**Devět světů severské mytologie**

**Severská kosmologie**, tak jak ji podávají prameny severské mytologie, rozeznává **devět světů**. Jejich názvy jsou zakončeny na *-heimr* (*-heim*; říše, svět) nebo *-garðr* (*-gard*; sídlo, země). Podle současných výzkumů jména všech světů původně končila na *-heimr* (Midgard byl Mannheim, svět lidí, a Ásgard měl název Godheim, svět bohů).

Mimo Midgard ("středozem") se dá zbývajích osm světů rozdělit do protikladných dvojic:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Svět** | **Protisvět** | **Kontrast** |
| Múspellheim | Niflheim | Oheň a horko × Led a chlad |
| Asgard | Helheim | Nebe a hrdinská smrt × Podsvětí a obyčejná smrt |
| Vanaheim | Jötunheim | Tvoření × Ničení |
| Álfheim | Svartálfheim | Světlo × Temnota |

Všechny světy spojuje Yggdrasil, strom světa, ale v pramenech ohledně jejich uspořádání panuje určitá nekonzistentnost. Na jednu stranu, tři kořeny Yggdrasilu vyrůstají u tří studní, které jsou umístěné ve třech různých světech (což naznačuje, že tyto světy jsou na stejné úrovni), ale na stranu druhou, v Mladší Eddě je Ásgard a Álfheim umísťen do nebe. Příliš jasný není také vztah mezi Helheimem a Niflheimem (Helheim, říše mrtvých, by měla ležet v podzemí a Niflheim na východě, někdy se však jako říše mrtvých označuje Niflheim nebo jeho část).

* Nad zemí
  + Álfheim (*Ljósálfheim*) - země světlých álfů
  + Ásgard - sídlo Ásů. (**Asgard**, staronordicky: **Ásgarðr**) byl severský "ráj", domov bohů. Místo všech spravedlivých odvážných lidí, kterým je dovoleno žít po boku Ásů. Lidé, jejichž cílem byl Ásgard, vždy v životě zanechali něco pozitivního. Ásgardu vládne nejstarší Ás Ódin. Žije se svojí ženou Frigg v síni celé ze stříbra, která se jmenuje Valaskjalf. Kromě Valaskjalfu mu patří i Valhalla - velká dvorana určená pro padlé na bitevním poli. Podle legend je Ásgard s Midgardem spojen duhovám mostem mostem, který se jmenuje Bifröst. Ten hlídá Odinův syn, bůh Heimdall.
* Střed
  + Midgard- "středozem", svět lidí. S Ásgardem je spojen mostem Bifröstem.
  + Vanaheim - země Vánů (na západ od Midgardu)
  + Jötunheim - země obrů (Jötunů, na východě)
  + Múspellheim - ohnivý svět, domov ohnivých obrů
  + Niflheim - svět ledu, domov prvních obrů (hrimthursar - "obři z jinovatky")
* Pod zemí
  + Svartálfheim (*Nidavellir*) - sídlo trpaslíků, černých álfů
  + Helheim - říše mrtvých, vládne zde bohyně Hel

**Yggdrasil**

(ve staronorštině Yggdrasill) je v [severské](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/193648-severska-mytologie) mytologii světový strom, který prorůstá všemi [devíti světy](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/198256-severska-kosmologie). Jedná se o [jasan](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/454646-jasan), jehož tři kořeny prorůstají ke třem pramenům (studním):

1. Pramen osudu je v [Ásgardu](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/199150-asgard), kde ho hlídají tři [dísy](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/452475-disy) [Norny](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/458419-norny), které reprezentují minulost (Urd), současnost (Verdandi) a budoucnost (Skuld).

2. Pramen moudrosti se nachází v [Jotunheimu](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/449050-jotunheim), kde žijí obři z jinovatky. Hlídá ho rádce bohů [Mími](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/482148-mimi).

3. Pramen hlídaný zlým drakem Nidhöggem je v Niflheimu, kde vládne bohyně [Hel](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/475867-hel). U něho pramení všechny řeky tekoucí do moře. Nidhögg je také někdy zmiňován jako had nebo červ, který užírá kořeny.

