

Azowie – panteon bogów skandynawskich

Autor tekstu: Michał Wybieralski

Azowie to w mitologii germańskiej ród dobroczynnych bogów, który po pokonaniu Wanów rządził światem. Siedzibą Azów był Asgard. Oto krótkie charakterystyki postaci bogów skandynawskich oraz zagadnień związanych z nimi.

Aegir — był to bóg morski. Jego żoną była Ran, mieli dziewięć córek - olbrzymek. Według legendy organizowali oni podwodne uczty dla topielców i bogów.

Andvari — mitologiczny karzeł, posiadacz wielkiego, złotego skarbu. Bóg zła Loki rozkazał mu go oddać, nie pozostawiając nawet magicznego pierścienia, który umożliwiłby Andvariemu odzyskanie skarbu.

Asgard — odpowiednik greckiego Olimpu, niebiańska siedziba bogów skandynawskich. W jej skład wchodziło kilka pałaców, z których najslawniejsza jest Walhalla. Do Asgardu można było się dostać jedynie przez most zbudowany z tęczy. Słowo to pochodzi od „as” — bóg i „gardh” — dwór, ogrodzona przestrzeń.

Ask — w mitologii skandynawskiej imię to nosi pierwszy człowiek. Powstał on z jesionu, a jego stwórcami byli Odyn, Ve i Vili.

Odyn — władca bogów i ludzi; skandynawski odpowiednik zachodniogermańskiego Wodana (zwanego też Wotan, Wuotan) i anglosaskiego Wodena. Główny bóg Azów, ich władca, patron wojny, zwycięstwa, poległych w boju bohaterów, poezji, rolnictwa, zasiewów, mądrości, mag oraz mistrz czarów. Za cenę utraty oka wypił wodę ze źródła Mimira, co uczyniło go najmądrzejszym z bogów. Wyobrażany jako jednooki, potężny starzec przywdziany w błękitny płaszcz, kapelusz z szerokim rondem, który kładzie cień na część twarzy i oko, z kijem w ręku. Jego brakujące oko to Słońce. Uważany jest za wynalazcę znaków runicznych i magii runicznej, co czyni go patronem poetów. Poezja nosiła miano daru, wynalazku, zdobyczy, napoju Odyna. Bóg ten zamieszkiwał Gadsheim, jego pałacem w Asgardzie była Walhalla. Odyn był synem Bora, bratem Ve i Vilięgo, jego żoną była Frigga. Należały do niego dwa kruki — Huginn i Muninn, które przynosiły mu wieści z ziemi, rumak Sleipnir, wilki Geri i Freki. Własność Odyna stanowiły okręty Skidbladnir i Naglfar, niechybna włócznia Gungnir, pierścień Draupnir, tron Hlidskjalf. W dniu ostatecznej walki bogów Odyn miał zostać pożarty przez Fenrira.

Freja — małżonka Odyna;

Thor — pierwotny syn Odyna, władca piorunów; zwany też Thórr. Jeden z ważniejszych bogów skandynawskich. Jego atrybuty to Młot, Pas i Żelazne Rękawice. Władał piorunami, patronował domowi, rodzinie, urodzajom, trzodzie. Jego żoną była wieśniaczka Sif, symbolizująca Ziemię. Przez plamiona germańskie czczony był jako Donar, a przez Sasów pod imieniem Thunera. Germanie nadali czwartkowi imię Thora — „donnerstag”, podobnie uczynili Anglicy — „thursday” i Duńczycy oraz Szwedzi — „torsdag”.

Tyr — syn Odyna, bóg wojny; inaczej Tiu, Thingsus. Bóg wojny, prawa, ćwiczeń atletycznych, sprawiedliwości. Pozbawiony jednej ręki (odgryzł mu ją Fenrir). Przypuszcza się, iż składano mu ofiary z ludzi. Germanowie nadali wtorkowi imię Tyra: niemiecki „dienstag”, angielski „tuesday”, duński „tirsdag”

Baldur — syn Odyna, bóg słońca i światła; występuje również jako Baldr lub Balder. Potomek Odyna, patron słońca letniego i światła. Był skandynawskim odpowiednikiem Apolla, ulubieńcem zarówno bogów jak i ludzi. Jego życiu zagrażała śmierć, by go przed nią uchronić jego matka — Frigga — kazała przysiąc wszystkim rzeczom, iż nie uczynią mu krzywdy. W roztargnieniu zapomniała jednak o jemiolu. Według jednej z legend Loki nakłonił ślepego Hödura, by ten cisnął w Baldura gałęzią tej rośliny, co spowodowało śmierć boga światła. Inna wersja mitu głosi, iż między Höduram a Baldurem nawiązała się rywalizacja o przepiękną Nannę. Ślepy bóg zdobywa miecz Miming lub Misteleinn (co oznacza „jemiola”), któremu nikt nie mógł się oprzeć i zabija Baldura. Wydarzenie to wstrząsnęło bogami i zostało odczytane jako zapowiedź ich zniszczenia.

