, пой заклинанья.

СОЛНЦЕ:
Svarte Sol er landa ljome [2],
Я — свет всех миров,
Тьма под золотом дисков, исторгнутых бездной.
В пустоте их нутра,
От центра до края —
Мой образ,
Пронизанный черным сиянием Хель.
В бесконечность уходят звезды,
В каждой звезде — бесконечность.
Кружись, и кружись, и кружись.

ЮПИТЕР:
Деревья, и листья, и стаи огненных птиц.
Протянулись руки мои
Через девять миров,
Сердце жизни бьется во мне,
Я — в нем.
От небес до пределов Хель,
От пределов Хель до небес,
И внутри, и вокруг.
Я царю в ледяной синеве:
Всё, что есть в синем холоде вечности, — я.
В семени — все деревья,
В вирде — всё,
Всё на свете.
Расти, и расти, и расти.

МАРС:
Только кровь.
Я — кровь меча
И кровь материнского лона.
Все души слетятся ко мне
На почерневших клювах сытых ворон.
Ребра мои — кости мира,
Кости — как чистый хрусталь
Цвета духа.
Когда распадается плоть,
Остаюсь только я,
Я всегда жду гостей,
Хозяйка последнего дома.
Мертвых мать,
Мать живых.
Утонуло в крови моей всё
От начала вселенной.
Тони, и тони, и тони.

САТУРН:
Корни связаны с кроной.
Их связь — как восьмерка.
Я укрыта на дне человеческих глаз,
Я простерта в покрове небес.
Уравненья, расчеты, догадки —
Ничто предо мною:
Для них я слишком огромна.
Я — незримый порядок в смятении,
Я — пробужденье души.
Дракон, обвивающий кольцами древо мое, —
Словно ток, пронизавший его от корней до вершины.
Все цвета, все чувства, все жизни,
Все мысли.
Их связь — как восьмерка.

я и Хель

Рейвен Кальдера

(Когда-то мне довелось пройти через шаманское перерождение, ужасное и чудесное. Это первое мое стихотворение, посвященное Хель — богине, которой я принадлежу, и в нем идет речь именно о том периоде… Это, можно сказать, моя «История о том, как я нашел свою Богиню и что Она со мной сделала, когда я Ее нашел».)

Смерть сидит в твоем кухонном кресле
за столом, одетая тьмой.
Сквозь одежду не видно,
что там, внутри —
кости? вопли страдающих душ? —
ну и то хорошо. Она
презрительно щелкает пальцами: «Нет.
Я пришла не за телом твоим».
Облегченно вздыхаешь. Расслабься.
Должно быть, это ошибка.
«Я пришла за твоей душой».
Значит, все еще хуже! «Пиши, —
говорит Она властно. — Бери карандаш и бумагу.
Пиши обо всем, что тебя разрывает
на боль и любовь,
обо всем, что двояко,
о том, что ты любишь и в этой любви ненавидишь.

Пиши обо всем,
что тебя возвращает к затверженным старым привычкам».
Ты пишешь,
ты плачешь, как мать сыновей,
преступивших законы, и думаешь:
кто же из них осужден
до конца своих дней? Вот ребенок, любимая,
дело всей жизни, друзья, убежденья.
Куски твоей плоти. Готово.
Кладешь карандаш. «Выбирай, —
говорит Она. — Можешь оставить одно.
Как подарок на память.
Остальное должно уйти».
А, так вот они где —
кости мертвых и вопли страдающих душ:
не в Ней, а в тебе. Может, все-таки, лучше
пускай забирает тело?
Ты готов умереть за всю эту боль и любовь?
Который из пальцев оставить?
Которому сыну души твоей
страшный подарок вручить —
ларец священной вины
перед теми, кто умер,
чтоб он, единственный, жил?
Право, лучше бы вместо Нее
здесь сидел Ее муж: Он бы мог
понукать тебя, хмуриться, топать ногой на тебя
и твердить, и нудить об одном,
день за днем, год за годом,
но Он бы не стал,
вот так,
за ворот тебя — и в ворота,
неважно, готов или нет,
а придется. Он — Голос,
зовущий исполнить, что до́лжно,
Она — непреклонная Сила,
которая просто берет и ведет тебя
выполнить долг. И Она
не согласна терпеть
и не даст колебаться в сомненьях:
«Одно, — говорит Она. — Все остальное
уйдет. И уйдет навсегда,
без возврата. Взаправду.
Никаких “отменить”, никаких “всего лишь игра”».
У тебя три секунды,
делай выбор и сбрасывай груз.
Потому что ворота,
в которые надо пройти, —
не огромный портал:
они узки и тесны,
словно вход в Ее лоно;
с тяжелым мешком на закорках туда не пролезешь,
а после — не сможешь взлететь. «Ты пойми, —
говорит Она тихо, и ты понимаешь:
других объяснений не будет,
во все остальное придется поверить, —
когда-нибудь ты добредешь до неровной дороги,
покрытой камнями и ямами,
это
будет твой истинный путь,
и чтобы на нем не погибнуть,
тебе остается одно:
идти налегке».

Я — Хель (Песнь утешения)

Михаэла Маха

(На мотив народной музыки XV века «Скаразула маразула», более известной как «Бал в фа-диез миноре» в обработке Анджело Брандуарди [3].)

Я — Хель, и я темнее тьмы, и я вас всех возьму,
Я всех на свете соберу в моем большом дому:
Жена иль муж, сестра ли, брат, старик или юнец —
Передо мною все равны, и я — всему конец.

Я — Хель, и я прекрасней всех, и я вас всех приму
И усажу за общий стол в моем большом дому,
Где ваши предки собрались, и други, и родня,
И с ними — Светлый Ас; я — Хель, и я — светлее дня!

О госпожа, благословен твой вечный дом и стол!
Ты снова нас соединишь со всеми, кто ушел,
И будем мы среди друзей на век, а не на миг,
И будем петь и пировать, забыв печаль живых.

День Хелы

10-й день Хаймоната, Месяца сена (10 июля)

Из Языческого часослова Ордена Часов

Цвета: черный и белый

Стихии: Земля и Воздух

Алтарь: В правой части алтаря на черном покрове расположите четыре черные свечи, череп, кости, глиняный горшок с землей, горсть сухих листьев и камень, взятый с могилы. В левой части алтаря на белом покрове — четыре белые свечи, благовоние, костяную чашу с медом, хрустальный шар и горсть засушенных роз. Занавесьте окна.

Подношения: кровь. Боль. Тяжкий труд. Любое трудное дело, которое потребует отдать все, что у вас есть, и пойдет на пользу будущим поколениям.

Пища в течение дня: тушеное мясо и хлеб.

Призывание Хелы

Слава Хель,
Королеве Хельхейма,
Мудрейшей из духов,
Хранящей Тайны,
Хранящей надежды на завтрашний день,
Стражнице Душ,
Неумолимой богине застывшего мира.
Половина лица твоего —
Лик Красоты.
Половина лица твоего —
Лик Смерти.

Слава кормящей мертвых
За скудным своим столом,
Где каждому — равная доля!
Нет тебе дела
До богатства и сана,
До удачи и славы,
Тебе все равно, все едино —
Что крестьянин, что князь.
Так учи нас тому,
Что пред Смертью мы все равны
И в чертогах твоих
Не найдется места гордыне.
О Госпожа,
Ты отнимаешь всё,
Но слово твое нерушимо.
Так учи нас ценить утрату и смерть
И поток, без следа уносящий былое,
Ибо он же — великий источник
Твоей благодати.

В лабиринте: обряд Хелы

Элизабет Вонгвизит

Некоторые современные служители Хелы считают одним из ее символов лабиринт, хотя в источниках ничего подобного вы не найдете. Прохождение лабиринта — особый обряд поклонения Хеле, Хранительнице Мертвых, символизирующий путешествие (реальное или символическое) в ее владения — Хельхейм, страну мертвых. Можно исполнить этот ритуал в ознаменование важного перехода, совершившегося в вашей жизни, — «смерти и возрождения»; а можно и просто для того, чтобы выказать Хеле свое почтение.

Для начала вам надо отыскать настоящий лабиринт, по которому вы сможете пройти физически, своими ногами. Это может оказаться проблемой: далеко не всякая местность кишит лабиринтами, а многие из них, вдобавок, еще и находятся в христианских храмах, где вы рискуете доставить неудобство некоторым посетителям, — хотя, если вы придете «посетить лабиринт» в обычное время работы храма и не во время службы, скорее всего, никто возражать не станет. Можно, однако, устроить лабиринт прямо у себя дома, если у вас в комнате достаточно места. Возьмите большой кусок брезента и нарисуйте на нем лабиринт — таких размеров, чтобы вы спокойно могли его обойти. Что здесь еще удобно, так это то, что при необходимости вы сможете перенести его в другое место. А если у вас имеется свой участок земли и вы намереваетесь повторять этот обряд регулярно, то можно даже соорудить постоянный лабиринт под открытым небом.

Наконец, если у вас нет возможности ни посетить лабиринт, ни сделать его самостоятельно, найдите какое-нибудь изображение лабиринта — любого, хоть в минойском стиле, хоть по образцу средневекового шартрского. Единственное, что важно, — это то, чтобы в нем был только один вход, он же выход (иначе говоря, нужен такой лабиринт, который не надо проходить насквозь, — такой, из центра которого вы сможете выбраться, просто вернувшись от центра ко входу тем же путем). Сделайте распечатку или фотокопию этого изображения — достаточно большую, чтобы можно было водить по лабиринту пальцем. В этом случае обряд примет форму сидячей медитации.

Отыскав или изготовив подходящий лабиринт, выберите подношение для Хелы, Хранительницы Мертвых. Дар может быть любым, но желательно, чтобы он был как-то связан с целью вашего путешествия. Если вы не можете решить, что лучше выбрать, поднесите ей красное вино или мертвые, засушенные розы. В идеале подношение следует оставить в центре лабиринта, но если это невозможно, заранее выберите место, куда вы отнесете его после обряда. Если у вас есть постоянное святилище или алтарь Хелы, можете потом принести свой дар туда.

Возьмите подношение с собой в лабиринт. Встаньте у входа. Если вы работаете с изображением, сядьте удобно в тихом месте и положите картину лабиринта перед собой. Вознесите молитву Хеле — либо своими словами, либо использовав следующий текст:

О Владычица Мертвых,
я приближаюсь к Тебе,
чтобы почтить Тебя.
О Госпожа Хельхейма,
с любовью иду я к Тебе.
О Черно-Красная Хела,
Я следую этим путем,
Чтобы стать ближе к Тебе.
Славься, дочь Локи,
Хозяйка подземной страны!

Войдите в лабиринт и идите по его дорожкам (или водите пальцем по его извивам на картине). Не торопитесь — времени у вас предостаточно. Если хотите, можете снова и снова повторять какую-нибудь подобающую молитву или песнь, но можете и хранить молчание. При этом стоит размышлять о сущности смерти и о чувствах, которые она у вас вызывает, о Хеле и обо всем, чему она могла бы вас научить.

Когда доберетесь до центра лабиринта, остановитесь. Вы пришли в место покоя и тишины, на границу Хельхейма, где мир живых встречается с миром мертвых. Постойте или посидите в тишине, сосредоточьтесь. Повторите свою молитву или приветствуйте Хелу, Хранительницу Мертвых, в каких-нибудь других словах — и ждите ответа. Ответ не всегда бывает словесным: это может быть просто какое-нибудь чувство или физическое ощущение, например, внезапный холодок по коже. Впрочем, Хела может даже заговорить с вами или как-то иначе дать о себе знать. Хела сурова и неумолима, и ее присутствие может вызывать тревожные чувства, но она очень мудра и способна на величайшее сострадание и доброту. Она никогда не лжет, а ее советы всегда полезны, хотя выслушивать их порою не так уж просто.

Когда почувствуете, что настал подходящий момент, поблагодарите Хелу и вручите ей свое подношение — если есть такая возможность. Затем выйдите из лабиринта тем же путем, которым вошли. Если оставить дары в центре не удалось или же вы работаете с картиной, сразу же после выхода отнесите подношение в заранее намеченное место и вручите его со словами благодарности.

Впервые я провела этот обряд в прекрасном лабиринте колорадского Вудланд-парка. Гарм, пес Хелы, встретил меня на полпути и проводил до центра. Путь туда, казалось, занял очень много времени — как будто я на самом деле спускалась в подземный мир. В центре Хела уже ждала меня. Я поговорила с ней (и этот разговор тоже, как мне показалось, тянулся бесконечно долго), вручила ей подношения и повернула обратно. Обратный путь, по субъективным ощущениям, занял лишь несколько минут. Позже моя подруга, оставшаяся поблизости на парковке, сказала, что ждать пришлось совсем недолго — от силы минут десять.

Не исключено, что с вами случится нечто подобное, но даже если и нет, эта практика может оказать глубокое эмоциональное воздействие, к которому придется некоторое время привыкать. Не пугайтесь, но и не относитесь ко всему легкомысленно. В конечном счете важно лишь то, с каким настроем вы проводите обряд. Если вы придете к Хеле с искренним почтением и любовью, она примет ваше поклонение.

(Примечание Рейвена: Древние скандинавы тоже строили лабиринты — критского типа, из восьми или девяти кругов. Правда, мы не знаем, кому из богов посвящались эти сооружения. До наших дней в Скандинавии сохранилось более 600 древних каменных лабиринтов; их изначальное религиозное предназначение было забыто, но в Средние века люди нередко проходили их с просьбой о защите от гибели на море или о спасении родных и близких, попавших в беду. Самый знаменитый скандинавский лабиринт находится на острове Готланд.

Если вы хотите построить лабиринт самостоятельно, имейте в виду: чтобы он получился по-настоящему эффективным в магическом отношении, нужно расположить его на пересечении двух крупных лей-линий. Лей-линии бывают двух видов: положительные, которые выталкивают энергию вверх, и отрицательные, которые тянут ее вниз. Подходящее энергетическое поле для лабиринта образуется на пересечении любых лей-линий, но линии разного типа действуют по-разному. В идеале, следует выбрать точку пересечения положительной и отрицательной линий. Две положительные линии помогают путешествовать «вверх» — например, в Асгард; я же построил свой лабиринт на пересечении двух отрицательных лей-линий, и из центра его после должной активации открывается

путь прямиком в Хельхейм. Местонахождение отрицательных линий легче определить с помощью лозы, потому что вдоль них пролегают русла подземных рек. Однажды мне попалась на глаза фотография старого скандинавского лабиринта — так вот, прямо рядом с ним стояла водокачка!)

[1] Наль — вариант имени Лаувейи как прародительницы рёкков. Гьялль (Гьолль) — кровавая река на границе Хельхейма, мост через нее, охраняемый привратницей Мордгуд, ведет в царство Хелы.

[2] «Черное Солнце — свет на земле» (норв.), парафраз строки из норвежской рунической поэмы («Солнце — свет на земле».

[3] Анджело Брандуарди (р. 1950) — итальянский фолк-певец и композитор; тема его песни «Бал в фа-диез миноре» — танец со Смертью.

Фенрис

Мало кого из рёкков демонизируют до такой степени, как Фенриса, или Фенрира, — второго из детей Локи и Ангрбоды; и мало с кем так легко это проделать. Ангрбода — Мать Волков и предводительница Волчьего клана Железного Леса, поэтому неудивительно, что большинство ее детей — великаны-вервольфы. Но старший из ее сыновей от Локи оказался еще более крупным, свирепым и диким, чем все остальные. Он вырос таким огромным, что, как говорили, когда он открывал пасть, то челюсти его распахивались от земли до неба. Асы похитили его и отдали Тюру на воспитание — в надежде, что тот приручит его; но, по-видимому, разлука с матерью сказалась на нем не лучшим образом. Когда Фенрис вырос, у него начались приступы неуправляемой ярости, в которых он пожирал всех и вся на своем пути; к тому же, он стал таким большим и сильным, что удержать его не могла никакая цепь. (Асы пытались сковать его вначале одной магической цепью по имени Лёдинг, затем — другой, по имени Дроми, но Фенрис порвал и ту, и другую.)

Тогда асы наняли двергов, чтобы те выковали цепь из золота, в расплав которого добавили шесть небывалых вещей (корни гор, бороды женщин, шум кошачьих шагов, дыхание рыб, жилы медведя и слюну птиц). Только этой цепью Фенриса, наконец, удалось сковать. Подробно об этом будет рассказано ниже, в эссе Кевина Филана, а здесь достаточно сказать, что теперь Фенрис обитает в пещере под горой на острове Лингви посреди озера Амсвартнир в Нифльхейме. Там он проводит дни и ночи в угрюмом ожидании, а иногда начинает рваться с цепи и пытается избавиться от меча, распирающего его пасть. Он ждет того дня, когда, наконец, сможет вырваться на свободу и обрушить на асов свое отмщение.

Конечно, демонизировать его — легче легкого… но что может быть глупее? Фенрис — божество, а не демон; и, как все боги (и рёкки в том числе), он — олицетворение некой священной истины. Но проникнуть в тайну Фенриса нелегко: она сложна и неоднозначна. И к этой тайне не готовы те люди, которые инстинктивно подразделяют все на свете на добро и зло на том лишь основании, причиняет ли им та или иная вещь неудобство и боль или нет.

Во многих отношениях Фенриса можно назвать квинтэссенцией йотунской природы, доведенной до крайнего предела. Когда мы говорим, что йотуны по своей природе — часть Природы, это значит, среди прочего, что они причастны всей Природе в целости, а не только тем приятным ее проявлениям, к которым многие из нас так хотели бы ее свести. Вся Природа во всех своих частях опасна и отнюдь не расположена предоставлять человеку какие-либо привилегии перед другими своими частями. Море поглощает мореходов, огонь выжигает селения и посевы, снежные бураны заносят путников, а земля когда-нибудь примет ваш труп и наполнит его червями. Солнце, вокруг которого вращается наша планета, рано или поздно выгорит, и сама наша Галактика в конце концов остановит свой бег и распадется, прежде чем переродиться во взрыве и дать начало новой жизни.

Понимать, что во всем это не просто «нет ничего плохого», но есть нечто потрясающее, головокружительное и даже прекрасное, — значит, по-настоящему понимать йотунскую природу. Да, все это устрашает; и во всем этом есть также и добрая, благосклонная сторона, но полностью и навсегда сосредоточиться только на ней невозможно. Приходится принимать все в комплексе и не теша себя наивной верой, что силы природы сделают для вас особое исключение, если вы достаточно им понравитесь. Потому что так не бывает.

Хотя роковая судьба, которую олицетворяет Фенрир, неизбежна, это не значит, что ее непременно следует понимать как поражение. Один из главных уроков рёкков — в том, что сама по себе эта жизнь — ничто, и все сущее может в любой момент сгинуть в пасти Фенрира. Поэтому задача живых — в том, чтобы сначала осознать эту истину, а затем собственными усилиями придать жизни достоинство и смысл, обрести которые без этих усилий она не может.