Koruna Yggdrasilu se rozprostírá nad všemi světy. Na vrcholu stromu sedí obrovský orel, který všechno pozoruje. Mezi jeho očima je jestřáb, jehož mocná křídla způsobují, že nad světy duje vítr. Mezi moudrým orlem a zlým drakem pobíhá veverka [Ratatosk](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/191956-ratatosk), symbol nesvornosti a sváru. Nosí zprávy, ale také rozdmychává hádky a nepřátelství mezi orlem v koruně a drakem u kořene.

S Yggdrasilem je těsně svázán nejvyšší severský bůh [Ódin](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/182837-odin). U jeho kmene často přivazuje svého koně [Sleipnira](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/461923-sleipnir), protože jiný strom ho neudrží. Z jeho dřeva si vyrobil svůj zázračný oštěp Gungnir a na něm obětoval sám sebe, když byl po devět dní a nocí zavěšen na jeho kmeni probodnutý Gungnirem, aby tak získal tajemství [run](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/192767-runy), symbolu moudrosti. Odtud také pochází samotné jméno Yggdrasil, což doslova znamená "Yggův kůň". Ygg (nebo též Yggr) je jedno z mnoha Ódinových jmen, které znamená "Strašný". Toto "obětování se ku prospěchu všech, pro lidstvo" je často dáváno do souvislostí s ukřižováním [Ježíše Krista](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/133169-jezis-kristus).

**Ragnarök** [Ragnarek, starogermánština, veliký pád bohů] je v severské mytologii označení pro konec světa, zánik bohů, poslední bitvu mocností dobra a zla. Podle legendy má svět být opět obnoven, protože přežije osm dobrých bohů a jeden lidský pár, který se před nebezpečím ukryje ve kmeni Yggdrasilu.

Bohové vědí, že Ragnarök je nevyhnutelný. Existuje věštba, že na konci světa dojde k velké bitvě, v níž budou zničeni, přesto se na ni připravují.

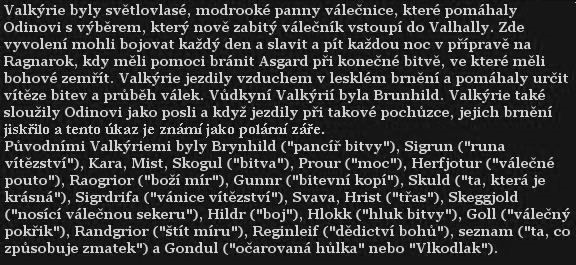
Velikost bohů spočívá v tom, jak vzdorují osudu, kterému se nemohou vyhnout. Závěrečné stadium života se ohlásí různými zlými znameními. Nejprve přijde krutá zima (fimbulvetr) a takové zimy přijdou tři za sebou aniž bude léto, po celé zemi zavládnou kruté boje.

Slunce a měsíc, které pronásledují vlci, jimi budou spolknuty a nastane tma. Na svět zaútočí tři hlavní mocnosti. Z moře se vyplazí obrovský had Midgardsormr (Jörmungandr) v bojovné náladě, čímž uvede do pohybu loď z nehtů mrtvých Naglfar. Tuto loď řídí obr Hrym, kormidelníkem je Loki. Z jihu přijíždí démon ohně Surtr se syny Muspellu. Ale ze všech nejstrašnější je vlk Fenrir. V tuto chvíli povstane Heimdall a zatroubením dá vědět, že nastává Ragnarök a bohové se odějí do boje.

Freyr bojuje proti Surtovi, ale padne. Thór bojuje s Midgardsormem a oba se zabijí navzájem. Fenrir spolkne Odina, je však zabit jeho synem Vídarem. Týr bojuje s nestvůrným psem Garmem (hlídač z podsvětí) a přivodí si navzájem smrt, stejně dopadne souboj Lokiho a Heimdalla. Pak Surtr vrhne na celou zem oheň a vše spálí.