Nanna — małżonka Baldura; z rozpacz po śmierci męża rzuciła się na stos pogrzebowy i spłonęła wraz z jego ciałem.

Bragi — patron poezji;

Iduna — małżonka Bragiego;

Vidar — patron milczenia;

Hermod — syn Odyna, jego poseł;

Loki — bóg zła, kłótni i niezgody, szatan. Wraz z olbrzymką Angrbodą wydał na świat trzy potworne istoty: wilka Fenrira, węża Midgardu oraz Helę. Nakłonił Hödura, by ten zabił Baldura. Jedną z wielu wiążących się z nim legend głosi, iż dał życie demonom, którym przewodził podczas walki bogów ze złem, czyli zmierzchu bogów.

Siguna — małżonka Lokiego;

Vali — syn Odyna, strażnik sprawiedliwości; najmłodszy potomek Odyna. Miał przeżyć zmierzch bogów.

Bifrost — most zbudowany z tęczy. Łączył on Asgard, znajdujący się w niebie z Midgardem, czyli ziemią. Kolory tęczy miały pochodzić od odbicia jego drogich i pięknych kamieni. Strażnikiem Bifrostu był Hajmdal. Most miał się rozpaść w chwili nastania Rangaröku, czyli zmierzchu bogów.

Bragi — bóg pieśni, poezji, wymowy. Potomek Odyna i Friggi, jego żoną była Iduna. Przedstawiany był jako starzec z długą i siwą brodą. Wspólnie z Hermoderem witali i przyjmowali w Walhalli poległych w boju wojowników. Z postacią Bragiego wiążą się dwa określenia: „Opowieść Bragiego” - długa, interesująca historia; oraz „Puchar Bragiego” — puchar, który musiał wypić każdy król, który obejmował tron po przodkach.

Draupnir — wykuty przez gnomy dla Odyna złoty, magiczny pierścień. Jego szczególna właściwość polegała na tym, iż w co dziewiątą noc powstawało z niego osiem identycznych pierścieni.

Embla — imię to nadano pierwszej kobiecie, powstałej z jesionu i stworzonej przez Odyna, Ve i Vili.

Fenrir — zwany również Fenris-wilk. Potworny potomek Lokiego i olbrzymki Angrbody, brat Hela i węża Midgardu. Był tak wielkich rozmiarów, że kiedy ziewał dolną szczęką dotykał ziemi, a górną niebios. Dla bezpieczeństwa Tyr skuł go łańcuchem Gleipnir, z którego wilk zerwał się w dniu zmierzchu bogów, a następnie pożarł Odyna i zginął z ręki Vidara.

Frigga — żona Odyna, matka bogów. Odpowiedniczka Junony oraz germańskiej Freji. Bogini małżeństwa oraz rodziny.

Gleipnir — mitologiczny łańcuch, którym Tyr skuł Fenrira. Wykonany przez karły, bardzo lekki, zrobiony z odgłosu kocich kroków, korzeni gór, mięśni niedźwiedzia, oddechu ryb, bród kobiecych, śliny ptaków. Jego zerwanie miało zwiastować koniec świata.

Hajmdal — bóg światła, strażnik niebios na moście Bifrost.

Hel — córka Lokiego i Angrbody, siostra Fenrira i węża Midgardu. Władczyni zmarłych i podziemnego kraju otoczonego rzeką, do którego wejścia strzegł pies Garm. Do tego miejsca rzucił ją Odyn, jej mieszkanie zaś znajduje się w korzeniach Igdrasilu. Hel to też nazwa podziemnej krainy umarłych w łóżku.

Hermod — czasem jego imię występuje jako Hermodr. Syn Odyna, boski poseł. Wspólnie z Bragim witał i podejmował w Walhalli zmarłych na polu bitwy. Odbył bezskuteczną podróż do krainy umarłych — Helu — by wydobyć stamtąd Baldura. Został zabity przez swojego brata — ślepego Hödura.