— Эбби Хеласдоттир

По-настоящему увидеть Фенриса — значит, увидеть великолепное существо, которое, однако, должно оставаться скованным, чтобы мир продолжал жить. Это все равно, что созерцать величие урагана, землетрясения или солнечной вспышки, осознавая, что это — тоже десница божества, и, тем не менее, понимая, что вред от этого огромен. Фенрис таков, каков он есть, всецело и совершенно; и он ни для кого не пойдет на уступки и не станет чем-то другим — даже если ему придется оставаться скованным. Есть ли в вас самих что-нибудь такое, что вы согласились бы держать в заточении, лишь бы не пришлось от этого отказаться? Если нет, то, наверное, понять Фенриса вам будет непросто. Он олицетворяет наше парадоксальное отношение ко Вселенной, с точки зрения которой все мы —

ничтожные и легко заменимые пылинки… и единственный способ как-то обойти эту проблему — посмотреть на вещи с более высокой точки зрения, с которой сама эта парадоксальность видится божественной. Локи и Ангрбода любят своих детей всем сердцем, и Фенриса — в том числе. Они тоскуют по нему, они сострадают ему и оплакивают его участь. Но, вместе с тем, они не сделали ничего, чтобы спасти его от заточения (даже Ангрбода, Мать Чудовищ, которая готова на все ради своих детей), потому что они понимали: это необходимо.

У северного края острова воды озера розовели от двух потоков крови, стекавших сверху со скал. Я поднялся вдоль этих потоков и вошел в пещеру; на физическом плане этот путь привел меня на западную границу моей фермы, где лежат огромные валуны. Там, в пещере, залитой тусклым светом, я и увидел его — огромного, скованного цепью. Передо мною стоял волк ростом с коня или даже больше, и морду его пронзал огромный меч, пригвоздивший его к земле. Сверкающая цепь была не толще ожерелья. Щели желтых глаз вспыхнули в темноте, и в мысли мои ворвался его голос.

«Я хотел, чтобы ты увидел меня таким, — сказал он. — Я мог бы прийти к тебе без оков, той своей малой частью, которой позволено ходить на воле, если только она не чинит разрушений. Но я хотел, чтобы ты увидел именно это: я знал, что ты поймешь».

Я упал на колени на большой плоский камень перед ним и заплакал. Да, я понимаю тебя, Фенрис, одно из величайших порождений Железного Леса! Я понимаю, что такое голод и что такое необходимость. Я протянул руку и коснулся его плеча, очень осторожно. Я знал: если бы он не был скован, он сожрал бы меня, несмотря на то, что я готов стать его другом. Если бы он не был на цепи, я не смог бы прикоснуться к нему безнаказанно. Такова его природа — и моя, отчасти, тоже. Помню, Джошуа однажды сказал обо мне что-то очень похожее.

У меня не было с собой никаких подношений, так что я просто встал над ним, чтобы мои слезы упали на него. Ничего другого мне в голову не пришло. Мы поговорили еще немного, а затем я омыл руки в потоках его крови и вышел из пещеры. Снаружи оказалось очень ясно и холодно, туман рассеялся. Озеро Амсвартнир сверкало в солнечных лучах, и на мгновение мне показалось, что мой собственный мир остался невероятно далеко.

— Путевой дневник Рейвена

И вот еще кое-что, что я не только наблюдал на примере других людей, но и испытал на собственной шкуре: тот, кто заглянул Великому Скованному Волку в глаза и увидел его, понял его по-настоящему, не может сдержать слез. Чтобы понять одновременно и то величие, и то страдание, которые воплощает в себе Фенрис, нужно самому погрузиться в это страдание полностью, пусть хотя бы на миг. Парадоксы, заключенные во мне самом, я чту не меньше, чем парадоксальность его существования. Не все на свете легко, просто и однозначно, не все можно разделить на черное и белое, и тот, кто пытается свести парадокс Фенриса только к одной какой-то из его составляющих, упускает из виду главное. Фенрис таков, каков он есть. И ему проще умереть, чем стать каким-то другим. Да, он очень страшен. Но мне было полезно увидеть его, поговорить с ним, внять его мудрости (и — да, это настоящая мудрость) о темных глубинах души. Он знаток по этой части. Тем носителям йотунской крови, у которых возникают проблемы контроля над гневом (и в особенности тем, кто испытывает хищнический голод), работа с Фенрисом может принести огромную пользу, и дело здесь не просто в наглядном уроке самоконтроля. Чтобы по-настоящему договориться с внутренним Зверем такого рода, не следует рассматривать его как абсолютное зло — даже если его приходится держать скованным. Чтобы разобраться с ним разумно и здраво, нужно научиться любить его таким, каков он есть, а для этого необходимо увидеть его великолепие. Оплакивая Фенриса и воздавая ему почести, мы тем самым обретаем опору для уважительного отношения и к этой части собственного «я».

В культуре многих европейских народов волки — весьма значимый и столь же парадоксальный, амбивалентный символ. Крестьяне повсеместно боялись и ненавидели волков как хищников, которые нападали на их стада, а в голодные годы — и на самих этих крестьян или их детей. Для воинов, напротив, волк олицетворял такие достоинства, как сила, свирепость и верность стае; вдобавок, многие воины сами по натуре были хищниками и ценили этого зверя именно за те качества, которых так страшились крестьяне. Крестьян же они в одних случаях воспринимали как свою стаю, в других — как жертв (в зависимости от ситуации), причем на каком-то уровне даже осознанно.

С другой стороны, волк-одиночка был определенно опасен. Не случайно в странах Северной Европы изгоя-преступника называли «волчья голова» (подразумевалась награда за отрубленные головы волков-одиночек, терроризировавших крестьянские поселения). Фенрис — волк-одиночка во всех отношениях: асы похитили его щенком, насильно разлучив с теми, кто мог бы стать его племенем и

семьей. И вместо того, чтобы, в конце концов, принять своих похитителей как стаю, он взбесился и натворил немало бед. В этой истории заключено важное предостережение.

Символика волка не сводится к архетипу Фенриса и хорошо разработана не только в скандинавской космологии. Изучая другие мифы о волках, мы сможем лучше понять, насколько важна роль демонизированного Фенриса в нашей собственной мифологии. Эбби Хеласдоттир пишет:

Образ Фенриса, угрожающего космической стабильности, был представлен в северных небесах созвездием «Большая Волчья Пасть» — группой звезд, охватывающей части современных созвездий Лебедя, Пегаса и Андромеды. Эта «Пасть» нацелена на Полярную звезду и соседствует с двумя рукавами Млечного Пути, которые мыслились как два потока — потоки слюны и крови, Вон и Виль, истекающие из пасти Фенрира. Подобный образ космического волка не уникален для космологии рёкков: он встречается по всей Европе и Азии и даже в обеих Америках. В мифах славянского и балтийского регионов волк, которому предстоит в конце концов разрушить мир, прикован к центру неба — Полярной звезде, а сковала его Зоря — тройственная богиня судьбы, известная в странах Восточной Европы под разными именами. Рано или поздно волка спустят с его железной цепи, чтобы он исполнил волю Богини и поглотил мир. Этого волка отождествляли с современным созвездием Малой Медведицы, оконечностью «хвоста» которой служит Полярная звезда.

Об архетипической связи волка с Малой Медведицей и с сохранением космического порядка свидетельствует также учение греческих философов-киников — школы, основанной Антисфеном (учеником Сократа) и его последователем, мудрецом Диогеном Синопским. Киники считали себя сторожевыми псами богини: само их название происходит от греческого kynikos — «подобный собаке». Они почитали Полярную звезду, известную в то время под названием «Киносура» («Собачий хвост»), и верили, что, когда звезда эта сдвинется с места (то есть, когда пес будет спущен с цепи), миру придет конец. На Крите поклонялись звездной богине Киносуре, от имени которой и происходит упомянутое название и которая была также связана с Малой Медведицей. В мифологии киргизов семизвездие Большой Медведицы мыслилось как отряд стражей, охраняющих двух коней (две самые яркие звезды Малой Медведицы), которых преследует космический волк. Когда волк догонит и убьет этих коней, настанет конец света.

Образ космического волка играл важную роль в идеологии монголов: они считали себя потомками лазурно-синего волка по имени Вечная Синева Небес, олицетворявшего небосвод. Это божественное происхождение оправдывало завоевательную политику Чингисхана, который даже народ свой назвал «синими монголами». В мифологии родственных монголам, но более древних тюркоязычных народов тоже фигурирует лазурный небесный волк, а их шаманская традиция схожа с формами шаманизма, бытовавшими в обеих Америках (и с шаманизмом рёкков), где волку, в свою очередь, отводилось немаловажное место. Например, в магии шайенов волк-предок отождествлялся со звездой Альдебаран, а его подруга, белая волчица, — со звездой Сириус.

Как упоминалось в первой главе этой книги, Фенриса можно рассматривать как своего рода «тень», или противоположность и дополнение, Бальдра. Оба они — жертвенные божества, каждый на свой лад. Чтобы цивилизация не погибла, асы захватили и принесли в жертву бога рёкков, «темнейшего из темных», самое необузданное проявление разрушительной части йотунской природы. В свою очередь, боги рёкков, Локи и Хель, подстроили жертвоприношение Бальдра — «светлейшего из светлых», наивысшее воплощение славы асов, — и захватили его в плен, чтобы цивилизация смогла выжить и после Рагнарёка, когда именно Бальдр воцарится над миром. И Фенрис, и Бальдр — заложники будущего: один когда-нибудь положит конец старому миру, другой — возродит мир и положит начало новой жизни. Как обмен Ньорда, Фрейра и Фрейи на злополучного Мимира и Хёнира неразрывно связал асов с ванами, так и этот обмен заложниками связывает их со всем родом йотунов и с богами-рёкками [1].

Видение Фенрира

Эбби Хеласдоттир

Открывается дверь в горе, словно рама картины,
У подножья ее — пышный зеленый лес,
Вдоль окраины леса течет голубая река,
Высоко в небесах сияет яркое солнце.
Внезапно все изменилось.

Река покраснела от крови,
Кровавый прилив несет на меня расчлененные трупы,
Высоко в небесах вознеслась гигантская морда Волка,
Он разевает пасть и пожирает солнце.
Небо темнеет в сумерках, падших на мир.
Остается лишь черное небо
И за ним, далеко-далеко,
Горизонт — серебряной лентой.

Мистерия Фенриса и Тюра

Кевин Филан

В Йотунхейме детям рассказывают, что «Старуха из Железного Леса родила троих детей: дочку-Смерть, сына-Разрушителя и дитя, которое обвило своим телом весь мир». Здесь мы поведаем о сыне, и о том, как его сковали в пещере Нифльхейма, и о том, какую цену пришлось за это заплатить.

Сразу скажем, что о Тюре нам известно совсем немного. Большинство легенд и сказаний о нем давно забыто — сохранилось лишь нескольких разрозненных упоминаний в источниках, миф о сковывании Фенриса и руна Тюр. Однако мы знаем, что когда-то он был важнейшим из всех божеств. Язычники назвали в его честь один из дней недели, а Тацит сообщает, что его высоко чтили готы и многие другие германские племена. Римляне отождествили Тюра со своим богом-воителем Марсом, из чего можно сделать вывод, что он и впрямь был очень могущественным и широко известным божеством. По словам Тацита, иногда ему приносили человеческие жертвы. Но некоторые племена выше чтили другого бога, которого римляне приравняли к своему Меркурию, — странствующего чародея и мастера рун, которого мы знаем как Одина.

Некоторые лингвисты считают, что имена «Тиу» и «Тюр» происходят от того же корня, что и санскритское «дайюс» или латинское «deus», и означают попросту «верховный бог». Они предполагают, что Тюр был предводителем асов до того, как это место занял Один. Другие отмечают, что Тюр тесно ассоциировался с тингом — собранием, на котором свободные люди обсуждали законы и избирали вождей. Если он действительно был владыкой тинга, то вполне резонно предположить, что когда-то он возглавлял и собрание асов как бог закона и порядка.

Тюр славился своей честностью. Древнеанглийская руническая поэма отождествляет его с Полярной звездой: «Честь — это звезда, верность которой хранят те, кто возвышен. Она всегда ведет верным путем через самое темное время. Так и благородный человек никогда не обманет». Итак, это не только история о том, как был скован Фенрис; это еще и повесть о том, как верховная власть перешла от Тюра к Одину.

Бросив Йормунганда в море и отослав Хелу в Хельхейм, асы привели Фенрира в Асгард, чтобы там воспитать его в послушании и верности. Они помнили, что сказали Норны. Они знали, что Фенрира нельзя оставить на свободе — иначе он в конце концов поглотит весь мир. Но боги, как и люди, иногда пытаются избежать своей судьбы. Они знали, что из гордого волчонка когда-нибудь вырастет могучий зверь, и надеялись, что им удастся приручить Фенрира и сделать его своим стражем. И Тюр взял юного Фенрира на воспитание. Из всех асов лишь он один понимал, как покорить дикого зверя. В его жилах текла кровь Йотунхейма: он был сыном инеистого великана Хюмира. Он лучше всех понимал, как держать в узде свои страсти, и делал все возможное, чтобы научить этому и Фенрира.

Если у вас когда-нибудь была собака, вы знаете, какая эмоциональная связь возникает между псом и его хозяином. Тюр славился своей честностью и бесстрашием; он любил свое племя и отважно защищал его от врагов. Разве мог он не полюбить Фенрира? Ведь все эти достоинства присущи и волкам, стайным хищникам; а Фенрир был самым сильным из волков, квинтэссенцией самой волчьей природы. Некоторые говорят, что Тюр попросту был единственным из асов, кому хватало храбрости кормить этого могучего волка. Но мне кажется, что Тюр любил Фенрира, потому что хорошо понимал его, — и тот отвечал взаимностью.

Однако Фенрир продолжал расти, и вскоре асы поняли, что сбросить пророчества со счетов не удастся. Они попытались связать его, но Фенрир легко разрывал любые цепи. Наконец, боги послали Скирнира (того самого, который добыл Герд в жены Фрейру) к мастерам-карлам. Поначалу они хотели отправить своего обычного посредника, но Локи на сей раз отказался помогать асам. Он не хуже других (и даже

лучше многих) понимал, что сковать Фенрира необходимо, но это не значило, что он готов участвовать в сговоре против собственного сына.

Карлы исполнили просьбу Скирнира. Они выковали цепь из шума кошачьих шагов, бород женщин, корней гор, сухожилий медведя, дыхания рыб и птичьей слюны. И дали этой цепи имя «Глейпнир» — «Обманщик».

Асы предложили Фенриру испытать свою силу и разорвать Глейпнир, но Фенрир был не дурак: он понял, что цепь волшебная, и согласился лишь на том условии, что кто-нибудь из асов вложит ему в пасть правую руку — как залог того, что его освободят, если порвать цепь не удастся. В германской культуре правой рукой делали особый жест, когда приносили клятвы, и сами по себе клятвы воспринимались очень серьезно. Трудно было оскорбить человека сильнее, чем назвав его клятвопреступником; и немного было преступлений столь же презренных, как нарушение клятвы. Так что асов остановил не страх перед Фенриром, а страх бесчестья. Все стояли молча; никто не смел принять брошенный вызов. Но, наконец, сам Тюр, предводитель тинга асов, — тот, кто любил Фенрира больше всех, и тот, чье слово имело силу клятвы, — выступил вперед и вложил руку в пасть волка. Он не был бесчестным, нет; напротив, во всех Девяти мирах не сыскалось бы никого, кто превзошел бы его честью. Но он был вождем и предводителем богов и людей и поклялся защищать их миры во что бы то ни стало. Фенрир любил Тюра и доверял ему; и когда Тюр принял его вызов, он без сопротивления дал надеть себе на шею «Обманщика». Так был скован Фенрир; и так Тюр пожертвовал своей рукой — и своим словом, и своей честью, — дабы исполнить то, чего требовал долг. Снорри Стурлусон пишет, что все боги смеялись, глядя как Фенрир сражается с оковами, и только Тюр не смеялся. Ему бы стоило добавить, что Тюр плакал — плакал о друге, которого он любил, и о великом бремени, которое легло на них обоих.

Власть такого рода, которую олицетворяет Тюр, лучше всего годится для маленького племени. Когда все знают, что могут абсолютно доверять слову своего вождя и что он никогда им не солжет, то племя может действовать как единое целое, как сильная и эффективная община. Но в более крупном клане иногда возникает необходимость в «бесчестных» поступках. Перед лицом опасности для всего народа правителю иногда приходится прибегать к макиавеллиевским манипуляциям и коварной двойной игре. Тюр не мог этого не понимать. Он был прямым и честным божеством, чуждым всякой хитрости. Он не был коварным стратегом, как Один. И Один тоже это понимал и знал, что богам нужен предводитель, способный не только на честность, но и на хитрость. Одни говорят, что Один сделал то, в чем действительно нуждались боги и люди. Другие — что он завидовал Тюру и специально подстроил все это, чтобы его свергнуть. Возможно, и те, и другие правы; возможно, и те, и другие ошибаются. А сами боги — что Одноглазый, что Однорукий — ответа нам не дают.

Так или иначе, Один подарил Тюру Фенрира со словами, что только ему одному хватит сил заботиться об этом гигантском звере. И Тюр, давно восхищавшийся огромными волками — спутниками Одина, с радостью принял дар. Он знал, что Один не лжет: действительно, ни в Асгарде, ни в Ванахейме не нашлось бы больше никого, кто смог бы стать «альфой» для Фенрира. И Тюр стал кормить и воспитывать волчонка и привязался к нему; и Фенрир тоже его полюбил.

Лишившись руки, Тюр утратил и былую силу. Он сдержал важнейшую из своих клятв — защитил свой народ, пусть даже ценой собственного бесчестья и ценой страданий для волка, которого он любил, как родное дитя. Но когда ему пришлось предать Фенрира, что-то в его душе надломилось. И власть его мало-помалу перешла к Одину, как тот и предвидел. Со временем о Тюре почти забыли, а Одина стали превозносить как Всеотца и владыку богов.

Говорят, что Тюр до сих пор иногда навещает Фенрира и приносит ему лакомства, которые тот любил, когда был еще маленьким. Тюр садится рядом с могучим скованным волком и гладит его по голове; и оба они плачут о том, чего не избежать. Фенрир знает, что за всем случившимся стоял Один, и он поклялся убить его в день Рагнарёка. Он хочет отомстить — не только за себя, но и за Тюра, которого он признал своим хозяином, и полюбил, и любит по сей день.

Я же могу сказать лишь, что пути богов — не для смертных. Их правда — не наша правда, и мне ее не понять.

Мгновение с Фенриром

Элизабет Вонгвизит

Проработав с духами Северной традиции пару лет, я за все это время ни разу не столкнулась с Фенриром, но затем мне два раза подряд (с промежутком лишь в несколько дней) довелось наблюдать, что происходит, когда дух этого сына Локи и Ангрбоды овладевает человеком. Только после этого я начала понимать великого Волка и по-настоящему оценила и его силу, и мудрость тех, кто решил его сковать.

Расскажу лишь об одном из этих случаев. Дух Фенрира «оседлал» человека, которого предварительно посадили на цепь, чтобы он не набросился на присутствующих. И в какой-то момент я увидела Его — совершенно отчетливо, как будто провалилась в Его мир сквозь стену между мирами, сквозь человека, принявшего Его дух. Ясно, как на ладони, я видела перед собой огромного пятнистого волка, желтоглазого, с острыми оскаленными клыками. Казалось, каждая его мышца, каждая жила стонет от невероятного напряжения. Видение продлилось лишь несколько минут, но я успела понять, каков он — самый страшный из отпрысков Небесного Странника… и это понимание оказалось почти невыносимым.