Po ragnaröku však z oceánu vyvstane nová země, kterou zalidní lidé, kteří se ukryli v kořenech jasanu Yggdrasilu a bohové, kteří přežili, spolu s Baldrem a Hodem, navrátivšími se z Helheimu, naleznou v troskách Valhally poselství Odina - runy.

**Valkýry**



**Jörmungandr** (**Midgardsormr**) je v [severské mytologii](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/193648-severska-mytologie) [mořský had](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/517706-morsky-had-mytologie), který se spolu s vlkem [Fenrirem](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/128739-fenrir) a bohyní [Hel](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/475867-hel) narodil v Jötunheimu [Lokimu](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/197647-loki) a obryni Angrbodě. Podle věštby představoval pro [Ásy](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/182816-asove) i lidi velkou hrozbu, proto ho [Ódin](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/182837-odin) hodil do moře. V moři vyrostl tak, že obepíná celý [Midgard](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/481498-midgard) (je také nazýván Had Midgard) a zakusuje se do vlastního ocasu. Had je hlavním protivníkem boha [Thóra](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/178979-thor).

Jednou zavítal Thór se svou družinou k útgardskému Lokimu. Obr jim uložil několik úkolů a jedním z nich bylo, aby Thór uzvedl Lokiho šedivou kočku. Thór se snažil seč mohl, ale dokázal kočce zvednout jen jednu nohu. Útgardský Loki mu pak prozradil, že kočka byla ve skutečnosti had Midgard. Thór si umínil, že se s hadem musí utkat.

Thór vypravil s obrem Hymim na rybářskou výpravu a jako návnadu si s sebou vzal hlavu velkého vola. Dopluli na místo, kde Hymi obvykle lovil platýze, ale Thór trval na tom, že poplují dál. Hymi Thórovi řekl, že můžou narazit na Midgardsorma, ale Thór na něj nedbal. Napíchl na udici volskou hlavu a hodil návnadu do moře. Jörmungandr se na ni vrhl a když ucítil, jak se mu háček zapíchl do patra, začal s Thórem zápasit. Vyděšený Hymi udici přesekl a had se vrátil zpět do moře. Thór za ním hodil své kladivo, aby mu pod hladinou urazil hlavu, ale Jörmungandr přežil.

Poslední setkání Jörmunganda a Thóra se odehraje při [ragnaröku](http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/147033-ragnarok). Thór hadovi zasadí smrtelnou ránu, ujde devět kroků a sám umírá na otravu jedem, který na něj Jörmungandr vychrlil.

**Fenrir** neboli Fenrisulfr je vlk, nejstarší syn Lokiho a obryně Angrbody, který se vyskytuje v severské mytologii. Když se Ódin dozvěděl z proroctví a ze svého souboje s obrem, že potomstvo Lokiho a Angrbody způsobí bohům potíže, nechal si vlka, jeho bratra Jörmungandra i sestru Hel přinést. Jörmungandra poslal do mořských hlubin a Hel uvrhl do podsvětí, Fenrira však předal k vychování Ásům. Jen bůh Týr se nebál rostoucího vlka krmit.

Bohové se však zalekli rostoucí síly obrovského vlka a proroctví, jež tvrdilo, že Fenrir přivodí jejich skázu; nechali jej proto spoutat. Dvakrát vlk se spoutáním souhlasil a dvakrát se také bez potíží dokázal z pout osvobodit. Poté však nechal Ódin u trpaslíků ukovat řetěz zvaný Gleipnir. Ten sice vypadal jako pouhá hedvábná stužka, tvořilo jej však šest zázračných přísad: zvuk kočičí chůze, ženský vous, kořen hory, medvědí cit, rybí dech a ptačí slina. Skínir, Freyův posel, následně řetěz přinesl do Ásgardu.

Na ostrově zvaném Lyngvi (Porostlý vřesem) v jezeře Ámsvartnir (Červeno-černý) řekli bohové Fenrirovi, ať zpřetrhá i tento řetěz. Vlk si však povšiml jemnosti a lehkosti Gleipniru a vycítil léčku. Prohlásil proto, že řetěz vyzkouší, pouze pokud během uvazování řetězu vloží dobrovolně jeden z bohů svou ruku do jeho tlamy; ta bude zárukou Fenrirova propuštění i v případě, že řetěz přemoci nedokáže. Jediný bůh ochotný toto riziko přijmout byl Týr. Fenrisulfr začal řetěz napínat, čím víc se ale snažil, tím pevněji ho Gleipnir stahoval. Když jej bohové odmítli osvobodit, ukousl Týrovi ruku v zápěstí; té části paže se poté začalo říkat vlčí kloub. Když Ásové viděli, že vlk je zcela zpoután, přivázali ke Gleipniru druhý řetěz, Gelgja (Tenký), ten protáhli skrz velký kámen upevněný hluboko v zemi zvaný Gjöl (Výkřik). Vlk zuřivě řval a snažil se je pokousat; vložili mu proto mezi čelisti meč špičkou směrem vzhůru jako roubík. Tehdy začal vlk výt a z tlamy mu proudem vytékaly sliny, z nichž vznikla řeka Ván (Naděje). Takto spoutaný bude Fenrir ležet do chvíle, kdy nastane Ragnarök - soumraku bohů.

Věštba říká, že v den Ragnaröku vlk Fenrisulfr naposledy unikne z pout, přidá se k protivníkům bohů a nakonec pozře samotného Ódina. Ódinův syn Vídar ale svého otce pomstí buď tím, že mu mečem probodne srdce, či jej rozerve tak, že se ve zvláštních botách postaví jednou nohou na jeho dolní čelist a rukou uchopí jeho horní čelist. Fenrir má dva syny, Hatiho a Skolla. Skoll se snaží pronásleduje koně Árvakra a Alsvidra, kteří táhnou povoz, na němž je Slunce. Hati pronásleduje Máni - Měsíc. V určitých případech je jméno Skoll používáno jako nepřímý odkaz (heiti) na Fenrira.

**Nidhogg** je zlý drak hlídající jeden pramen v Niflheimu. Nidhögg je také někdy zmiňován jako had nebo červ, který užírá kořeny Yggdrasilu. Žije ve studni pod stromem.

**Álfové** jsou mytologické bytosti nízkého vzrůstu, které jsou lidem obvykle užitečné. Dělí se na tmavé (staronordicky svart) a světlé (patřící k Freyově družině). V češtině jsou známější pod výrazy trpaslíci nebo skřítkové, v anglicky mluvících zemích se můžeme setkat s výrazem elf. Freyova družina sídlí v Álfheimu, který je situován v Ljósálfheimu (domově světlých elfů). Dain - vládce álfů.