Сначала мне захотелось повернуться и бежать без оглядки; но, попятившись было назад, я вдруг обнаружила, что больше не могу сделать ни шагу. Я застыла, ошеломленная Его неимоверной яростью. Эта ярость потрясала до глубины души, хотя, казалось бы, он был скован и обуздан. Отчасти, конечно, гнев его был направлен на тех, кто его сковал, но в остальном то была просто свирепость дикого зверя, жаждущего растерзать любого, кто встанет на его пути, алчущего нести разрушение, боль и смерть — и наслаждаться этим. Я тотчас же поняла, что Фенрир сожрал бы меня в два счета, если бы у него был шанс. Я не была ему врагом; я — возлюбленная Локи, его отца, и служительница Хелы, его сестры; но все это не имело для него никакого значения. Разумеется, умом я понимала это и раньше, но в тот миг впервые почувствовала сердцем и поняла по-настоящему — и это понимание подействовало очень отрезвляюще.

Ничто так быстро и бесповоротно не срывает с носа розовые очки, как осознание того, что для кого-то ты (со всеми твоими так называемыми талантами, «высшими целями» и чувством собственной значимости) — всего лишь мясо, которое надо содрать костей и проглотить не жуя. Тем, кто вбил себе в голову, будто Девять миров созданы им на забаву и подчиняются любому их капризу, встречи с Фенриром лучше избегать, если они не хотят разом лишиться всех своих иллюзий, — хотя, с другой стороны, это пошло бы им на пользу. Если бы Фенрир сорвался с цепи, никто из смертных не сумел бы его побороть или усмирить его ярость. Тот, кто увидел его хоть однажды, абсолютно и полностью осознаёт: что бы мы, люди, ни напридумывали себе в утешение, а включать и выключать по своему произволу Силы, облеченные подлинной властью, не дано никому. Сказать о нем «красны Природы когти и клыки» [2] — фактически, ничего не сказать.

Но несмотря на всю его дикость, у Фенрира — острый ум. Он полон негодования и обиды, но прекрасно знает, почему его сковали и почему он по сей день сидит на цепи. Он одержим жаждой крови, но готов терпеливо ждать, сколько понадобится, пока не придет его день и он не вырвется на свободу, чтобы отомстить, наконец, своим обидчикам. Все это, как ни странно, придает Фенриру своего рода достоинство и даже величие, решительно опровергающее все распространенные представления о нем как о неразумном животном. Когда я это поняла, ужас схлынул, отступив перед внезапной болью — сердце так защемило, что я принялась хватать воздух ртом и все никак не могла вдохнуть. Я еще раз попыталась сбежать, выйти из этого видения, — и снова не удалось. И тогда, несмотря на боль, я начала понимать Тайну этого великого волка, скованного до скончания Девяти миров. Я стояла перед ним и плакала навзрыд, а Фенрир вторил мне рычанием — в обоих мирах, и в том, и в этом. И все это время я четко осознавала: если спустить его с цепи, он с легкостью убьет всех, до кого дотянется. Затем я увидела, как некая божественная рука постепенно успокоила его и погрузила в сон (не хочу даже думать о том, что ему может сниться!). Даже когда все кончилось и человек, принимавший его, медленно сел и стал приходить в себя, мысленным взором я все еще видела Фенрира, беспокойно ворочающегося во сне под сводами своей пещеры. Когда видение оборвалось, меня охватили смешанные чувства: облегчение и печаль, гнев, сочувствие и глубокое благоговение — такое, какое может вызывать извергающийся вулкан. Я могу восхититься им и даже полюбить, но не тешу себя иллюзиями, что восхищение и любовь защитят меня от горячей лавы и удушающего пепла.

Знать и понимать Фенрира — значит, знать и понимать, что у разрушения иногда не бывает другой цели, кроме как просто что-нибудь разрушить, и это — такая же часть вселенной, как жизнь, любовь и возрождение. Настанет ли в конце концов Рагнарёк или нет, боюсь, история Фенрира в любом случае не может закончиться хорошо, — но, с другой стороны, подозреваю, что для него самого это неважно. Он таков, каков он есть, и не пытается и даже не хочет казаться другим. Он — охотник и убийца без стыда и совести, и он чувствует вины за свою кровожадность. Фенрир — глубочайшая из всех скорбей

мира; он — неуправляемый хаос, который сейчас посажен на цепь, но не укрощен (и не может быть укрощен) по-настоящему; и Тайна его — в том, что все это — одновременно и трагедия, и причина почитать его как божество.

Гимн Фенриру

Элизабет Вонгвизит

Славься, сын Локи, волк,
глубочайшая скорбь миров!
Ты поглотил бы всё:
свет и тьму.
Блещут клинки клыков,
пламя дыханья палит,
длится кровавый пир
на клочьях растерзанной плоти,
пир на пороге безумья.

Славься, дитя Ведуньи,
свирепейший из сыновей
Хозяйки Железного Леса!
Красноглазый, кровавозубый,
зверь, истерзанный болью,
бешеный зверь
в великом соленом море
собственных слёз,
скованный крепкой цепью,
связанный сетью вирда,
зверь на изнанке сознанья.

Славься, хаос! Никто над тобой не властен,
ты не знаешь уступок,
не знаешь стыда,
ты — конец наших страхов,
пожиратель любви,
ты ждешь окончанья времен,
ты, бесшумный, таишься в тенях,
терпенье твое беспощадно,
столп на границе подземья.

Славься, о Фенрир, сущий
у предела рассудка и чувств,
ждущий, ждущий, когда, наконец,
рассыплется мир,
ждущий жатвы копья и меча,
торжества разрушенья,
ждущий всех у последних врат,
волк на краю вселенной.

Любимому брату — от Хелы

Лидия

Брат, я пришла, чтобы снова нарушить твой сон беспокойный,
Чтобы вновь накормить тебя пищей мучений,
Не то остановится мир.
Я смотрю на чудовищный лик твой, и ты разрываешь мне сердце.
Я смотрю на клинок в твоей пасти, я слушаю хриплые вздохи,
Я должна повторять это снова и снова,

Кровью наших грехов омывая миры.
Ты встаешь на дыбы, полон гнева и страха,
И всегда эта цепь, и клинок, и из пасти бегущая пена…
Я — сестра твоя, слышишь? Я здесь!
Не могу отпустить тебя, брат, и оставить как есть — не могу.
Пей из глаз моих, досыта пей из реки моих вен,
И меня накорми
Неизбывною болью своей, и слезами, и воем,
Нам нельзя голодать, понимаешь?
Не то
Вместе с нами иссохнет от жажды и все мирозданье.

Фенрис Освобожденный

Михаэла Маха

Фенрис:

— Висел ты на Древе
Лишь девять ночей
По собственной воле,
Ты, ас вероломный!
Я же томлюсь
В жестоких оковах
До скончанья веков
Не по воле своей.

Один:

— Не должно тебе
Бродить на свободе:
Ты слишком свиреп,
Слишком неистов,
Ты голодней,
Чем Гери и Фреки,
Ты ненасытней
Воронов смерти,
Вот почему
Тебя мы связали.

Фенрис:

— Неужто во всех
Девяти мирах
Сыну волчицы
Не было места?
Отняли выбор,
Предали веру!
Худший из вас —
Тюр вероломный:
Кормил и растил меня,
Был как отец мне!

Все вы в тот день
Чести лишились:
Я был сильнее,
Вы взяли коварством,
Хитрой волшбою —
Трусов оружьем!
Тюр, ты заплатишь,
Клятвопреступник!

Вечной враждой
Я вам обязан.
Вырос в неволе
Мой голод стократно,
Не утолят его
Девять миров:
Чтоб накормить меня,
Этого мало.

Один:

— Против тебя
Я выйду на битву,
Хоть и известен
Вирд мой от века:
Паду я в бою
И со мною — все те,
Чьи жизни забрал я,
Чтоб выжила Жизнь.

Горькою жертвой
Я мудрость купил,
Отсрочил я рок
На многие дни,
Надежду разжег я
В сердцах живых,
Лишь для себя
Не оставил надежд.

Выживут двое
Укрывшись в лесу.
Недолго тебе
Победу вкушать:
Ва́ли, мой сын,
Разорвет тебе пасть,
И станет владыкой
Нового мира.

Иди же, покончим
С давней враждой!
Мы ждали века,
Мы были с тобою
Стары, как мир,
Когда были юны
Девять миров.

Волку

Корби Петуленгро

Волк, ты стоишь под окном,
Скаля зубы и глядя в глаза мне,
Точь-в-точь, как мой собственный волк —
Моё тайное «я».
Не тот благородный тотем
Из фарфора и тонкой пластмассы,
Что стоит на столе у кровати,
А дикий и злобный, грозящий пожрать
Всех, кого я люблю.
Ты хотел бы, чтоб я увидел добычу в собственных детях

И разорвал их тела в кровавые клочья,
Чтобы я перегрыз
Горло моей любимой, спящей со мною рядом,
И помчался в ночь, завывая…
Волк, я должен закрыть окно
Отвернуться,
Залезть с головой под подушку —
Ради любви к ним,
Иначе любовь к тебе погубит нас всех,
Но если бы я сказал, что ты не живешь во мне,
Ты имел бы полное право вырвать язык мой —
За ложь.

Узы

Посвящается Фенрису, внутреннему и внешнему

Рейвен Кальдера

Троих родила Ведунья Железного Леса:
Дочь ее стала смертью,
Сын — разрушеньем,
А третье дитя обвило собою весь мир.

Холод и мгла в Нифльхейме, в подвале твоем
Под каменной толщей, где ты меня ненавидишь.
Во сне твоем снова и снова я — жертва твоя,
И ты настигаешь меня
Снова и снова
Не ради любви, но за то, что я сделал с тобой.
Но уж лучше возьми мое «я» сновидений,
И его растерзай,
Чем кого-то другого. Пред Волком, великим убийцей,
Я не спрячусь за теми, кого я люблю.
Вот он я, забирай; отгрызи мою руку,
Ограничь, искалечь меня,
Слезы и кровь отвори мне,
Заставь меня помнить отныне и день ото дня,
Всякий раз, когда я потянусь по привычке и вновь не смогу дотянуться.
Это — цена моей чести,
И все же она того стоит.

Корни гор

Скованы ноги твои, охотник за солнцем,
Волшебною цепью шести невозможных вещей,
Чтобы больше не мог ты свободно рыскать по миру,
Упиваясь резней. Я-то знаю, на что ты способен.
Я не верю твоим обещаньям, когда ты клянешься,
Что стал безопасен и хочешь сражаться со злом.
Ты в ловушке, и выхода нет.
Ты грозишь мне и требуешь клетку оставить открытой,
Но угрозы твои не страшны мне:
Худшее, что ты можешь, —
Это меня уничтожить; но именно так бы и вышло,
Когда б я поддался и снял с тебя цепь.
В недрах гор есть пещеры,
Обитают в них черные твари, вовеки не знавшие света,
Там ты часто скрывался от собственных дел,
Оставляя меня перевязывать раны
И горькие слушать упреки. Теперь

Ты останешься там навсегда,
До скончания века ты будешь лежать
На камнях подземелья и слушать,
Как гулкие реки струятся по венам земли.
Я буду тебе приносить еду и питье,
Верно, жалкие крохи, но сколько сумею,
И каждый кусок будет вымочен в зелье, дарующем сладкие сны,
Так что ты не умрешь,
Только будешь все спать и спать,
И во сне гоняться за солнцем.
Ибо так — милосердней.

Бороды женщин

Скован фаллос твой, пламени сын,
Ты — один из двуполого рода, созревший самцом без обмана,
И в радость тебе — проникать
Тараном свирепого члена в визжащую плоть,
Зубами — сквозь кожу,
В растерзанный мягкий живот — ненасытною пастью,
И думать, что все они здесь — для тебя,
А ты — для того, чтобы брать их,
Тебя же никто не возьмет, ибо ты не сдаешься.
Ты — волк, и тебе не дано различать
Цвета и оттенки; весь мир для тебя — черно-белый.
Что же, быть посему! Я не дам позабыть тебе рану,
Укрыться от знанья о том, что в твоем естестве
Не осталось самца. Я связал тебя накрепко
Знаками третьего, брата-сестры твоей,
Землю обвившей, как цепь
Обвивает тебя, и отныне
Ты будешь свободен от похоти.
Так — милосердней.

Птичья слюна

Пасть твоя скована сном, о несытый, чьи зубы
Тоскуют по сладкому солнцу.
С вороньей слюной в волосах я сижу и пою тебе
Хриплую песню,
Она погрузит тебя в сон,
Неглубокий, но этого хватит.
Как по радио в камере смертников
Тихая музыка плачет и плачет,
Покуда свирепая злоба не сменится хмурой тоскою,
Так я буду петь, чтобы ты подвывал мне и помнил,
Что я не забыл тебя, хоть ты и скован.
Так — милосердней.

Шум кошачьих шагов.

Скован твой вой, о певец, леденивший своим песнопеньем
Жаркую кровь, чтоб добыча застыла недвижно.
Ни единого звука не вырвется больше
За стены подвала; никто не услышит твой плач,
Никто не услышит
Слова искушенья, которыми
Бритвенно-острый язык твой взрезает до крови
Сердца, не забывшие жалость.
Никого ты теперь не заманишь в свое подземелье,
И никто не придет, не потянется робко сквозь прутья,
Потому что негоже, чтоб ты им обгладывал пальцы,
А ключа у них нет все равно,

Да и ты не услышишь их больше сквозь стены темницы:
Здесь царит тишина. Ни единого звука не слышно.
Ничто не нарушит твой сон.
Ибо так — милосердней.

Дыхание рыб

Скован чуткий твой нос, следопыт и охотник,
Всегда настигавший добычу,
Уверенно шедший по следу, пока твоя жертва
Металась от страха, заслышав пыхтенье твое
И безустальных лап барабанную дробь,
Неотступную смерть за спиною. И только вода,
Только рыбье дыханье, рекою твой путь преграждая,
Могло тебя сбить и заставить забыть о погоне:
Тогда ты садился и выл от смятенья и гнева.
Итак,
Чтобы ты не учуял добычу во сне
И, проснувшись, не начал бросаться на прутья
И биться о стены, и грызть, задыхаясь, холодные камни,
Тебя окружу я рекой моих слёз,
Ибо так — милосердней.

Жилы медведя

Скована сила твоя, что не знала пределов,
Неутомимая сила, искавшая вечно всё новые жертвы.
Кто сравнится в могуществе с воином рёкков,
Вожаком волколаков,
Навеки принявших обличие зверя?
Только Одина лютый медведь,
Что в сраженье не чувствует боли и ран.
Так и я должен накрепко сердце закрыть
От твоих оглушительных криков,
Притвориться глухим, равнодушным,
Бесчувственным камнем. Ты сделаешь так,
Чтобы я разделял твою боль, хочу я того или нет,
Но жалости я не поддамся: я знаю, что в мире твоем
Награда за жалость одна — мгновенная гибель.
Ведь я тоже люблю тебя, Волк, — да и как не любить?
И мой долг разрывает мне сердце,
Но выбора нет. Эти узы должны быть сильны,
И решетка — крепка, и тебе полагается спать.
Так закрой золотые звериные очи,
Усни, и не думай о плене своем,
Ибо так — милосердней…
…для тебя, если не для меня.

(Ибо Фенрис должен быть скован,
Или мир обратится в Хаос.)

День Фенриса

2-й день Вольфмоната, Месяца Волка (2 января)

Из Языческого часослова Ордена Часов

Цвет: черный

Стихия: Огонь

Алтарь: На черном покрове разожгите яркий огонь в жаровне и разложите по всему алтарю множество тонких цепочек. Кроме того, поставьте на алтарь статуэтку воющего волка и чашу с кровью какого-либо животного.

Подношения: кровь.

Пища в течение дня: красное мясо.

Призывание Фенриса

Первый голос:

Троих родила Ведунья Железного Леса:
Дочь ее стала смертью,
Сын — разрушеньем,
А третье дитя обвило собою весь мир.

Второй голос:

Приди, о Великий Волк!
Не просыпайся,
Спи глубоко в своих крепких цепях,
Сладко спи в подземелье своем
И не помни о боли.
Но во сне
Приди в мои сны,
Будем бегать с тобою
В пылающем мире златом,
Где сияет сто солнц в небесах,
Словно спелые ягоды,
Словно сочные кролики,
На потеху тебе и тому
Одичалому зверю во мне,
Что стремится на волю, как ты,
И не знает свободы.

Третий голос:

Все мы носим цепи, которыми сами же себя и сковали, чтобы не причинять вреда другим.

И в каждом из нас живет тот, кто ненавидит эти цепи и жаждет полной свободы.

Поговорите о нем, чтобы он знал, что вы его любите, хотя и вынуждены держать на цепи.

(Все по очереди рассказывают о своем внутреннем звере и о том, почему он достоин любви, хотя и не может быть отпущен на волю. Затем совершают возлияние, выплеснув кровь из чаши.)
[1] Эбби Хеласдоттир приводит следующие магические соответствия Фенрира: руна — «волчий крюк» (Вольфзангель), трава — аконит волчий, дерево — тис, камень — турмалин, животное — волк, цвет — иссиня-черный, стихия — Воздух, планета — Меркурий, сторона света — запад, область тела — горло, созвездие — «Большая Волчья Пасть» (см. выше).

[2] Цитата из цикла стихотворений Альфреда Теннисона «In Memoriam» («Памяти А[ртура] Г. Г[аллама]», 1833—1850), ставшая в английском языке крылатым выражением для описания необузданной ярости природы.

Йормунганд

Третье дитя Локи и Ангрбоды изверглось из лона Жрицы Волков подобно чешуйчатому водопаду — в обличье огромной иссиня-зеленой змеи.

В Железном Лесу, где сама земля испокон веков сочилась магией, такое иногда случалось. Многие великаны были оборотнями от рождения и появлялись на свет в облике животных, и в некоторых животное начало оказывалось настолько сильным, что человекообразную форму они уже не принимали никогда. Но обычно Железный Лес порождал псов или волков, таких как Гарм, верный стражник Хелы, или Фенрир, старший сын Локи и Ангрбоды, а дитя, подобное Великой Змее, в последний раз появилось на свет в Нифльхейме — дракон Нидхёгг, дочь неведомых инеистых великанов.

Ангрбода кормила своего необычного ребенка кусочками мяса и укладывала на ночь в большой котел, который змея, впрочем, быстро переросла, так что пришлось переместить ее в искусственный пруд, а затем — в озеро. К тому времени, как асы решили прибрать ее к рукам, змея уже почти не помещалась в озере и славилась по всему Йотунхейму как «чудо Железного Леса». Она не столько владела магией, сколько была ею, как живой проводник магической силы. Когда кто-то колдовал рядом с нею, сила чар возрастала втрое; кроме того, она уже стала такой огромной, что без труда могла проглотить любого, кто попадался ей на пути. Но Один и его подручные все же умудрились похитить эту гигантскую змею и бросить в океан; и Один своим волшебством принудил ее остаться там навсегда. Змея продолжала расти и в конце концов опоясала Мидгард собственным телом. Ее живая плоть несет в себе охранные чары, наложенные Одином для защиты смертных обитателей Мидгарда от вторжений из других миров.

«Йормунганд» значит просто «Мировой Змей»: собственного имени у этого существа нет, да оно ему и не нужно. Все равно другого подобного создания не сыщется ни в одном из Девяти миров, даже среди йотунов. Йормунганд — уникальное дитя магии Железного Леса, соединившейся с силой Локи и Ангрбоды, самой могущественной пары йотунов из всех, кого до сих пор порождал Ярнвид. И понять Великую Змею, на мой взгляд, труднее, чем любого из йотунов, с какими мне доводилось иметь дело. Это невероятно чуждое нам существо. Когда соприкасаешься с его природой, возникает очень странное чувство. Оно двуполо, что само по себе не так уж и необычно для детей Железного Леса, но, как правило, если с ним общается женщина, ей кажется, что Йормунганд женского пола, а если мужчина — мужского. Мировой Змей не говорит словами и не пользуется никаким языком из тех, что мы могли бы признать за язык, — и все же каким-то образом он разговаривает. От одной мысли о том, чтобы попытаться это объяснить, мне становится нехорошо; могу только сказать, что мне довелось как-то раз находиться со Змеей в одном теле (и, кстати, да, у нее действительно нет имени: о себе она думает просто «я» и больше никак), и возникло такое ощущение, что части моего мозга, отвечающие за вербальную коммуникацию, отодвинулись куда-то в сторону и «отсоединились». После этого я еще около часа не мог говорить нормально.

Многие из тех, кто работает с семейством Локи, утверждают, что Змея, по-видимому, не набирает себе служителей, как это делают Локи или Хела (или, если уж на то пошло, Один и Тор). Но, думаю, с какими-то людьми она все же пытается общаться, хотя не факт, что они правильно ее понимают. Сомнения у меня обычно возникают тогда, когда кто-нибудь заявляет, что Мировой Змей общался с ним на человеческом языке или в привычных человеку образах. Впрочем, не исключено, что эти люди попросту автоматически «переводят» сообщения Йормунганда в слова, сами того не замечая.

Иормунганд: Мировая Змея

Эбби Хеласдоттир

Иормунганд — младшее дитя Локи и Ангрбоды, которое, в отличие от своих родителей, брата и сестры, приняло необычный облик — форму чудовищной водяной змеи. Мировая Змея, обитательница моря, окружающего Мидгард, обвивает этот мир своим телом, зажав в зубах собственный хвост. Согласно мифологии, ставящей во главу угла асов, Один заточил Иормунганда в мировом океане, чтобы смягчить и отсрочить неизбежную катастрофу — грядущий Рагнарёк (то есть с той же целью, с какой Локи был связан и брошен в подземную темницу, а Фенрир — прикован к скале на Озере Черного Горя). Но за этой поверхностной сказкой кроется грандиозная фигура — ипостась великой богини собственной персоной.

Как в традиционной, так и в современной скандинавской литературе Змея Мидгарда упоминается под разными именами; чаще всего встречаются варианты «Йормунганд» («Ёрмунганд»), «Йормундганд», «Йормунгард», «Мидгардсорм» и «Иормунганд». Известен и целый ряд обозначающих ее кеннингов: «Обвивающая землю», «Гроза заливов», «Холодная змея», «Жесткая веревка земли», «Клубящийся угорь», «Морская нить», «Кольцо мокрой дороги», «Угольная рыба земли», «Рыба морского дна», «Мокрый пояс земли» и «Угорь Фьоргюн». Тем, кто хочет использовать энергию и вирд Мировой Змеи в магических целях, лучше всего остановиться на варианте «Иормунганд», потому что слог «Иор» — это название руны, посвященной Мировой Змее.

Образ и символический смысл Мировой Змеи почти универсальны. Уроборос — змей, свернувшийся кольцом и держащий в зубах собственный хвост, — встречается в символике многих культур и религий, по всей Европе и Азии и даже в Африке. И в большинстве случаев он означает одно и то же: вечную циклическую силу, по сути своей разрушительную, но необходимую как часть природных процессов непрерывного возрождения жизни. Все это верно и в применении к Иормунганду, что в последнее время признают, пусть и не вполне охотно, даже ортодоксально настроенные неоязычники.

Символ уробороса играет немаловажную роль в гностицизме и алхимии. Яд Мирового Змея, как и сам этот Змей, символизирует универсальный растворитель, который проникает через любое вещество, — тот неизменный закон, который связывает между собой все части бытия и творения. В этой роли моста между всеми реальностями уроборос предстает в одной алхимической рукописи, где половина его тела изображена черной, как символ земли и тьмы, а половина — белой, как символ неба и света. Схожая идея обнаруживается в орфической космологии, где Мировой Змей-Эон, обвивающий своим телом Космическое Яйцо, олицетворяет время жизни вселенной. Этот миф уходит корнями в космологию доэллинской Греции, в которой Космическое Яйцо мыслилось как порождение богини Эвриномы и змея Офиона. Офион обвился вокруг яйца и сжимал его, пока оно не треснуло и не выпустило из себя все живое.

В этих мифах прослеживается намек на связь змеи с богиней-матерью. Ассоциации между змеей и Богиней восходят к глубокой древности, к верхнему палеолиту и неолиту. Примечательно, что изображения змеиной богини того времени часто сопровождаются геометрическими орнаментами в виде спиралей, зигзагов и меандров: всё это — символы воды. Соответственно, и в мифологии мировой змей/змея устойчиво ассоциируется с водой.

В шумерско-вавилонских мифах мать всего живого представлялась в образе Тиамат, огромного соленого океана, символически представленного как гигантская космическая змея. Она сочеталась браком с Апсу, сладким океаном, и от этого союза родились первые живые существа. Впоследствии Тиамат была убита небесным богом Мардуком, возглавившим патриархатный пантеон (этот сюжет перекликается со скандинавским мифом о попытке Тора убить Иормунганда). Однако считать ее исчезнувшей или умершей не следует: она — сама земля, по которой мы ходим. Согласно ацтекскому мифу, до сотворения мира существовала только богиня Сипактли, плававшая в образе чудовищного аллигатора по водам первозданного хаоса. Затем двое змеевидных божеств разделили ее тело, и нижняя его половина стала землей, а верхняя — небом. Сипактли, как и Тиамат, продолжает жить, несмотря на свою гибель, и по ночам иногда можно услышать, как она рыдает от тоски, мечтая о том, чтобы все живое умерло и вернулось в нее. Схожим образом, в мифе колумбийских чибча-муисков первозданная мать Бачуэ вышла из вод огромного озера, а затем, после сотворения рода человеческого, вернулась туда в образе дракона вместе со своим сыном и возлюбленным. Древнекитайская богиня-мать Нюйва тоже изображалась в виде женщины с телом змеи, а индейцы инка представляли землю в образе горной богини-дракона по имени Мама Пача.

Итак, Иормунганд как ипостась великой богини обеспечивает равновесие полов в четверице главных божеств-рёкков, соответствующих четырем стихиям. Женские стихии, Земля и Вода, представленные Хелой и Иормунгандом, уравновешиваются мужскими, Огнем и Воздухом, в лице Локи и Фенрира. В силу этого Иормунганд соотносится со сферой Венеры как планеты чистейшей, неразбавленной и ничем не ограниченной женской энергии. В данном случае речь идет не о тех жеманных и кокетливых или нуждающихся в постоянной мужской опеке ипостасях Женственности, которые часто ассоциируются с Венерой, не о той романтизированной богине любви, которая связана не столько с первоосновами вселенной, сколько с сексуальными предпочтениями мужчин, а о Женственности как непознаваемой, неуловимой и неуправляемой силе, которая наравне с мужской силой Фенрира, столь же непостижимой и неконтролируемой, пронизывает собою всю вселенную. Это чистая энергия, настолько мощная и всепобеждающая, что ее, как и сам Вирд, невозможно воспринять или испытать во всей полноте, не поплатившись за это здравым рассудком или самой жизнью.

Как символ богини-матери мировая змея выражает истинную природу этой богини во всем многообразии ее форм. Она не имеет ничего общего с навязанными ей в эпоху патриархата пассивными ролями; она грандиозна и могущественна. Как пишет Р.Дж. Стюарт, «многие представляют себе древних богинь-матери эдакими пышнотелыми и добродушными матронами. Но в действительности подобные персонажи — большая редкость. Великие богини языческих религий, как правило, были грозными и таинственными <…> свойства и характер древних богинь зачастую приоткрывают нам самые глубокие тайны бытия».

Все дети Локи, как и он сам, по натуре своей двойственны. На поверхности лежит достаточно простой характер, знакомый нам по мифам, но за ним скрывается более глубокий слой, раскрывающий космическое или магическое значение этого поверхностного образа. В случае с Хелой за образом владычицы мертвых стоит триединая богиня вселенной; Локи таит в себе пламя вдохновения; что же до Иормунганда, то его глубинная суть — алхимическая идея универсального растворителя и непрерывной цикла жизни. Кроме того, Иормунганд олицетворяет ту космическую силу, которую ученые называют энтропией. Мировая Змея — катализатор перемен, и именно поэтому она связана с хаосом и разрушением старых форм. В силу своей хаотической природы Иормунганд нередко проявляется как дестабилизирующая и, на первый взгляд, вредоносная сила. Любые времена больших перемен — войны, революции, природные катаклизмы — это и есть Иормунганд, Мировая Змея, бьющая хвостом о побережье мира. Как бы мы ни пытались игнорировать эту сторону истории, сбросить ее со счетов невозможно. С другой стороны, лежа в мировом океане, Иормунганд не только вызывает перемены, но и поддерживает стабильность, обвивая Мидгард и защищая его от внешних опасностей. Как говорил Бенито Муссолини, «только кровь вращает колеса истории»; так и Иормунганд, проливая кровь и сотрясая мир ударами своего хвоста, не дает человечеству застрять в болоте стагнации. Она, как и все рёкки, олицетворяет непредсказуемость жизни.

Итак, сила, воплощенная в Иормунганде, на самом деле необходима, и об этом свидетельствует уже тот факт, что в традиционной скандинавской мифологии богам так и не удается по-настоящему захватить Мировую Змею в плен, подчинить или связать ее, как они связали ее отца и брата. Сам Вирд препятствует их попыткам взять под контроль космическую силу, далеко превосходящую любого из асов. В «Песни о Хюмире» из «Старшей Эдды» рассказывается, как Тор отправился на рыбалку с великаном Хюмиром. Использовав как наживку голову исполинского черного быка Химинбрётера («Рассекающего небо»), Тор поймал Мировую Змею на удочку и принялся бить ее по голове своим молотом. Но Хюмир, по-видимому, чтивший Вирд, перерезал лесу, и Змея ушла на дно, где и остается по сей день в ожидании Рагнарёка.

Итак, Иормунганд олицетворяет энтропию и хаос, но хаос контролируемый. Великая Змея — это не сила бездумной анархии или нигилистического разрушения, а, скорее, одна из жизненно важных тропок реальности в том лабиринте, который мы называем Сетью Вирда. Тор попытался уничтожить необходимую часть Природы, но сама Природа, проявленная через Вирд, этого не допустила. Боги — порождения природы, а не ее творцы, и они точно так же подчинены ее законам, воле и Вирду, как и смертные. Убить Иормунганда в конце времен Тор сможет лишь ценой собственной жизни, доказав тем самым, что уничтожение силы Змеи влечет за собой катастрофу куда большего масштаба, чем все те потрясения, которые она вызывает, пока продолжает жить. Неудачная попытка выудить Иормунганда из моря — не единственный случай, когда Змея оставила Тора в дураках. Попав однажды вместе с Локи в столицу Йотунхейма, Тор вызвался участвовать в состязаниях на силу, и йотунский король Утгарда-Локи предложил ему поднять кошку. Но кошка оказалась неподъемная: невероятным усилием Тору удалось оторвать от земли лишь одну ее лапу. Позже выяснилось, что Утгарда-Локи отвел гостям глаза и под видом кошки в действительности скрывался Иормунганд.

Руна Иормунганда — Иор, одна из рун четвертого этта англосаксонского футорка. Она не только выражает многие свойства Мировой Змеи, но и представляет ее в ином, непривычном свете: если Иормунганд ассоциируется, главным образом, с разрушительными силами и энтропией, то у руны Иор есть благотворная и доступная сторона, в которой и берет свое начало повседневная магия Иормунганда.

Магия Иормунганда и руны Иор — по характеру защитная и связывающая; эти свойства ассоциируются с плющом (Hederahelix) — растением, которое ставят в соответствие и самой Змее, и ее руне. Подобно змее, плющ обвивает собою жизнь, вызывает перемены, навлекая смерть, и способствует зарождению новой жизни. На протяжении всего этого цикла плющ не меняется — это вечнозеленое растение, олицетворяющее тем самым постоянство. В нем заключен глубокий парадокс: это растение смерти и, в то же время, растение жизни.

Плющ символизирует тот же контраст, который заключен и в Иормунганде: это одновременно и защитник, и убийца. Оплетая стены дома, плющ оберегает его обитателей от любой враждебной магии, направленной извне, от кого бы та ни исходила — от человека (например, мага, насылающего проклятие или поющего песнь хулы) или от какой-нибудь «сверхъестественной» сущности. Традиционные мотивы резьбы, украшавшей скандинавские жилища, — змеевидные и переплетающиеся узоры — тоже связаны с защитными силами Иормунганда и плюща.

У магии Иормунганда есть и более вредоносная сторона — магия оков, в которой Мировоая Змея проявляется не только как защитная, но и как связывающая, ограничивающая сила. Разумеется, степень «вредоносности» зависит от намерений мага и от его личных представлений о добре и зле. Но, так или иначе, практика магии оков многократно упоминается в исторических источниках. В эпоху викингов ее использовали в сражениях, чтобы обессилить врага, и в этом контексте она особенно тесно связана с богом войны Одином. Один был мастером особого рода связывающей магии, известной под названием «херфьоттур», или «оковы войны»: она приводила врага в смятение и делала его более уязвимым. В магических песнях хулы для наложения оков нередко использовались руны Турисаз и Иса. По методу воздействия такие «оковы» обычно носят психологический характер, но при успешном применении эффективно сковывают не только разум, но и тело [1].

Песня для Йормунганда

Йор, Йор, Йормунганд!
Змей в оковах, оковы мира,
Змей, обвивший собою землю;
Змей в оковах, оковы мира,
Змей, вздымающий воды моря;
Змей в оковах, оковы мира,
Будь для нас могучей стеною;
Змей в оковах, оковы мира,
Ценой свободы твоей мы живы.
Йор, Йор, Йормунганд!

День Змея

5-й день Солмоната, Месяца грязи (5 февраля)

Из Языческого часослова Ордена Часов

Цвета: малахитово-зеленый, серебристый и цвет морской волны.

Стихия: Вода.

Алтарь: На покрове цвета морской волны, украшенном вышивкой в виде большой змеи малахитово-зеленого и серебристого цветов, поставьте статуэтку Змея Мидгарда, свернувшегося кольцом и держащего во рту свой хвост. Начертите в комнате большой круг и разбросайте в нем разноцветные ленты. Ритуал проводится внутри круга.

Подношения: шнуры или ленты, завязанные кольцом.

Пища в течение дня: угорь. Рыба и морепродукты. Морские водоросли. Салат. Блюда из зеленых овощей. Яйца.

Призывание Змея Мидгарда

Славься, о Йормунганд,
Третье дитя Хитреца
И Ведуньи Железного Леса,
Смерти брат и сестра!
Не жена и не муж, а то,
Что само в себе совершенно

И ни вспять, ни вперед не идет,
Но вращается вечным кругом,
И хранит нас в Земле Срединной,
Не касаясь земли вовеки!
Научи нас, о Змей,
Видеть конец и начало единым целым,
Видеть всё на своих местах
И идти за вращеньем круга,
Памятуя, что круг замкнется,
Как бы ни был далек горизонт.

(Все берутся за руки, ведут хоровод по внешней границе круга, означающей тело Змея, и поют Песню для Йормунганда.)

Перевод с англ. Анны Блейз

[1] Эбби Хеласдоттир приводит следующие магические соответствия Йормунганда: руна — Иор, трава — фукус (бурые водоросли), дерево — плющ, камень — ортоклаз, животные — змея и кошка, цвет — синий, стихия — Вода, планета — Венера, сторона света — север, область тела — половые органы, созвездие — Гидра.

Хати и Сколь

Когда у Великого Волка, Фенриса, начались приступы бешенства, он прежде всего побежал туда, где родился. Тюр и другие асы пытались помешать ему вернуться в Железный Лес, но однажды Фенрис все-таки ускользнул из-под надзора и разыскал свою мать Ангрбоду и единоутробных братьев и сестер — волков-оборотней. Что произошло с ним в Железном Лесу, неизвестно, но после того, как он покинул родные края во второй раз, теперь уже навсегда, голод и ярость овладели им безраздельно, а одна из обитательниц Ярнвида родила пару волчат, похожих на отца, как две капли воды. По другой версии, матерью этих волчат, Хати и Сколя, была сама Ангрбода, но правда это или нет, мы, возможно, никогда не узнаем. Когда асы сковали Фенриса, Хати и Сколь оказались единственными, кто встал на его защиту. Даже Локи и Ангрбода не стали вмешиваться, понимая, насколько Фенрис опасен, но его юные сыновья не смогли оставить отца в беде и предприняли безнадежную попытку освободить его от пут. Асы изловили волчат, и Один нашел им полезное применение. Он наложил на них чары — так же, как в свое время на Великого Змея. Сунна и Мани в те времена нередко отклонялись от предначертанного им пути и принимались блуждать по небу или замедляли свой ход. Из-за этого дни и ночи не всегда начинались и заканчивались точно в срок. Особенно часто это случалось с Мани, который то и дело останавливался посмотреть, что происходит внизу, на земле, и, увлекшись чьими-нибудь очередными приключениями, подолгу стоял на месте. Многие на это жаловались, и вот Один, наконец, придумал, как заставить солнечную и лунную колесницы двигаться точно по расписанию. Он поместил сыновей Фенриса на небеса и заколдовал их так, чтобы Сколь гнался за колесницей Сунны (точь-в-точь как овчарка гонит стадо, не давая овцам сбиться с пути), а Хати (которого также называют Хати Хридвитиссон и Манагарм) — за колесницей Мани.

Сколь и Хати не все время проводят в небесах: пока Солнце и Луна придерживаются графика, волки остаются на земле и бегают на воле; но если кто-то из небесных этинов начинает запаздывать, их преследователей вновь выгоняют на небо. Из двух братьев Сколь более спокойный, тихий и молчаливый. Сама погоня за Сунной до некоторой степени его забавляет, но подневольный характер этой работы ему не по вкусу; и все-таки он понимает, что, по сравнению с отцом, ему еще повезло. Хати более общительный, но непостоянный в своих настроениях: он легко переходит от озорного веселья к угрюмой злости, а заклинание, так часто переносящее его на небо, ненавидит всей душой. Оба волка знают: если придет Рагнарёк, они смогут догнать и убить Сунну и Мани и освободиться от чар Одина, — и оба с нетерпением ждут этого дня.

Волчья песня для Хати и Сколя

Колеса повозки солнца — багряные спелые фрукты,
Пусть лопнут они у меня на зубах, и напьюсь я сладкого сока;
Погоня за ними пусть будет веселой забавой,
Я буду бежать, словно резвый щенок, кувыркаясь.