**Lidé v severské mytologii..**

Andhrímni - kuchař ve Valhalle

Ask ("Jasan") - první stvořený muž

berserkové - Ódinovi živí bojovníci, opak einherjů

Embla("Jíva") - první stvořená žena

Leiftrasi - muž, přeživší ragnarök

Líf - žena přeživší ragnarök

Loddfáfni - básník, k němuž Ódin promlouvá v Runatálu

skald - staroseverské označení pro básníka

**Obři v severské mytologii...**

Angrboda - obryně, která spolu s Lokim zrodila Fenriho, Midgardsorma a Hel

Asvid - vládce obrů

Bergelmi - jediný obr přeživší potopu světa po Ymiho smrti

Bestla - obryně, Ódinova matka

Bolthorn ("Zlý trn") - obr, Ódinův děd

Bor - Búriho syn, Ódinův otec

Búri - prabytost oživená Audumlou

Gríd - obryně, Vídarova matka

Hrým - vládce Niflheimu

Surt - vládce Múspellheimu

Ymi - prabytost

**Trpaslíci v severské mytologii...**

\* Austri - jeden ze čtyř trpaslíků podpírajících nebeskou klenbu

\* Brokk - trpaslík, který zhotovil zlaté vlasy pro bohyni Sif

\* Dvalin - vládce trpaslíků

\* Nordri - jeden ze čtyř trpaslíků podpírajících nebeskou klenbu

\* Sudri - jeden ze čtyř trpaslíků podpírajících nebeskou klenbu

\* Vestri - jeden ze čtyř trpaslíků podpírajících nebeskou klenbu

**Zvířata severské mytologie...**

\* Audumla - obrovská kráva zrozená spolu s prapůvodní bytostí Ymim

\* Eiktyrni - jelen stojící na střeše Valhally

\* Fenri - vlk, Lokiho syn

\* Freki ("Žravý") - jeden z Ódinových vlků

\* Garm (Managarm) - pekelný pes

\* Geri ("Nenasytný") - jeden z Ódinových vlků

\* Grani - Sigurdův kůň, potomek Sleipniho

\* Heidrún - koza dojící medovinu ve Valhalle

\* Helhest - Helin kůň

\* Hrímfaxi ("Ledohřívek") - kůň noci

\* Hugin ("Myšlenka") - jeden z Ódinových havranů

\* Midgardsorm (Jörmungand) - obrovský had obepínající Midgard

\* Munin ("Paměť")- jeden z Ódinových havranů

\* Nidhögg - had žijící ve studni pod kořenem Yggdrasilu v Niflheimu

\* Ratatosk - veverka pobíhající po kmeni Yggdrasilu

\* Saehrímni - kanec zásobující masem kuchyni ve Valhalle

\* Skinfaxi ("Světlohřívek") - kůň dne

\* Tanngjóst - Thórův kozel

\* Tanngrisn - Thórův kozel

**Místa v severské mytologii...**

\* Álfheim - sídlo Freyovy družiny

\* Ásgard - sídlo Ásů

\* Bifröst - duhový most spojující všech Devět světů

\* Bilskirni - Thórův palác

\* Breidablik - Baldrův palác

\* Brimi - posmrtná hodovní síň

\* Élivága - řeka, která vznikla při stvoření světa působením Múspellheimu na Niflheim. Z ní se zrodil obr Ymi a kráva Audumla. Někdy zmiňována v množném čísle jako řeky života Élivágy.

\* Fensali - Friggin palác

\* Fólkvang - Freyin palác

\* Ginnungagap - magická propast

\* Gjallabrú - most přes řeku Gjöll

\* Gjöll - podsvětní řeka

\* Gladsheim - Ódinova sídelní země

\* Glitni - Forsetiho palác

\* Helheim - sídlo bohyně Hel

\* Himinbjörg - pevnost u Bifröstu, ve které bydlí Heimdal

\* Hvergelmi - studánka u kořene Yggdrasilu

\* Idská pláň - jedna z prvních stvořených zemí světa

\* Jötunheim - domov ledových a skalních obrů

\* Ljósálfheim - domov světlých álfů

\* Midgard - část vesmíru obývaná lidmi

\* Múspellheim - říše ohně

\* Nástrandy ("Pobřeží mrtvých") - síň situovaná do Helheimu, ve které po smrti přebývají vrazi a křivopřísežníci

\* Niflheim - říše ledu

\* Nóatún - Njördovo sídlo

\* Oskopni - ostrov, na kterém proběhne poslední bitva

\* Sindri - posmrtná hodovní síň

\* Sökknabekk - Friggina země

\* Svartálfheim - domov tmavých álfů

\* Thrymheim - Skaddin palác

\* Trúdvang - Thórův dvorec v Ásgardu, někdy označovaný jako Trúdheim

\* Valaskjalf - síň, ve které je umístěn Hlidskjalf

\* Valhalla - Ódinův palác

\* Nóatún - Vídarovo sídlo

\* Urdina studánka - studánka vyvěrající u kořene Yggdrasilu nacházejícího se v Ásgardu, kde se scházejí Ásové na své sněmy