Колеса повозки луны — жемчужные спелые фрукты,
Пусть лопнут они у меня на зубах, и напьюсь я сладкого сока;
Погоня за ними пусть будет удачной охотой,
Я буду бежать, словно Смерть, не сбиваясь со следа.

Слуги тьмы: великаны Хельхейма

Хельхейм, нижний из Девяти миров, — хранилище и обитель Мертвых разных рас. Сюда попадают после смерти души йотунов и тех людей Мидгарда, которых не забрали Фрейя или валькирии Одина. Изредка в Хельхейм приходят и души альвов — это та десятина, которую Альвхейм выплачивает Хеле по давнему договору. И, по-видимому, души некоторых людей из нашего мира тоже оказываются там.

История Хельхейма неполна и отрывочна. Имеются некоторые смутные сведения о третьем мире, Йормунгрунде, возникшем вскоре после Муспелльхейма и Нифльхейма; его упоминают как подземный мир великанов. Уже в те времена им правила богиня по имени Хель, но то была не дочь Локи. По-видимому, Хель — это не столько имя собственное, сколько титул владычицы загробного мира, переходящий по наследству. Как бы то ни было, мы не знаем, что представляла собой эта прежняя Хель, из-за чего она отказалась от своей должности и почему и куда исчезла. Есть указания на то, что некоторое время ее супругом был инеистый великан Мимир, — по крайней мере, сам он это признает, хотя и неохотно. Но, так или иначе, старая Хель покинула свой пост и титул богини смерти перешел к новорожденной дочери Локи и Ангрбоды.

Новая богиня смерти преобразила Йормунгрунд до неузнаваемости и превратила его в нынешний Хельхейм. Многие представляют себе Хельхейм как незначительную часть Нифльхейма, «переделанную» в отдельный мир, но в действительности это — самый большой из Девяти миров, обвивающий Древо гигантским кольцом и вмещающий в себя все неисчислимые сонмы Мертвых. Те немногие из живых, кто спускался в Хельхейм в духовных путешествиях, рассказывают, что это мирный и спокойный край, постоянно погруженный в сумерки и покрытый невысокими пологими холмами и темными озерами. Неприятных мест там не так уж много: Берег Мертвых, усеянный трупами, Змеиный Дом, стены которого сплетены из живых змей, терзающих злодеев, и Черное море, безмолвное и абсолютно безжизненное. Чертог самой Хелы, Эльвиднир, — наполовину прекрасный дворец, наполовину ветхие руины; и это, должно быть, один из самых больших чертогов во всех Девяти мирах. Изредка Хела принимает гостей-путешественников, но следует помнить, что спуск в Хельхейм — предприятие очень опасное.

Прислуживают Хеле в основном инеистые великаны родом из Нифльхейма — вероятно, она отдаем им предпочтение за прирожденную холодность и неумолимость. Их обязанности состоят в том, чтобы пропускать в Хельхейм тех, кто должен туда попасть, и преграждать дорогу тем, кому там не место. Кроме того, они следят за тем, чтобы те живые, которых допустили в страну мертвых, вели себя прилично, — и с нарушителями спокойствия они могут обходиться совершенно безжалостно. Все они безраздельно преданы Хеле (а иначе их бы при ней не было). Они знают, что их работа считается чуть ли не самыми худшей во всех Девяти мирах, но их это не волнует. Они знают, что эта работа необходима, и делают ее потому, что так им велит долг.

Хела заботится о душах умерших и защищает их всеми силами. Многие препятствия на пути в Хельхейм поставлены специально для того, чтобы всякие доморощенные некроманты не беспокоили мертвых своими назойливыми расспросами. Óдин однажды ухитрился тайно проникнуть в Хельхейм и силой заставить мертвую великаншу-вёльву ответить на его вопросы, но после этого Хела удвоила бдительность, так что Владыке асов больше ни разу не удалось повторить свой трюк. Ни смертный, ни бог, ни дух не проберется в ее царство так, чтобы она об этом не узнала; и этим она обязана своим слугам, которые, в свою очередь, преданы своей неблагодарной работе всей душой.

Даже в том случае, если вы войдете в царство мертвых (или, по крайней мере, в ту его небольшую область, которая открыта для редких посетителей) не как незваный гость, а с разрешения Хелы, все равно постарайтесь наладить со стражами Хельхейма хорошие отношения. Эти духи обрели немало мудрости за те бесчисленные века, на протяжении которых им доводилось оберегать умерших, и они могут поведать немало важного о Тьме, о Глубинах и о многом другом. Они могут оказаться ценными союзниками и помощниками, так что не отвергайте их, даже если работа, которую они выполняют, покажется вам страшной. Бывают вещи и пострашнее Смерти.

Мордгуд

Мордгуд, или Модгуд, — «дева-великанша», охраняющая главные ворота Хельхейма. На языке йотунов выражение, переведенное как «дева-великанша», означает, по всей вероятности, незамужнюю женщину-воительницу, то есть, скорее, амазонку, чем робкую неопытную девицу. Для сравнения

можно вспомнить два греческих слова, обозначавших незамужних женщин: «kore» (кора) — невинная и хрупкая девушка, и «pallas» (паллада) — могучая дева-воин. Итак, Мордгуд — высокая, мускулистая великанша в сверкающих доспехах, но не следует считать ее чем-то вроде безмозглого вышибалы у дверей Хельхейма.

В видениях она иногда предстает в образе скелета (это одна из ее иллюзий) или как грозная черная тень, говорящая громким голосом. Ее башня, выстроенная из черного блестящего камня (материала, по-видимому, очень распространенного в Хельхейме и Муспелльхейме), высится у моста Гьялларбру, на дальней его стороне. Если вам удастся перейти этот мост, Мордгуд преградит вам дорогу. Не пытайтесь проскользнуть мимо нее незаметно: у нее за плечами тысячелетний опыт, и отличить живого от мертвого она сможет всегда — даже и не надейтесь, что вам удастся ее одурачить. Она остановит вас, и вы должны будете изложить свое дело. Если Хель не назначила вам встречу заранее, велика вероятность, что Мордгуд вас не пропустит. Самое лучшее, что можно сделать в этом случае, — отправиться домой, обратиться к Хеле, ее госпоже, и попросить об аудиенции. Если и Хела вам не ответит — что ж, считайте, что вам не повезло: Владычица мертвых не желает видеть вас в своем царстве.

Если Мордгуд все же согласится вас пропустить, она может потребовать, чтобы вы оставили что-нибудь в залог как гарантию того, что вы будете вести себя прилично. В этом случае немедленно вручите ей самую ценную из вещей, которые при вас есть (при условии, что эту самую вещь вам не нужно доставить в Хельхейм). Мордгуд честна и вернет вам залог, когда вы на обратном пути снова будете проезжать мимо ее дозорной башни, — если, конечно, вы не нарушите каких-то правил подземного мира и не навлечете на себя гнев Хелы. По словам других духовидцев, Мордгуд требует, чтобы путник перечислил своих предков или, по крайней мере, членов семьи, так что будьте к этому готовы. Если вы не знаете своих предков, так и скажите: не надо их выдумывать.

Кое-кто утверждает, что с живых людей, желающих войти в Хельхейм, Мордгуд взимает плату кровью. В любом случае, общеизвестно, что божествам смерти следует приносить в жертву кровь; без этого некоторые из них даже не удостоят вас внимания; так что если Мордгуд потребует такой дани, удивляться нечему. На всякий случай захватите с собой ланцет. И имейте в виду, что ваша кровь, оставленная у привратницы Хельхейма, — это не просто подношение: вместе с кровью вы оставляете и толику своей энергии, чтобы вас можно было контролировать, если вы вдруг начнете выкидывать фортеля.

Я всегда воспринимала Мордгуд как богиню, заставляющую осознать, что истинная мудрость не обязательно должна быть красивой.

— Тамара Кроуфорд

По своим обязанностям Мордгуд — двойник Хеймдалля, его зеркальное отражение, однако она не просто вооруженная охранница, а нечто большее. За свою долгую жизнь она повидала немало смертей, проводила немало душ из мира живых в царство Мертвых и постигла глубокие тайны этого перехода. Мордгуд — настоящий психопомп, и в этом качестве она приходит на помощь тем, кто зашел в тупик, «застрял на мертвой точке». Возможно, она и не выведет вас за руку, если время еще не пришло, но указать выход может.

Кроме того, Мордгуд — хорошая союзница для тех духовидцев, которые работают с душами Мертвых, не обретшими покоя. Она открывает путь, по которому душу можно направить в загробный мир, и помогает духовидцам отличить настоящую неупокоенную душу от старых следов, оставленных теми, кто давно уже ушел в царство Мертвых. Ее поддержка ценна и для тех, кто работает в больницах и хосписах и часто имеет дело с душами, покидающими тела после долгих страданий. Такие души пребывают в смятении; им трудно отыскать дорогу в загробный мир и иные из них превращаются в бродячих духов. Если призвать Мордгуд на помощь умирающему, она выведет душу на верный путь и не даст ей заблудиться.

Происхождение Мордгуд неизвестно, да ее обычно о нем и не расспрашивают. Одни предполагают, что в ее жилах течет кровь инеистых турсов; по мнению других, ее родителями были огненные этины. Кроме того, ходят слухи, что Мордгуд — дочь Локи от мимолетной связи с какой-то инеистой великаншей; но это — чистой воды НЛГ нескольких духовидцев, истолковавших таким образом какие-то замечания Локи или самой Мордгуд и обративших внимание, что Хела иногда говорит о Мордгуд так, словно та — ее младшая сестра.

Некоторые воздают Мордгуд почести в канун Самайна, когда завеса между нашим миром и Хельхеймом становится тоньше обычного. Это и впрямь подходящее время, чтобы почтить богиню, которая стережет границу между живыми и мертвыми, — тем более что следующий день, 1 ноября, считается днем рождения Хелы.

Как я встретилась с Мордгуд и что из этого вышло

Мордант Карнивал

Я сижу в темноте. Только монитор все еще освещает комнату, но и он вот-вот погаснет — я уже выключаю компьютер. Пора в постель, хотя сна — ни в одном глазу. Меня мучают сомнения: я так боюсь, что вся моя работа с духами — не настоящая, что на самом деле никаких проводников и богов нет, а все, что есть, — только отголоски моих собственных мыслей, запертых в одиночной камере неотвратимо подступающего сумасшествия! Я осознаю, что эти сомнения не покидают меня никогда. Самое большее, на что я способна, — это отгородиться от них на какое-то время. До тех пор, пока боги говорят со мной, сомнения таятся в глубине души, но рано или поздно вновь поднимают голову. Возможно, с годами они ослабнут, но окончательно не уйдут. И я понимаю, что, быть может, это не так уж и плохо.

Внезапно я слышу голос — или, точнее, ясный, отчетливый, но безмолвный крик, доносящийся оттуда во мне, откуда всегда исходят их голоса. Это слова и в то же время не слова; это образы и краски. «Сомнения? Я — Сомнение. Сомнение — это мост, и Сомнение — страж моста. Твое Сомнение — это и есть то, что соединяет тебя с Запредельным; и все полчища Хель вырвались бы на свободу в единый миг, не будь у них меня, Сомнения. Я — Мордгуд!»

И тут она бросается на меня без предупреждения — такого сильного духа я еще не встречала. Я понимаю, что сейчас она завладеет мною полностью. Я сползаю на пол, успев подумать, что наверняка упала бы, как подкошенная, если бы не сидела на стуле. Я не борюсь с ней — опыт подсказывается, что бороться нельзя, что одержимость от этого окажется еще более мучительной. Наоборот, я стараюсь сохранять спокойствие и пытаюсь объяснить ей, что тело, которым она хочет завладеть, сейчас очень уставшее и что в доме нет никого, с кем она могла бы поговорить (не считая моего партнера, который уже спит и которого я не хочу беспокоить). Я чувствую ее удивление — как будто она ожидала, что я живу в коммунальной квартире или, по крайней мере, что рядом непременно должен находиться кто-нибудь еще, кто сможет через меня услышать ее весть. Я жду, стараясь не бороться, не паниковать и не пытаться ее оттолкнуть, а она между тем рыщет в моем сознании, отыскивая подтверждение моим словам. Наконец, я даю ей слово: если она сейчас отпустит меня, я непременно найду способ связаться с ней в другое время. Кроме того, напоминаю я ей, мы раньше не встречались, и прежде, чем ссудить ей свое тело, я должна, по-хорошему говоря, убедиться, что она — та, за кого себя выдает. Мне не верится, что она меня послушает, но тут я чувствую, что хватка ее слабеет. Мало-помалу она отдаляется.

Я из последних сил бреду в спальню и падаю в кровать. Мордгуд все еще витает где-то на краю моего сознания и продолжает о чем-то тихо говорить, но я уже проваливаюсь в сон.

На следующий день я выхожу в интернет поискать что-нибудь о Мордгуд. Как я и подозревала, источники не сохранили ничего, кроме ее имени и описания ее функций. Тогда я обращаюсь к Хеле и к моему покровителю, Локи. Хела почти ничего не говорит, но я ощущаю исходящее от нее спокойное согласие. Если бы кто-то выдавал себя за ее служанку, она бы, полагаю, страшно рассердилась, так что ее реакцию вполне можно счесть за подтверждение личности. Локи отпускает насчет Мордгуд какую-то непонятную и не очень пристойную шутку. Не могу понять, что он имеет в виду: то ли Мордгуд — одна из его любовниц, то ли плод одной из множества его мимолетных интрижек. Однако он со всей определенностью подтверждает, что моя вчерашняя гостья — именно та, кем она и представилась.

Я сажусь немного поработать над портретом Хелы, который пишу уже невесть сколько времени, — кажется, он зажил собственной жизнью и не будет окончен никогда. Потом я беру проволоку и кружево и мастерю куклу, которая должна обозначать Мордгуд, — это знак для нее, что я готова с ней работать. Идея одержимости таким опасным божеством мне все еще не по вкусу, но я постепенно смиряюсь с тем, что без этого не обойтись.

Следующие пару дней я почти постоянно чувствую ее присутствие. В последнее время я снова стала пренебрегать трансовой работой, и вот результат — боги решили взять дело в свои руки. Ощущение

приближающегося транса хорошо мне знакомо; обычно я могу отложить такую работу на несколько часов или даже дней; но на этот раз я тянула слишком долго. Мне дают только добежать до кровати — я падаю, и отключаюсь, и лечу прямиком в Хельхейм.

Мордгуд встречает меня на мосту. Зеркальный двойник Хеймдалля, она охраняет вход в страну Мертвых (он же — выход). Я вижу ее как очень высокую и мускулистую женщину. Она обута в сапоги, но в остальном полностью обнажена. Все тело ее покрыто узорами света и тьмы; туловище украшают два ряда татуировок, напоминающих какие-то мандалы. Я недоумеваю, почему стражница ходит без доспехов; но позднее мне дают понять, что Мордгуд — сама себе доспех: защита — часть ее сущности.

Поскольку я пришла не как незваная гостья, а по ее же собственному настоянию, Мордгуд держится дружелюбно. На ходу она пытается обнять меня за талию. Я напрягаюсь; она смеется, убирает руку и слегка подтрунивает надо мной. Она употребляет какое-то слово, которое я слышу впервые, а потом не могу вспомнить; по смыслу — что-то вроде «новомодная штучка», но с намеком на ханжество. Очевидно, мою сдержанность Мордгуд толкует как нездоровую привычку современных людей, от которой она с удовольствием бы их избавила. Она провожает меня по мосту на дальний берег и возвращается на свой пост (а что было дальше — это уже совсем другая история).

С тех пор Мордгуд остается одной из моих постоянных спутниц в духовной работе. Какая она? Невероятно мощная и впечатляющая. Как личность она не менее сильна и величественна, чем многие из тех богов, которые лучше сохранились в литературных источниках и более популярны среди современных язычников. Постепенно я утверждаюсь во мнении, что когда-то она (или одна из каких-то более древних сущностей, которые влились в ее образ) была в большом почете. Несмотря на свою роль стражницы (а, быть может, как раз и благодаря ей), Мордгуд вовсе не чужда любви и сочувствию.

Я часто чувствую ее присутствие, особенно по вечерам, после заката. (В древние языческие времена заход солнца считался началом новых суток, и в своей магико-религиозной работе я отсчитываю сутки не от полуночи, а именно от заката.) Особенно сильно общение с Мордгуд сказалось на моей работе с предками — их голоса стали едва ли не самыми громкими во всем моем «хозяйстве». Большая часть работы с ней сосредоточена вокруг Мертвых из моего рода.

Кроме того, Мордгуд любит движение и вообще физическую активность. Обычно я делаю несколько упражнений на растяжку под ее руководством, после чего естественным образом перехожу к экстатическому танцу, в ходе которого получаю указания относительно ритуалов и практик, которые мне было бы полезно провести в ближайшее время. Я пришла к выводу, что она может стать замечательной помощницей в освоении боевых искусств, йоги и любых телесных практик. В случае чего она не постесняется подтолкнуть, потянуть или схватить вас посреди какого-нибудь упражнения, чтобы придать вашему телу правильную позу. При этом так и слышишь ее возмущенный голос: «Что ты делаешь? Это неправильно! А ну-ка дай я тебе покажу!» И сопротивляться ее вмешательству в такие моменты — себе дороже.

Несмотря на всю свою напористую силу и требовательность, она по-своему игрива. На собственном опыте я быстро поняла, что Мордгуд заслуживает высочайшего уважения, и надеюсь, что буду продолжать работать с ней и дальше.

Призывание Мордгуд

Славься, Мордгуд, Привратница Темной Дороги!
Бессонная Стражница, славься!
Дозорная Хельвега, черные очи твои не сомкнутся вовеки,
Следя неотступно за каждой душою, идущей в подземное царство:
Не сбился ли кто-то с пути, не блуждает ли слепо во мраке,
Утратив надежду, что Хела дарует ему долгожданный покой.

Славься, Десница Хель!
Защитница верная, славься!
Ты Путь стережешь от любого, кто жаждет похитить подземные тайны,
Кто дремлющих мертвых желает принудить к ответам,
Кто век свой до срока спешит оборвать в неразумье, —

У них на пути ты встаешь неприступной преградой,
Спасая глупцов, хоть они не постигнут твоей доброты,

Славься, Дева у Врат Хельхейма!
Ты, чьи очи видели Мертвых
Во всех их обличьях: в слезах, и во сне, и в смятенье, и в страхе,
И с радостным смехом бегущих навстречу любимым, —
Ты всех пропускаешь в Ворота и всех утешаешь,
Никого не оставишь снаружи.

На темной дороге звезд мы славим тебя!
Над ревущей рекою Гьолль мы славим тебя!
На золотом крытом мосту мы славим тебя!
На черной тропе ножей мы славим тебя!
Хозяйка Пути Ножа,
Владычица Черной Башни,
Мы славим тебя, Госпожа у Последних Врат,
Прими нас как добрых гостей в час нашей нужды!

Гарм

Гарм, огромный сторожевой пес Хелы, обитает в пещере Гнипахеллир. Это черная гончая восьми футов [1] ростом, с горящими глазами. Помните, что недооценивать его не следует. Он может вести себя просто как большая собака — злобная и опасная или, наоборот, дружелюбная, в зависимости от того, кто вы и с чем пришли, — но все это лишь игра. В действительности Гарм не менее разумен, чем любой другой из стражей Хельхейма. Он не животное, а йотун, постоянно пребывающий в обличье пса.

Гарм не всегда сидит у себя в пещере — часто он помогает Мордгуд у главных Врат. Возможно, именно он, обнюхав вас, решит, достойны ли вы посетить страну Мертвых. Только не спрашивайте, что́ он вынюхивает: этого мы не знаем.

Если Гарм начнет надвигаться на вас с угрожающим воем или рычанием, это значит, что он дает вам шанс отступить и уйти. Воспользуйтесь его добротой. Когда Гарм по-настоящему хочет кого-то убить, он просто делает это, и всё. Движется он молниеносно и может сожрать вас быстрее, чем вы сообразите, что происходит. Один из способов задобрить его — принести ему мясо или хлеб, испеченный с кровью (такие подношения в древности называли лепешками Хель и клали в могилы, чтобы умилостивить Гарма). Он может принять дар и пропустить вас; но если он решит, что ваши намерения нечисты, никакие подарки не помогут.

Гарм непоколебимо предан Хеле; он — ее пес и ее слуга. Вероятно, он родом из Железного Леса, откуда происходит немало псов-оборотней. Говорят еще, что он — друг Фенриса и именно поэтому в последней битве убьет Тюра, пусть даже ценой собственной жизни.

Призывание Гарма

Хельхейма Гончий,
Пес Полчищ,
Будь милостив к нашим следам.
Черный Брат,
Тот, кто лает у Врат,
Будь милостив к нашим следам.
Чующий ложь,
Великий Страж,
Будь милостив к нашим следам.

Рецепт «лепешек Хель» для Гарма

Закваска для кислого хлеба — ½ стакана [2] (чтобы приготовить закваску, смешайте ½ стакана молока с ½ стакана ржаной муки и оставьте при комнатной температуре на двое суток, до появления кислого привкуса);
кровь животного — 2 стакана;
мед — 2 столовых ложки;
ржаная мука — 3½ стакана;
овсяная мука — 3½ стакана;
теплая вода — ¼ стакана;
соль— 2 чайныхложки;
активные сухие дрожжи — 4 столовых ложки.

Перелейте закваску для кислого хлеба в большую посуду и, помешивая, влейте в нее кровь и мед. Разведите дрожжи в теплой воде и аккуратно вмешайте в смесь. Добавьте 1 стакан муки, накройте и дайте подняться в течение часа. Понемногу вмесите соль и остаток муки, чтобы получилось крутое тесто. Снова накройте и дайте подняться; затем разделите тесто на небольшие лепешки и еще раз дайте подняться. На каждой лепешке вырежьте ножом руну Хель (Эар). Выпекайте в духовом шкафу при умеренной температуре (около 190°C) до готовности.

Другие привратники Хельхейма: Бьюгвор, Листвор, Ари и Хримгримнир

Бьюгвор и Листвор — две великанши, обычно стоящие на страже у тех или иных врат, чаще всего — у Внутренних. Иногда они несут дозор вместе с Мордгуд, а иногда охраняют другие врата и Мордгуд может направлять посетителей к ним. Эти великанши тоже могут потребовать у вас залог. Если вы оставите что-то из одежды, они могут надеть ее и носить, пока вы не вернетесь. Выглядят они как дряхлые старухи, но не обольщайтесь: это могучие колдуньи, способные в два счета разделаться с нарушителем. Говорите с ними учтиво и даже чуточку подобострастно, тогда они развеселятся и станут к вам благосклоннее.

Еще один привратник, инеистый великан Ари, предпочитает обличье огромного орла. Ему нравится пугать Мертвых на дороге в Хельхейм: он пикирует на них сверху с пронзительными криками, но тем, кто не собьется с дороги, никакого вреда он не причинит. Если придет Рагнарёк, Ари покинет свой насест (которым служит ему скалистая гора — часть Нагат, «Ворот трупа»), и клекот его смешается с боевой песнью йотунских полчищ, движущихся на Асгард.

Наконец, еще одни врата сторожит Хримгримнир, инеистый великан очень высокого роста. Заметить его издали трудно — он обычно сливается с каменной кладкой и показывается только тогда, когда к воротам подходит чужак, которому в Хельхейме не место. Хримгримнир — пожалуй, самый отвратительный из всех стражей. В «Поездке Скирнира» попадается намек на то, что умерших женщин, которые навлекли на себя проклятие богов, в наказание могут отдавать в рабство Хримгримниру, а тот силой берет любую женщину, которая перед ним беззащитна. Насколько мы можем судить, это не входит в его обязанности стража, но не исключено, что в свободное время он действительно творит подобные мерзости.

Возможно, Хримгримнир живет в Хельхейме еще со времен Йормунгрунда: есть в нем что-то от Времен-до-Потопа. Он огромный и бледный, с бело-голубоватой, словно заплесневелой, кожей. Его длинные седоватые волосы и борода покрыты лишайниками и плесенью, а глаза холодны и равнодушны. Говорит он мало — по большей части просто ворчит что-то неразборчивое; но если задеть его за живое, вы быстро убедитесь, что говорить (и рычать, как дикий зверь) он все-таки способен, да еще и как. Физически он силен, как и следует ожидать от крупного инеистого турса. Если Хримгримнир заподозрит в вас потенциального вандала, вряд ли что-то помешает ему наброситься на вас, разорвать на куски и с превеликим удовольствием сожрать.

Ганглати

Ганглати — личная служанка Хелы, домоправительница-кастелянша Эльвиднира. Она огромная и грузная, ходит очень медленно и прихрамывает, но, несмотря на это, прекрасно управляется со всей необходимой работой. Как и все великаны Хельхейма, к гостям она поначалу относится холодно и

может подружиться лишь с теми, кто наведывается регулярно. Самый верный путь к ее сердцу — обращаться с ней как можно более вежливо и время от времени дарить какой-нибудь небольшой подарок (который она может деланно игнорировать — но лишь до тех пор, пока вы не уйдете). Если вы предполагаете когда-нибудь гостить в Эльвиднире, постарайтесь смягчить эту суровую домоправительницу заранее. Такая роскошь, как мягкая постель без насекомых и спокойный отдых без помех, во многом зависит от ее расположения.

Один из критериев, по которым Ганглати будет о вас судить, — ваше отношение к слугам. Если вы чувствуете себя неуютно, когда вам прислуживают, и попытаетесь это ей объяснить (тем самым, фактически, выказывая неуважение к ее работе и мешая выполнять эту работу как следует), она сочтет вас глупцом. Если же вы будете держаться высокомерно и снисходительно, видя в ней всего лишь толстую, неповоротливую, да еще и хромую прислугу, она ничего вам не скажет, однако изыщет тысячу мелких, но очень неприятных способов превратить ваше пребывание в Хельхейме в сущий ад. Как и в случае проблем с другими слугами Хелы, обращаться за помощью к их хозяйке будет совершенно бесполезно. Хела и так в курсе всего, что они делают, и если они плохо с вами обращаются, это происходит с ее дозволения: либо ей попросту все равно, либо она считает, что они имеют полное право преподать вам урок.

Нидхёгг

Игдрассиль, великое Мировое Древо, уходит корнями в нижние миры — Нифльхейм и Хельхейм. Третий из его корней, гигантский и темный, заметнее прочих выступающий над поверхностью земли, пролегает близ великого источника Хвергельмир в Нифльхейме. «Хвергельмир» означает «Кипящий котел», и из его вечно бурлящих глубин вытекают все реки Девяти миров. Третий корень Древа, питаемый этим источником, так огромен, что не умещается в одном мире и тянется дальше, за границу Хельхейма. Там он вдается в Стену Хельхейма, рассекая ее надвое и, в то же время, служа небольшой частью этого исполинского защитного вала. Змея Нидхёгг — тридцатифутовый[3] бескрылый земляной дракон, окрашенный во все цвета радуги, — ползает через эту стену взад-вперед и грызет корень Древа то с одной, то с другой стороны от границы.

Большую часть времени Нидхёгг вьется вокруг нижнего корня Иггдрасиля, но иногда отправляется на Берег Мертвых — в одну из самых мрачных местностей Хельхейма, где никогда не светит солнце. Темные воды океана отделяют здесь Хельхейм от других миров, а сам берег усеян трупами и сброшенными шкурами змей. Нидхёгг время от времени приползает сюда, чтобы исполнить свои обязанности падальщика — съесть накопившиеся трупы. Из-за этих неаппетитных обязанностей многие ее боятся, но она — важная часть природного цикла. Если Хела тесно связана с самой фазой гниения, то Нидёхёгг олицетворяет следующую фазу — ту, на которой гниение питает жизнь. Сама земля, подобно животным-падальщикам, не породит новой жизни, прежде чем что-то не умрет и не сгниет, чтобы ее накормить.

Современному западному человеку этот урок дается нелегко. Нас с детства учат скрывать все, что связано с естественными системами выделения. Об этой стороне жизни не принято даже говорить. Фекальные массы уходят по трубам в водоемы, загрязняя питьевую воду, между тем как их следовало бы возвращать земле, которая способна найти им гораздо лучшее применение. Женщины стыдливо прячут менструальную кровь. Бескрылые насекомые, особенно те, которые питаются отмершими останками живых организмов, воспринимаются как отвратительные и грязные. Смертельно больных людей со всеми их запахами и выделениями помещают в больницы, чтобы никому, кроме медперсонала, не приходилось на них смотреть. Немногие готовы наблюдать за кучей компоста — смотреть, как остатки пищи медленно перегнивают и превращаются в плодородный чернозем, кишащий червями и другими формами жизни. В иллюзорном мире, созданном современным западным обществом, все отходы (и, по аналогии, все, что представляется неприятным с эстетической точки зрения) смываются в канализацию или сжигаются, чтобы нам больше не приходилось о них вспоминать. Но у Нидхёгг, этой великой пожирательницы трупов, для нас припасены другие уроки.

Если вы встретите Нидхёгг на Берегу Мертвых, не исключено, что при ней будет выводок ее детей. Имена некоторых из них нам известны: Гоин, Моин, Грабак, Граввёллуд, Офнир и Свафнир. Они клубятся вокруг Настронда, Змеиного Чертога, но по приказу Хелы никогда не нападают на тех, кого встретят снаружи. Правда, они могут столпиться вокруг вас и попытаться сбить с ног или обвиться вокруг щиколоток. Даже если вы испугаетесь, не подавайте виду: обратитесь к ним по именам и поздоровайтесь — вежливо, но в совершенно обычном тоне, как если бы перед вами были не змеи, а люди, протягивающие вам руки для рукопожатия. Они оценят вашу храбрость и (особенно) учтивость

по достоинству и, возможно, даже поговорят с вами. Змеи Хельхейма разговаривают свистящим шепотом: человеческая речь дается им нелегко и они не так уж часто себя ею утруждают, так что если они заговорят с вами, считайте, что вам оказана честь.

Образ змея, обвивающего подножие Древа, встречается не только в скандинавской космологии: так, в вавилонских мифах фигурирует дерево хулуппу, в корнях которого живет дракон, на вершине — орел, а посередине — темная богиня Лилит.

Космическое древо не сможет существовать, если лишится какой-либо из своих функций, а, вдобавок, функция, которую исполняет Нидхёгг, — одна из самых важных: удаление отмершей древесины и стимуляция дальнейшего роста. Сгрызая отмершие и гниющие части корня, Нидхёгг побуждает Древо выпускать новые побеги и листья и наращивать новое вещество корней. Как Танинивер, слепой дракон у подножия древа хулуппу, жилища темной богини Лилит, Нидхёгг выполняет свою неблагодарную работу безо всяких жалоб и досады. Если мы хотим по-настоящему понять все части природного цикла, нам следует оценить по достоинству и ее труд.

Нидхёгг

Эбби Хеласдоттир

Глубоко в недрах земли, в туманном царстве Нифльхейма, скрывается великий дракон Нидхёгг. Он обвивается кольцами вокруг источника Хвергельмир, из которого вытекают все реки Девяти миров, и подтачивает корни Мирового Древа, чтобы оно постоянно умирало и возрождалось вновь. За всю свою жизнь он лишь однажды отвлекся от поглощения останков (ибо имя его означает «пожиратель трупов» или «обитатель нижнего мира» [4]), чтобы выслушать пророчество о грядущем Вирда, провозглашенное вёльвой.

Нидхёгг — хтонический эквивалент водяного змея, Иормунганда, но, в отличие от последнего, да и от всех остальных рёкков, происхождение его окутано непроницаемой тайной. Создается впечатление, что этот дракон, как и само Мировое Древо, которое он грызет, возник из самого Вирда без помощи каких-либо создателей или родителей. Оба они появились в таком отдаленном прошлом, что их можно принимать как данность, не нуждающуюся в объяснениях. К тому же, никакие объяснения здесь все равно не помогут. Нельзя даже сказать, какого он пола, — и не в том смысле, в каком этого нельзя сказать о Хеле с ее недифференцированной лунной природой, или о Локи с его андрогинной солярностью. Просто Нидхёгг настолько непостижим и хаотичен, что к нему не применимы никакие подобные определения. Из стихий ему можно поставить в соответствие Хаос, а из планетных сфер — Сатурн. Его звездный символ — традиционное созвездие Дракона, вьющееся вокруг Северного полюса, точь-в-точь как Нидхёгг — вокруг оси Мирового Древа.

В древнегреческих астральных мифах созвездие Дракона связывается с Ладоном, драконом, сторожившим золотые яблоки Гесперид. Древо бессмертия, дававшее эти плоды, росло на крайнем западе в саду богини Геры, и Ладон обвивался вокруг его ствола, как библейский змей — вокруг древа познания в саду Эдема. Небесный Дракон, в свою очередь, обвивается вокруг созвездия «Повозка Госпожи» (Малая Медведица), символизирующего богиню в ее материнской ипостаси. Созвездие Дракона — околополярное: оно состоит из незаходящих звезд, в чем можно усмотреть намек на связь великого дракона с вечностью.

Нидхёгг ведет постоянную перебранку с орлом, восседающим на самых высоких ветвях Древа Жизни. Белка Рататоск («Грызозуб») снует вверх-вниз по стволу Древа, перенося дракону и орлу оскорбления, которыми те осыпают друг друга, и подливая масла в огонь их взаимной неприязни. В космическом масштабе Рататоск играет такую же роль, как Локи — среди богов: с одной стороны, она возмущает спокойствие и раздувает вражду между могущественными силами, с другой — служит посредником между небесным и подземным мирами, тем самым способствуя беспрепятственному течению Вирда.

Несмотря на то, что Нидхёгг в конце концов подгрызет корни Древа и в день Рагнарёк оно рухнет, и несмотря на то, что в образе его воплощен абсолютный хаос, он все же играет исключительно важную роль и в скандинавской магии вообще, и в магии рёкков в частности. Этот дракон — олицетворение энергетических «жил» и центров самой Земли: лей-линий и сакральных мегалитов, в таком изобилии встречающихся в Западной и Северной Европе. Энергии Земли нередко так и называют — энергиями дракона: подобно этому подземному дракону, они могущественны, почти непостижимы и заключены в недоступных глубинах земли и камня. Одна из самых знаменитых лей-линий — линия святого

Михаила (названная так в честь горы в Корнуолле, от которой она начинается) — проходит прямиком через множество таких «драконьих» мест на территории Южной Англии.

Известные также под названием «wouivre» (галльское слово, означающее "дух земли" или "сила земли"), эти энергии связаны с Богиней в Ее драконьей ипостаси. В масштабах Земли их можно уподобить энергии кундалини, которая преображает материю, энергию и дух, составляющие человека, когда устремляется вверх по телу от основания позвоночника. Образ лабиринта — не что иное, как физическое отражение, зеркало подземных акаузальных полей лабиринтообразной энергии дракона, пронизывающих всю Землю. Путешествие по микрокосмическому лабиринту в медитативном состоянии пробуждает соответствующие макрокосмические энергии и может вызывать глубокие изменения в сознании и восприятии. Чтобы призвать таким образом «wouivre», не обязательно пользоваться каким-то старинным, традиционным лабиринтом, хотя само осознание древности подобной постройки помогает настроиться на ощущение Вечности. Где бы вы ни построили новый лабиринт, «wouivre» притянутся к нему естественным образом, и онд и Вирд этого места обогатятся и усилятся.

Исполинская ось Мирового Древа — это макрокосмический образ и подобие человеческого позвоночника. Как Нидхёгг, грызущий корни, распространяет отзвуки своих энергий по всему Древу, вплоть до каждого его листа и семени, так и энергии «wouivre», пробудившиеся у основания позвоночника, поднимаются и распространяются по всему телу, оказывая влияние на каждую его часть.

Пожалуй, одним из лучших описаний природы Нидхёгга может послужить алхимическая аллегория из трактата «AureliaOcculta»: «Я — древний дракон, сущий повсюду на шаре земном, отец и мать, юный и старый, пресильный и преслабый, смерть и воскресение, зримый и незримый, твердый и мягкий; я спустился на землю и взошел в небеса, я наивысший и наинизший, самый легкий и самый тяжелый; нередко природный порядок цвета, числа, веса и меры во мне обращается вспять; я заключаю в себе свет природы; я темный и светлый; я рожден от небес и земли; я всем известен, но меня не существует вовсе; силою солнечных лучей во мне сияют все цвета и все металлы» [5].

День Нидхёгга

15-й день Блутмоната, Месяца крови (15 ноября)

Из Языческого часослова Ордена Часов

Цвет: черный

Стихия: Земля

Алтарь: На черном покрове расположите глиняную вазу с несколькими большими ветками без листьев, рог с медом и статуэтку дракона.

Подношения: кусочки дерева с вырезанными на них словами, обозначающими те ваши обязанности, которыми вы пренебрегаете.

Пища в течение дня: фрукты, растущие на деревьях (например, яблоки, груши, вишни или персики).

Призывание Нидхёгга

В основании Древа Мира
Обитает черный дракон,
Которому имя — Нидхёгг,
И долг у него лишь один:
Грызть великие корни.
Чем быстрей он грызет, тем быстрей
Пробивается новая поросль:
Спираль без конца и начала.

В основании каждой души
Обитает черный дракон,

Которому имя — Совесть,
И долг у него лишь один:
Грызть слепую беспечность.
Чем быстрей он грызет, тем быстрей
Исполняем мы то, что должно,
Избавляясь от старого груза,
Чтобы в жизни очистилось место
Для новых, свежих ростков.

О дракон, подгрызающий корни,
Научи нас внимать и решать!

Хор: Корни Древа
Таятся в глубинах,
Открой их мне,
О Дракон Земли!

(Каждый участник отламывает небольшую веточку от ветвей, стоящих на алтаре, и забирает ее с собой. Дома он положит ее под подушку, чтобы помнить о Нидхёгге и о голосе собственной совести. Мед пускают по кругу, а остатки выплескивают как возлияние Нидхёггу.)

Перевод с англ. Анны Блейз

[1] Около 2 м 40 см.

[2] Из расчета 1 стакан = 250 мл.

[3] Т.е., примерно девятиметровый.

[4] Известны также другие версии, по которым имя «Нидхёгг» означает «Злобно разящий» или «Разящий во тьме».