\* Vanaheim - domov Vanů

\* Vingólf - síň bohyň

\* Ydali - Ullovo sídlo

**Věci severské mytologie...**

\* ætt (plurál: ættir) - název pro kteroukoli ze tří skupin run

\* Ásatrú - víra v Ásy

\* blót - obřad sloužící bohům

\* brakteát - plíšková mince nošená jako medailon

\* Brísingamen ("Náhrdelník Brísingů") - Freyin náhrdelník

\* Eddy - dvě sbírky staronordických literárních prací

\* Eldhrímni - kotel, v němž se ve Valhalle vaří Saehrímniho maso

\* gald - magie Ásů

\* gand - magická tyč s vyřezaným kompletním futharkem, která se používá při blótu

\* Gleipni - řetěz poutající vlka Fenriho

\* Gram ("Rozlícený", "Nepřátelský") - meč, který dal Sigmundovi Ódin

\* Gungni ("Houpavý") - Ódinův kouzelný oštěp

\* hällristingar - prehistorické symboly

\* handbani - vlastnoruční vrah

\* Hávamál - jedna z básní Starší Eddy

\* Hlidskjálf - Ódinův trůn

\* hnefatafl - oblíbená desková hra

\* Hringhorni - Baldrova loď

\* kenning - básnická metafora nebo narážka

\* Laerad - strom rostoucí na střeše Valhally, na kterém se pase koza Heidrún

\* Mjöllni - Thórovo kladivo

\* Naglfar - loď mrtvých

\* nid - urážka působící zároveň jako prokletí

\* rádbani - strůjce vraždy

\* ódraeri - medovina básníků

\* orlög - souhrn všech událostí, struktur a věcí

\* ragnarök("Zánik bohů") - konec nordického panteonu v krvavé bitvě s nepřáteli

\* sága (literatura) - rodová kronika obsahující informace o víře, zvycích a způsobu života v pohanských dobách

\* seid - magie Vanů

\* Skídbladni - Freyova loď

\* Svalin - magický štít chránící Zemi před škodlivými paprsky Slunce (pravděpodobně míněna ozónová vrstva)

\* troll - zlý skřet

\* trpaslík - mýtická a pohádková bytost skandinávské mytologie

\* Völuspá ("Vědmina věštba") - Báseň ze Starší Eddy

\* völva - vědma

\* wyrd - osobní osud

\* Yggdrasil - světový strom

\* Zlaté tabulky - původní zdroj run

**Bifröst...**

Bifröst (ve Starší Eddě Bilröst) je v severské mytologii duhový mostspojující Midgard, zemi lidí, s Ásgardem, sídlem bohů.

Bifröst vytvořili Ásové (nazývá se proto také Asbru - Most Ásů) a každý den po něm sjíždějí k Urdině studni na setkání s ostatními bohy. Most je tříbarevný a planoucí ohně zabarvují jeho okraj do červenooranžova. Je to jediná cesta do Ásgardu, proto jej před obry musí střežit bůh Heimdall.

Během Ragnaröku se most zřítí, když přes něj přejede Surt s dalšími ohnivými obry z Múspellheimu.

**Mjollni** (též *Mjollnir*, *Mjöllni*) je válečné kladivo severského boha Thóra vyrobené skřítkem Brokkem a jeho bratrem Sindrim.

Kladivo má několik podivuhodných vlastností. Je nerozbitné, vždy trefí svůj cíl a poté se navrátí svému majiteli do ruky. Také se mohlo kdykoli zmenšit, aby je bůh mohl schovat pod svoji halenu. Kladivo je také nesmírně těžké, takže jej z říše Ásů uzvedne jenom Thór a jeho syn Magni.

Thór jej nepoužíval jenom k zabíjení obrů, nýbrž s ním mohl oživovat své kouzelné kozly, žehnal s ním k sňatkům, nebo oral pole.

Mjöllnir znamená v překladu drtič. Aby Thor touto strašlivou zbraní mohl bezpečně vládnout, má kovové rukavice a opasek síly, který zdesetinásobuje sílu. Toto kladivo létá po obloze ve formě blesku.