[5] Эбби Хеласдоттир приводит следующие магические соответствия Нидхёгга: руна — Наутиз, трава — горец змеиный, дерево — бук, камень — гематит, животное — дракон, цвет — черный, стихия — Хаос, планета — Сатурн, сторона света — низ, область тела — шишковидная железа, созвездие — Дракон.Хельхейм, нижний из Девяти миров, — хранилище и обитель Мертвых разных рас. Сюда попадают после смерти души йотунов и тех людей Мидгарда, которых не забрали Фрейя или валькирии Одина. Изредка в Хельхейм приходят и души альвов — это та десятина, которую Альвхейм выплачивает Хеле по давнему договору. И, по-видимому, души некоторых людей из нашего мира тоже оказываются там.

История Хельхейма неполна и отрывочна. Имеются некоторые смутные сведения о третьем мире, Йормунгрунде, возникшем вскоре после Муспелльхейма и Нифльхейма; его упоминают как подземный мир великанов. Уже в те времена им правила богиня по имени Хель, но то была не дочь Локи. По-видимому, Хель — это не столько имя собственное, сколько титул владычицы загробного мира, переходящий по наследству. Как бы то ни было, мы не знаем, что представляла собой эта прежняя Хель, из-за чего она отказалась от своей должности и почему и куда исчезла. Есть указания на то, что некоторое время ее супругом был инеистый великан Мимир, — по крайней мере, сам он это признает, хотя и неохотно. Но, так или иначе, старая Хель покинула свой пост и титул богини смерти перешел к новорожденной дочери Локи и Ангрбоды.

Новая богиня смерти преобразила Йормунгрунд до неузнаваемости и превратила его в нынешний Хельхейм. Многие представляют себе Хельхейм как незначительную часть Нифльхейма, «переделанную» в отдельный мир, но в действительности это — самый большой из Девяти миров, обвивающий Древо гигантским кольцом и вмещающий в себя все неисчислимые сонмы Мертвых. Те немногие из живых, кто спускался в Хельхейм в духовных путешествиях, рассказывают, что это мирный и спокойный край, постоянно погруженный в сумерки и покрытый невысокими пологими холмами и темными озерами. Неприятных мест там не так уж много: Берег Мертвых, усеянный трупами, Змеиный Дом, стены которого сплетены из живых змей, терзающих злодеев, и Черное море, безмолвное и абсолютно безжизненное. Чертог самой Хелы, Эльвиднир, — наполовину прекрасный дворец, наполовину ветхие руины; и это, должно быть, один из самых больших чертогов во всех

Девяти мирах. Изредка Хела принимает гостей-путешественников, но следует помнить, что спуск в Хельхейм — предприятие очень опасное.

Прислуживают Хеле в основном инеистые великаны родом из Нифльхейма — вероятно, она отдаем им предпочтение за прирожденную холодность и неумолимость. Их обязанности состоят в том, чтобы пропускать в Хельхейм тех, кто должен туда попасть, и преграждать дорогу тем, кому там не место. Кроме того, они следят за тем, чтобы те живые, которых допустили в страну мертвых, вели себя прилично, — и с нарушителями спокойствия они могут обходиться совершенно безжалостно. Все они безраздельно преданы Хеле (а иначе их бы при ней не было). Они знают, что их работа считается чуть ли не самыми худшей во всех Девяти мирах, но их это не волнует. Они знают, что эта работа необходима, и делают ее потому, что так им велит долг.

Хела заботится о душах умерших и защищает их всеми силами. Многие препятствия на пути в Хельхейм поставлены специально для того, чтобы всякие доморощенные некроманты не беспокоили мертвых своими назойливыми расспросами. Óдин однажды ухитрился тайно проникнуть в Хельхейм и силой заставить мертвую великаншу-вёльву ответить на его вопросы, но после этого Хела удвоила бдительность, так что Владыке асов больше ни разу не удалось повторить свой трюк. Ни смертный, ни бог, ни дух не проберется в ее царство так, чтобы она об этом не узнала; и этим она обязана своим слугам, которые, в свою очередь, преданы своей неблагодарной работе всей душой.

Даже в том случае, если вы войдете в царство мертвых (или, по крайней мере, в ту его небольшую область, которая открыта для редких посетителей) не как незваный гость, а с разрешения Хелы, все равно постарайтесь наладить со стражами Хельхейма хорошие отношения. Эти духи обрели немало мудрости за те бесчисленные века, на протяжении которых им доводилось оберегать умерших, и они могут поведать немало важного о Тьме, о Глубинах и о многом другом. Они могут оказаться ценными союзниками и помощниками, так что не отвергайте их, даже если работа, которую они выполняют, покажется вам страшной. Бывают вещи и пострашнее Смерти.

Мордгуд

Мордгуд, или Модгуд, — «дева-великанша», охраняющая главные ворота Хельхейма. На языке йотунов выражение, переведенное как «дева-великанша», означает, по всей вероятности, незамужнюю женщину-воительницу, то есть, скорее, амазонку, чем робкую неопытную девицу. Для сравнения можно вспомнить два греческих слова, обозначавших незамужних женщин: «kore» (кора) — невинная и хрупкая девушка, и «pallas» (паллада) — могучая дева-воин. Итак, Мордгуд — высокая, мускулистая великанша в сверкающих доспехах, но не следует считать ее чем-то вроде безмозглого вышибалы у дверей Хельхейма.

В видениях она иногда предстает в образе скелета (это одна из ее иллюзий) или как грозная черная тень, говорящая громким голосом. Ее башня, выстроенная из черного блестящего камня (материала, по-видимому, очень распространенного в Хельхейме и Муспелльхейме), высится у моста Гьялларбру, на дальней его стороне. Если вам удастся перейти этот мост, Мордгуд преградит вам дорогу. Не пытайтесь проскользнуть мимо нее незаметно: у нее за плечами тысячелетний опыт, и отличить живого от мертвого она сможет всегда — даже и не надейтесь, что вам удастся ее одурачить. Она остановит вас, и вы должны будете изложить свое дело. Если Хель не назначила вам встречу заранее, велика вероятность, что Мордгуд вас не пропустит. Самое лучшее, что можно сделать в этом случае, — отправиться домой, обратиться к Хеле, ее госпоже, и попросить об аудиенции. Если и Хела вам не ответит — что ж, считайте, что вам не повезло: Владычица мертвых не желает видеть вас в своем царстве.

Если Мордгуд все же согласится вас пропустить, она может потребовать, чтобы вы оставили что-нибудь в залог как гарантию того, что вы будете вести себя прилично. В этом случае немедленно вручите ей самую ценную из вещей, которые при вас есть (при условии, что эту самую вещь вам не нужно доставить в Хельхейм). Мордгуд честна и вернет вам залог, когда вы на обратном пути снова будете проезжать мимо ее дозорной башни, — если, конечно, вы не нарушите каких-то правил подземного мира и не навлечете на себя гнев Хелы. По словам других духовидцев, Мордгуд требует, чтобы путник перечислил своих предков или, по крайней мере, членов семьи, так что будьте к этому готовы. Если вы не знаете своих предков, так и скажите: не надо их выдумывать.

Кое-кто утверждает, что с живых людей, желающих войти в Хельхейм, Мордгуд взимает плату кровью. В любом случае, общеизвестно, что божествам смерти следует приносить в жертву кровь; без

этого некоторые из них даже не удостоят вас внимания; так что если Мордгуд потребует такой дани, удивляться нечему. На всякий случай захватите с собой ланцет. И имейте в виду, что ваша кровь, оставленная у привратницы Хельхейма, — это не просто подношение: вместе с кровью вы оставляете и толику своей энергии, чтобы вас можно было контролировать, если вы вдруг начнете выкидывать фортеля.

Я всегда воспринимала Мордгуд как богиню, заставляющую осознать, что истинная мудрость не обязательно должна быть красивой.

— Тамара Кроуфорд

По своим обязанностям Мордгуд — двойник Хеймдалля, его зеркальное отражение, однако она не просто вооруженная охранница, а нечто большее. За свою долгую жизнь она повидала немало смертей, проводила немало душ из мира живых в царство Мертвых и постигла глубокие тайны этого перехода. Мордгуд — настоящий психопомп, и в этом качестве она приходит на помощь тем, кто зашел в тупик, «застрял на мертвой точке». Возможно, она и не выведет вас за руку, если время еще не пришло, но указать выход может.

Кроме того, Мордгуд — хорошая союзница для тех духовидцев, которые работают с душами Мертвых, не обретшими покоя. Она открывает путь, по которому душу можно направить в загробный мир, и помогает духовидцам отличить настоящую неупокоенную душу от старых следов, оставленных теми, кто давно уже ушел в царство Мертвых. Ее поддержка ценна и для тех, кто работает в больницах и хосписах и часто имеет дело с душами, покидающими тела после долгих страданий. Такие души пребывают в смятении; им трудно отыскать дорогу в загробный мир и иные из них превращаются в бродячих духов. Если призвать Мордгуд на помощь умирающему, она выведет душу на верный путь и не даст ей заблудиться.

Происхождение Мордгуд неизвестно, да ее обычно о нем и не расспрашивают. Одни предполагают, что в ее жилах течет кровь инеистых турсов; по мнению других, ее родителями были огненные этины. Кроме того, ходят слухи, что Мордгуд — дочь Локи от мимолетной связи с какой-то инеистой великаншей; но это — чистой воды НЛГ нескольких духовидцев, истолковавших таким образом какие-то замечания Локи или самой Мордгуд и обративших внимание, что Хела иногда говорит о Мордгуд так, словно та — ее младшая сестра.

Некоторые воздают Мордгуд почести в канун Самайна, когда завеса между нашим миром и Хельхеймом становится тоньше обычного. Это и впрямь подходящее время, чтобы почтить богиню, которая стережет границу между живыми и мертвыми, — тем более что следующий день, 1 ноября, считается днем рождения Хелы.

Как я встретилась с Мордгуд и что из этого вышло

Мордант Карнивал

Я сижу в темноте. Только монитор все еще освещает комнату, но и он вот-вот погаснет — я уже выключаю компьютер. Пора в постель, хотя сна — ни в одном глазу. Меня мучают сомнения: я так боюсь, что вся моя работа с духами — не настоящая, что на самом деле никаких проводников и богов нет, а все, что есть, — только отголоски моих собственных мыслей, запертых в одиночной камере неотвратимо подступающего сумасшествия! Я осознаю, что эти сомнения не покидают меня никогда. Самое большее, на что я способна, — это отгородиться от них на какое-то время. До тех пор, пока боги говорят со мной, сомнения таятся в глубине души, но рано или поздно вновь поднимают голову. Возможно, с годами они ослабнут, но окончательно не уйдут. И я понимаю, что, быть может, это не так уж и плохо.

Внезапно я слышу голос — или, точнее, ясный, отчетливый, но безмолвный крик, доносящийся оттуда во мне, откуда всегда исходят их голоса. Это слова и в то же время не слова; это образы и краски. «Сомнения? Я — Сомнение. Сомнение — это мост, и Сомнение — страж моста. Твое Сомнение — это и есть то, что соединяет тебя с Запредельным; и все полчища Хель вырвались бы на свободу в единый миг, не будь у них меня, Сомнения. Я — Мордгуд!»

И тут она бросается на меня без предупреждения — такого сильного духа я еще не встречала. Я понимаю, что сейчас она завладеет мною полностью. Я сползаю на пол, успев подумать, что наверняка

упала бы, как подкошенная, если бы не сидела на стуле. Я не борюсь с ней — опыт подсказывается, что бороться нельзя, что одержимость от этого окажется еще более мучительной. Наоборот, я стараюсь сохранять спокойствие и пытаюсь объяснить ей, что тело, которым она хочет завладеть, сейчас очень уставшее и что в доме нет никого, с кем она могла бы поговорить (не считая моего партнера, который уже спит и которого я не хочу беспокоить). Я чувствую ее удивление — как будто она ожидала, что я живу в коммунальной квартире или, по крайней мере, что рядом непременно должен находиться кто-нибудь еще, кто сможет через меня услышать ее весть. Я жду, стараясь не бороться, не паниковать и не пытаться ее оттолкнуть, а она между тем рыщет в моем сознании, отыскивая подтверждение моим словам. Наконец, я даю ей слово: если она сейчас отпустит меня, я непременно найду способ связаться с ней в другое время. Кроме того, напоминаю я ей, мы раньше не встречались, и прежде, чем ссудить ей свое тело, я должна, по-хорошему говоря, убедиться, что она — та, за кого себя выдает. Мне не верится, что она меня послушает, но тут я чувствую, что хватка ее слабеет. Мало-помалу она отдаляется.

Я из последних сил бреду в спальню и падаю в кровать. Мордгуд все еще витает где-то на краю моего сознания и продолжает о чем-то тихо говорить, но я уже проваливаюсь в сон.

На следующий день я выхожу в интернет поискать что-нибудь о Мордгуд. Как я и подозревала, источники не сохранили ничего, кроме ее имени и описания ее функций. Тогда я обращаюсь к Хеле и к моему покровителю, Локи. Хела почти ничего не говорит, но я ощущаю исходящее от нее спокойное согласие. Если бы кто-то выдавал себя за ее служанку, она бы, полагаю, страшно рассердилась, так что ее реакцию вполне можно счесть за подтверждение личности. Локи отпускает насчет Мордгуд какую-то непонятную и не очень пристойную шутку. Не могу понять, что он имеет в виду: то ли Мордгуд — одна из его любовниц, то ли плод одной из множества его мимолетных интрижек. Однако он со всей определенностью подтверждает, что моя вчерашняя гостья — именно та, кем она и представилась.

Я сажусь немного поработать над портретом Хелы, который пишу уже невесть сколько времени, — кажется, он зажил собственной жизнью и не будет окончен никогда. Потом я беру проволоку и кружево и мастерю куклу, которая должна обозначать Мордгуд, — это знак для нее, что я готова с ней работать. Идея одержимости таким опасным божеством мне все еще не по вкусу, но я постепенно смиряюсь с тем, что без этого не обойтись.

Следующие пару дней я почти постоянно чувствую ее присутствие. В последнее время я снова стала пренебрегать трансовой работой, и вот результат — боги решили взять дело в свои руки. Ощущение приближающегося транса хорошо мне знакомо; обычно я могу отложить такую работу на несколько часов или даже дней; но на этот раз я тянула слишком долго. Мне дают только добежать до кровати — я падаю, и отключаюсь, и лечу прямиком в Хельхейм.

Мордгуд встречает меня на мосту. Зеркальный двойник Хеймдалля, она охраняет вход в страну Мертвых (он же — выход). Я вижу ее как очень высокую и мускулистую женщину. Она обута в сапоги, но в остальном полностью обнажена. Все тело ее покрыто узорами света и тьмы; туловище украшают два ряда татуировок, напоминающих какие-то мандалы. Я недоумеваю, почему стражница ходит без доспехов; но позднее мне дают понять, что Мордгуд — сама себе доспех: защита — часть ее сущности.

Поскольку я пришла не как незваная гостья, а по ее же собственному настоянию, Мордгуд держится дружелюбно. На ходу она пытается обнять меня за талию. Я напрягаюсь; она смеется, убирает руку и слегка подтрунивает надо мной. Она употребляет какое-то слово, которое я слышу впервые, а потом не могу вспомнить; по смыслу — что-то вроде «новомодная штучка», но с намеком на ханжество. Очевидно, мою сдержанность Мордгуд толкует как нездоровую привычку современных людей, от которой она с удовольствием бы их избавила. Она провожает меня по мосту на дальний берег и возвращается на свой пост (а что было дальше — это уже совсем другая история).

С тех пор Мордгуд остается одной из моих постоянных спутниц в духовной работе. Какая она? Невероятно мощная и впечатляющая. Как личность она не менее сильна и величественна, чем многие из тех богов, которые лучше сохранились в литературных источниках и более популярны среди современных язычников. Постепенно я утверждаюсь во мнении, что когда-то она (или одна из каких-то более древних сущностей, которые влились в ее образ) была в большом почете. Несмотря на свою роль стражницы (а, быть может, как раз и благодаря ей), Мордгуд вовсе не чужда любви и сочувствию.

Я часто чувствую ее присутствие, особенно по вечерам, после заката. (В древние языческие времена заход солнца считался началом новых суток, и в своей магико-религиозной работе я отсчитываю сутки не от полуночи, а именно от заката.) Особенно сильно общение с Мордгуд сказалось на моей работе с

предками — их голоса стали едва ли не самыми громкими во всем моем «хозяйстве». Большая часть работы с ней сосредоточена вокруг Мертвых из моего рода.

Кроме того, Мордгуд любит движение и вообще физическую активность. Обычно я делаю несколько упражнений на растяжку под ее руководством, после чего естественным образом перехожу к экстатическому танцу, в ходе которого получаю указания относительно ритуалов и практик, которые мне было бы полезно провести в ближайшее время. Я пришла к выводу, что она может стать замечательной помощницей в освоении боевых искусств, йоги и любых телесных практик. В случае чего она не постесняется подтолкнуть, потянуть или схватить вас посреди какого-нибудь упражнения, чтобы придать вашему телу правильную позу. При этом так и слышишь ее возмущенный голос: «Что ты делаешь? Это неправильно! А ну-ка дай я тебе покажу!» И сопротивляться ее вмешательству в такие моменты — себе дороже.

Несмотря на всю свою напористую силу и требовательность, она по-своему игрива. На собственном опыте я быстро поняла, что Мордгуд заслуживает высочайшего уважения, и надеюсь, что буду продолжать работать с ней и дальше.

Призывание Мордгуд

Славься, Мордгуд, Привратница Темной Дороги!
Бессонная Стражница, славься!
Дозорная Хельвега, черные очи твои не сомкнутся вовеки,
Следя неотступно за каждой душою, идущей в подземное царство:
Не сбился ли кто-то с пути, не блуждает ли слепо во мраке,
Утратив надежду, что Хела дарует ему долгожданный покой.

Славься, Десница Хель!
Защитница верная, славься!
Ты Путь стережешь от любого, кто жаждет похитить подземные тайны,
Кто дремлющих мертвых желает принудить к ответам,
Кто век свой до срока спешит оборвать в неразумье, —
У них на пути ты встаешь неприступной преградой,
Спасая глупцов, хоть они не постигнут твоей доброты,

Славься, Дева у Врат Хельхейма!
Ты, чьи очи видели Мертвых
Во всех их обличьях: в слезах, и во сне, и в смятенье, и в страхе,
И с радостным смехом бегущих навстречу любимым, —
Ты всех пропускаешь в Ворота и всех утешаешь,
Никого не оставишь снаружи.

На темной дороге звезд мы славим тебя!
Над ревущей рекою Гьолль мы славим тебя!
На золотом крытом мосту мы славим тебя!
На черной тропе ножей мы славим тебя!
Хозяйка Пути Ножа,
Владычица Черной Башни,
Мы славим тебя, Госпожа у Последних Врат,
Прими нас как добрых гостей в час нашей нужды!

Гарм

Гарм, огромный сторожевой пес Хелы, обитает в пещере Гнипахеллир. Это черная гончая восьми футов [1] ростом, с горящими глазами. Помните, что недооценивать его не следует. Он может вести себя просто как большая собака — злобная и опасная или, наоборот, дружелюбная, в зависимости от того, кто вы и с чем пришли, — но все это лишь игра. В действительности Гарм не менее разумен, чем любой другой из стражей Хельхейма. Он не животное, а йотун, постоянно пребывающий в обличье пса.

Гарм не всегда сидит у себя в пещере — часто он помогает Мордгуд у главных Врат. Возможно, именно он, обнюхав вас, решит, достойны ли вы посетить страну Мертвых. Только не спрашивайте, что́ он вынюхивает: этого мы не знаем.

Если Гарм начнет надвигаться на вас с угрожающим воем или рычанием, это значит, что он дает вам шанс отступить и уйти. Воспользуйтесь его добротой. Когда Гарм по-настоящему хочет кого-то убить, он просто делает это, и всё. Движется он молниеносно и может сожрать вас быстрее, чем вы сообразите, что происходит. Один из способов задобрить его — принести ему мясо или хлеб, испеченный с кровью (такие подношения в древности называли лепешками Хель и клали в могилы, чтобы умилостивить Гарма). Он может принять дар и пропустить вас; но если он решит, что ваши намерения нечисты, никакие подарки не помогут.

Гарм непоколебимо предан Хеле; он — ее пес и ее слуга. Вероятно, он родом из Железного Леса, откуда происходит немало псов-оборотней. Говорят еще, что он — друг Фенриса и именно поэтому в последней битве убьет Тюра, пусть даже ценой собственной жизни.

Призывание Гарма

Хельхейма Гончий,
Пес Полчищ,
Будь милостив к нашим следам.
Черный Брат,
Тот, кто лает у Врат,
Будь милостив к нашим следам.
Чующий ложь,
Великий Страж,
Будь милостив к нашим следам.

Рецепт «лепешек Хель» для Гарма

Закваска для кислого хлеба — ½ стакана [2] (чтобы приготовить закваску, смешайте ½ стакана молока с ½ стакана ржаной муки и оставьте при комнатной температуре на двое суток, до появления кислого привкуса);
кровь животного — 2 стакана;
мед — 2 столовых ложки;
ржаная мука — 3½ стакана;
овсяная мука — 3½ стакана;
теплая вода — ¼ стакана;
соль— 2 чайныхложки;
активные сухие дрожжи — 4 столовых ложки.

Перелейте закваску для кислого хлеба в большую посуду и, помешивая, влейте в нее кровь и мед. Разведите дрожжи в теплой воде и аккуратно вмешайте в смесь. Добавьте 1 стакан муки, накройте и дайте подняться в течение часа. Понемногу вмесите соль и остаток муки, чтобы получилось крутое тесто. Снова накройте и дайте подняться; затем разделите тесто на небольшие лепешки и еще раз дайте подняться. На каждой лепешке вырежьте ножом руну Хель (Эар). Выпекайте в духовом шкафу при умеренной температуре (около 190°C) до готовности.

Другие привратники Хельхейма: Бьюгвор, Листвор, Ари и Хримгримнир

Бьюгвор и Листвор — две великанши, обычно стоящие на страже у тех или иных врат, чаще всего — у Внутренних. Иногда они несут дозор вместе с Мордгуд, а иногда охраняют другие врата и Мордгуд может направлять посетителей к ним. Эти великанши тоже могут потребовать у вас залог. Если вы оставите что-то из одежды, они могут надеть ее и носить, пока вы не вернетесь. Выглядят они как дряхлые старухи, но не обольщайтесь: это могучие колдуньи, способные в два счета разделаться с

нарушителем. Говорите с ними учтиво и даже чуточку подобострастно, тогда они развеселятся и станут к вам благосклоннее.

Еще один привратник, инеистый великан Ари, предпочитает обличье огромного орла. Ему нравится пугать Мертвых на дороге в Хельхейм: он пикирует на них сверху с пронзительными криками, но тем, кто не собьется с дороги, никакого вреда он не причинит. Если придет Рагнарёк, Ари покинет свой насест (которым служит ему скалистая гора — часть Нагат, «Ворот трупа»), и клекот его смешается с боевой песнью йотунских полчищ, движущихся на Асгард.

Наконец, еще одни врата сторожит Хримгримнир, инеистый великан очень высокого роста. Заметить его издали трудно — он обычно сливается с каменной кладкой и показывается только тогда, когда к воротам подходит чужак, которому в Хельхейме не место. Хримгримнир — пожалуй, самый отвратительный из всех стражей. В «Поездке Скирнира» попадается намек на то, что умерших женщин, которые навлекли на себя проклятие богов, в наказание могут отдавать в рабство Хримгримниру, а тот силой берет любую женщину, которая перед ним беззащитна. Насколько мы можем судить, это не входит в его обязанности стража, но не исключено, что в свободное время он действительно творит подобные мерзости.

Возможно, Хримгримнир живет в Хельхейме еще со времен Йормунгрунда: есть в нем что-то от Времен-до-Потопа. Он огромный и бледный, с бело-голубоватой, словно заплесневелой, кожей. Его длинные седоватые волосы и борода покрыты лишайниками и плесенью, а глаза холодны и равнодушны. Говорит он мало — по большей части просто ворчит что-то неразборчивое; но если задеть его за живое, вы быстро убедитесь, что говорить (и рычать, как дикий зверь) он все-таки способен, да еще и как. Физически он силен, как и следует ожидать от крупного инеистого турса. Если Хримгримнир заподозрит в вас потенциального вандала, вряд ли что-то помешает ему наброситься на вас, разорвать на куски и с превеликим удовольствием сожрать.

Ганглати

Ганглати — личная служанка Хелы, домоправительница-кастелянша Эльвиднира. Она огромная и грузная, ходит очень медленно и прихрамывает, но, несмотря на это, прекрасно управляется со всей необходимой работой. Как и все великаны Хельхейма, к гостям она поначалу относится холодно и может подружиться лишь с теми, кто наведывается регулярно. Самый верный путь к ее сердцу — обращаться с ней как можно более вежливо и время от времени дарить какой-нибудь небольшой подарок (который она может деланно игнорировать — но лишь до тех пор, пока вы не уйдете). Если вы предполагаете когда-нибудь гостить в Эльвиднире, постарайтесь смягчить эту суровую домоправительницу заранее. Такая роскошь, как мягкая постель без насекомых и спокойный отдых без помех, во многом зависит от ее расположения.

Один из критериев, по которым Ганглати будет о вас судить, — ваше отношение к слугам. Если вы чувствуете себя неуютно, когда вам прислуживают, и попытаетесь это ей объяснить (тем самым, фактически, выказывая неуважение к ее работе и мешая выполнять эту работу как следует), она сочтет вас глупцом. Если же вы будете держаться высокомерно и снисходительно, видя в ней всего лишь толстую, неповоротливую, да еще и хромую прислугу, она ничего вам не скажет, однако изыщет тысячу мелких, но очень неприятных способов превратить ваше пребывание в Хельхейме в сущий ад. Как и в случае проблем с другими слугами Хелы, обращаться за помощью к их хозяйке будет совершенно бесполезно. Хела и так в курсе всего, что они делают, и если они плохо с вами обращаются, это происходит с ее дозволения: либо ей попросту все равно, либо она считает, что они имеют полное право преподать вам урок.

Нидхёгг

Игдрассиль, великое Мировое Древо, уходит корнями в нижние миры — Нифльхейм и Хельхейм. Третий из его корней, гигантский и темный, заметнее прочих выступающий над поверхностью земли, пролегает близ великого источника Хвергельмир в Нифльхейме. «Хвергельмир» означает «Кипящий котел», и из его вечно бурлящих глубин вытекают все реки Девяти миров. Третий корень Древа, питаемый этим источником, так огромен, что не умещается в одном мире и тянется дальше, за границу Хельхейма. Там он вдается в Стену Хельхейма, рассекая ее надвое и, в то же время, служа небольшой частью этого исполинского защитного вала. Змея Нидхёгг — тридцатифутовый[3] бескрылый

земляной дракон, окрашенный во все цвета радуги, — ползает через эту стену взад-вперед и грызет корень Древа то с одной, то с другой стороны от границы.

Большую часть времени Нидхёгг вьется вокруг нижнего корня Иггдрасиля, но иногда отправляется на Берег Мертвых — в одну из самых мрачных местностей Хельхейма, где никогда не светит солнце. Темные воды океана отделяют здесь Хельхейм от других миров, а сам берег усеян трупами и сброшенными шкурами змей. Нидхёгг время от времени приползает сюда, чтобы исполнить свои обязанности падальщика — съесть накопившиеся трупы. Из-за этих неаппетитных обязанностей многие ее боятся, но она — важная часть природного цикла. Если Хела тесно связана с самой фазой гниения, то Нидёхёгг олицетворяет следующую фазу — ту, на которой гниение питает жизнь. Сама земля, подобно животным-падальщикам, не породит новой жизни, прежде чем что-то не умрет и не сгниет, чтобы ее накормить.

Современному западному человеку этот урок дается нелегко. Нас с детства учат скрывать все, что связано с естественными системами выделения. Об этой стороне жизни не принято даже говорить. Фекальные массы уходят по трубам в водоемы, загрязняя питьевую воду, между тем как их следовало бы возвращать земле, которая способна найти им гораздо лучшее применение. Женщины стыдливо прячут менструальную кровь. Бескрылые насекомые, особенно те, которые питаются отмершими останками живых организмов, воспринимаются как отвратительные и грязные. Смертельно больных людей со всеми их запахами и выделениями помещают в больницы, чтобы никому, кроме медперсонала, не приходилось на них смотреть. Немногие готовы наблюдать за кучей компоста — смотреть, как остатки пищи медленно перегнивают и превращаются в плодородный чернозем, кишащий червями и другими формами жизни. В иллюзорном мире, созданном современным западным обществом, все отходы (и, по аналогии, все, что представляется неприятным с эстетической точки зрения) смываются в канализацию или сжигаются, чтобы нам больше не приходилось о них вспоминать. Но у Нидхёгг, этой великой пожирательницы трупов, для нас припасены другие уроки.

Если вы встретите Нидхёгг на Берегу Мертвых, не исключено, что при ней будет выводок ее детей. Имена некоторых из них нам известны: Гоин, Моин, Грабак, Граввёллуд, Офнир и Свафнир. Они клубятся вокруг Настронда, Змеиного Чертога, но по приказу Хелы никогда не нападают на тех, кого встретят снаружи. Правда, они могут столпиться вокруг вас и попытаться сбить с ног или обвиться вокруг щиколоток. Даже если вы испугаетесь, не подавайте виду: обратитесь к ним по именам и поздоровайтесь — вежливо, но в совершенно обычном тоне, как если бы перед вами были не змеи, а люди, протягивающие вам руки для рукопожатия. Они оценят вашу храбрость и (особенно) учтивость по достоинству и, возможно, даже поговорят с вами. Змеи Хельхейма разговаривают свистящим шепотом: человеческая речь дается им нелегко и они не так уж часто себя ею утруждают, так что если они заговорят с вами, считайте, что вам оказана честь.

Образ змея, обвивающего подножие Древа, встречается не только в скандинавской космологии: так, в вавилонских мифах фигурирует дерево хулуппу, в корнях которого живет дракон, на вершине — орел, а посередине — темная богиня Лилит.

Космическое древо не сможет существовать, если лишится какой-либо из своих функций, а, вдобавок, функция, которую исполняет Нидхёгг, — одна из самых важных: удаление отмершей древесины и стимуляция дальнейшего роста. Сгрызая отмершие и гниющие части корня, Нидхёгг побуждает Древо выпускать новые побеги и листья и наращивать новое вещество корней. Как Танинивер, слепой дракон у подножия древа хулуппу, жилища темной богини Лилит, Нидхёгг выполняет свою неблагодарную работу безо всяких жалоб и досады. Если мы хотим по-настоящему понять все части природного цикла, нам следует оценить по достоинству и ее труд.

Нидхёгг

Эбби Хеласдоттир

Глубоко в недрах земли, в туманном царстве Нифльхейма, скрывается великий дракон Нидхёгг. Он обвивается кольцами вокруг источника Хвергельмир, из которого вытекают все реки Девяти миров, и подтачивает корни Мирового Древа, чтобы оно постоянно умирало и возрождалось вновь. За всю свою жизнь он лишь однажды отвлекся от поглощения останков (ибо имя его означает «пожиратель трупов» или «обитатель нижнего мира» [4]), чтобы выслушать пророчество о грядущем Вирда, провозглашенное вёльвой.

Нидхёгг — хтонический эквивалент водяного змея, Иормунганда, но, в отличие от последнего, да и от всех остальных рёкков, происхождение его окутано непроницаемой тайной. Создается впечатление, что этот дракон, как и само Мировое Древо, которое он грызет, возник из самого Вирда без помощи каких-либо создателей или родителей. Оба они появились в таком отдаленном прошлом, что их можно принимать как данность, не нуждающуюся в объяснениях. К тому же, никакие объяснения здесь все равно не помогут. Нельзя даже сказать, какого он пола, — и не в том смысле, в каком этого нельзя сказать о Хеле с ее недифференцированной лунной природой, или о Локи с его андрогинной солярностью. Просто Нидхёгг настолько непостижим и хаотичен, что к нему не применимы никакие подобные определения. Из стихий ему можно поставить в соответствие Хаос, а из планетных сфер — Сатурн. Его звездный символ — традиционное созвездие Дракона, вьющееся вокруг Северного полюса, точь-в-точь как Нидхёгг — вокруг оси Мирового Древа.

В древнегреческих астральных мифах созвездие Дракона связывается с Ладоном, драконом, сторожившим золотые яблоки Гесперид. Древо бессмертия, дававшее эти плоды, росло на крайнем западе в саду богини Геры, и Ладон обвивался вокруг его ствола, как библейский змей — вокруг древа познания в саду Эдема. Небесный Дракон, в свою очередь, обвивается вокруг созвездия «Повозка Госпожи» (Малая Медведица), символизирующего богиню в ее материнской ипостаси. Созвездие Дракона — околополярное: оно состоит из незаходящих звезд, в чем можно усмотреть намек на связь великого дракона с вечностью.

Нидхёгг ведет постоянную перебранку с орлом, восседающим на самых высоких ветвях Древа Жизни. Белка Рататоск («Грызозуб») снует вверх-вниз по стволу Древа, перенося дракону и орлу оскорбления, которыми те осыпают друг друга, и подливая масла в огонь их взаимной неприязни. В космическом масштабе Рататоск играет такую же роль, как Локи — среди богов: с одной стороны, она возмущает спокойствие и раздувает вражду между могущественными силами, с другой — служит посредником между небесным и подземным мирами, тем самым способствуя беспрепятственному течению Вирда.

Несмотря на то, что Нидхёгг в конце концов подгрызет корни Древа и в день Рагнарёк оно рухнет, и несмотря на то, что в образе его воплощен абсолютный хаос, он все же играет исключительно важную роль и в скандинавской магии вообще, и в магии рёкков в частности. Этот дракон — олицетворение энергетических «жил» и центров самой Земли: лей-линий и сакральных мегалитов, в таком изобилии встречающихся в Западной и Северной Европе. Энергии Земли нередко так и называют — энергиями дракона: подобно этому подземному дракону, они могущественны, почти непостижимы и заключены в недоступных глубинах земли и камня. Одна из самых знаменитых лей-линий — линия святого Михаила (названная так в честь горы в Корнуолле, от которой она начинается) — проходит прямиком через множество таких «драконьих» мест на территории Южной Англии.

Известные также под названием «wouivre» (галльское слово, означающее "дух земли" или "сила земли"), эти энергии связаны с Богиней в Ее драконьей ипостаси. В масштабах Земли их можно уподобить энергии кундалини, которая преображает материю, энергию и дух, составляющие человека, когда устремляется вверх по телу от основания позвоночника. Образ лабиринта — не что иное, как физическое отражение, зеркало подземных акаузальных полей лабиринтообразной энергии дракона, пронизывающих всю Землю. Путешествие по микрокосмическому лабиринту в медитативном состоянии пробуждает соответствующие макрокосмические энергии и может вызывать глубокие изменения в сознании и восприятии. Чтобы призвать таким образом «wouivre», не обязательно пользоваться каким-то старинным, традиционным лабиринтом, хотя само осознание древности подобной постройки помогает настроиться на ощущение Вечности. Где бы вы ни построили новый лабиринт, «wouivre» притянутся к нему естественным образом, и онд и Вирд этого места обогатятся и усилятся.

Исполинская ось Мирового Древа — это макрокосмический образ и подобие человеческого позвоночника. Как Нидхёгг, грызущий корни, распространяет отзвуки своих энергий по всему Древу, вплоть до каждого его листа и семени, так и энергии «wouivre», пробудившиеся у основания позвоночника, поднимаются и распространяются по всему телу, оказывая влияние на каждую его часть.

Пожалуй, одним из лучших описаний природы Нидхёгга может послужить алхимическая аллегория из трактата «AureliaOcculta»: «Я — древний дракон, сущий повсюду на шаре земном, отец и мать, юный и старый, пресильный и преслабый, смерть и воскресение, зримый и незримый, твердый и мягкий; я спустился на землю и взошел в небеса, я наивысший и наинизший, самый легкий и самый тяжелый; нередко природный порядок цвета, числа, веса и меры во мне обращается вспять; я заключаю в себе свет природы; я темный и светлый; я рожден от небес и земли; я всем известен, но меня не существует вовсе; силою солнечных лучей во мне сияют все цвета и все металлы» [5].

День Нидхёгга

15-й день Блутмоната, Месяца крови (15 ноября)

Из Языческого часослова Ордена Часов

Цвет: черный

Стихия: Земля

Алтарь: На черном покрове расположите глиняную вазу с несколькими большими ветками без листьев, рог с медом и статуэтку дракона.

Подношения: кусочки дерева с вырезанными на них словами, обозначающими те ваши обязанности, которыми вы пренебрегаете.

Пища в течение дня: фрукты, растущие на деревьях (например, яблоки, груши, вишни или персики).

Призывание Нидхёгга

В основании Древа Мира
Обитает черный дракон,
Которому имя — Нидхёгг,
И долг у него лишь один:
Грызть великие корни.
Чем быстрей он грызет, тем быстрей
Пробивается новая поросль:
Спираль без конца и начала.

В основании каждой души
Обитает черный дракон,
Которому имя — Совесть,
И долг у него лишь один:
Грызть слепую беспечность.
Чем быстрей он грызет, тем быстрей
Исполняем мы то, что должно,
Избавляясь от старого груза,
Чтобы в жизни очистилось место
Для новых, свежих ростков.

О дракон, подгрызающий корни,
Научи нас внимать и решать!

Хор: Корни Древа
Таятся в глубинах,
Открой их мне,
О Дракон Земли!

(Каждый участник отламывает небольшую веточку от ветвей, стоящих на алтаре, и забирает ее с собой. Дома он положит ее под подушку, чтобы помнить о Нидхёгге и о голосе собственной совести. Мед пускают по кругу, а остатки выплескивают как возлияние Нидхёггу.)
[1] Около 2 м 40 см.

[2] Из расчета 1 стакан = 250 мл.

[3] Т.е., примерно девятиметровый.

[4] Известны также другие версии, по которым имя «Нидхёгг» означает «Злобно разящий» или «Разящий во тьме».

[5] Эбби Хеласдоттир приводит следующие магические соответствия Нидхёгга: руна — Наутиз, трава — горец змеиный, дерево — бук, камень — гематит, животное — дракон, цвет — черный, стихия —

Хаос, планета — Сатурн, сторона света — низ, область тела — шишковидная железа, созвездие — Дракон.