Hödur — zwany też Hedr, Hödr, Hodur, Hoder, Höthur. Władca ciemności, przedstawiany jako ślepy starzec. Przeciwnieństwo Baldura, którego za namową Lokiego uśmiercił przy pomocy strzały z jemioly albo miecza. Za ten czyn został zgładzony przez boga sprawiedliwości — Valiego.

Hrimfaksi — mitologiczny koń, którego piana z pyska pokrywająca ziemię tworzyła rosę, rumak Nocy.

Huginn i Munnin — dwa kruki, własność Odyna, przynosiły mu one wieści z ziemi. Symbolizował Myśli i Pamięć, zwykle siedziały na ramionach najważniejszego z bogów.

Iduna — zwana także Idun, Ithunn. Żona Bragiego, córka karła Svalda, uosabiała porę roku pomiędzy marcem a wrześniem. Posiadała magiczne, złote jabłka, które przechowywała w Asgardzie. Bogowie spożywali je, by zachować nieśmiertelność i wieczną młodość.

Igdrasil — drzewo zwane też Yggdrasill, Drzewo wszechświata, Wielkie drzewo świata. Jesion, który niezależnie od pory roku pozostawał zielony. Według wierzeń podtrzymywał on wszechświat, a wyrósł z ciała olbrzyma Imira. Gałęzie drzewa miały otaczać Asgard, z kolei korzenie Niflheim, Jötunheim i podziemne królestwo zmarłych.

Imir - zwany też Ymir. Kosmogonia skandynawska podaje, iż olbrzym ten wyłonił się z topniejących lodów Niflheimu. Z jego lewej pachy powstała pierwsza para ludzi, a ze stóp

Olbrzymi Mrozu. Imir został wykarmiony przez prakrowę Audhumla, która to liżąc słony lód morski uwolniła człowieka imieniem Buri. Jego syn Borr poślubił córkę Imira — Bestlę — i został ojcem Azów. Odyn, Ve i Vili zgładzili Imira, którego krew zalewając świat zabiła Olbrzymów Mrozu, z wyjątkiem Bergelmira. On uratował się i odpłynął łodzią, by założyć nowy ród olbrzymów. Odyn, Ve i Vili z trupa olbrzyma stworzyli Midgard, czyli świat ludzi; z jego krwi oceany, morza i jeziora; z ciała ziemię; z kości góry; z zębów skały i kamienie; z brwi zaporę broniącą świat ludzi; z czaszki sklepienie niebieskie, które podtrzymywały cztery karły stojące na czterech krańcach świata.

Jabłka wiecznej młodości — magiczne, złote jabłka przechowywane w Asgardzie przez Idune. Bogowie spożywali je by zachować młodość i nieśmiertelność. Wiąże się z nimi następująca legenda: Olbrzym Thjazi wymusił szantażem na Lokim, by ten skradł jabłka i porwał Idune, a następnie przywiódł od niego. Gdy reszta bogów odkryła udział władcy zła w tym wydarzeniu, zagroziła mu, iż zginie, jeśli nie odzyska jabłek i żony Bragiego. Gdy olbrzym udał się na połów ryb Loki, który przybrał postać sokoła, wkradł się do jego domu i przeobraził boginię w orzeszek, a następnie przeniósł ją z wraz z owocami do Asgardu.

Jörmungander — zwany również wężem Midgardu. Potwór ten był synem Lokiego i Angrbody, bratem Fenrira oraz Hel. Odyn zrzucił go do oceanu, gdzie urósł do takich rozmiarów, że otoczył swoim ciałem całą ziemię i zjadł własny ogon.

Midgard — kraina stworzona z ciała Imira przez Odyna, Ve i Vili. Miejsce pośrednie pomiędzy światem umarłych a Asgardem, zamieszkałe przez ludzi, ziemia. Z siedzibą bogów połączona była Bifrostem. Słowo Midgard pochodzi od „mid” — środkowy i „gardh” — ogrodzony obszar, miejsce.

Mimir — bóg mądrości i wieszczek. Olbrzym ten zamieszkiwał jaskinię znajdująca się w korzeniach Igdrasilu, w pobliżu Źródła Mimira (zwanego też Mimisbrunnr). W źródle tym znajdowała się cała mądrość świata, Odyn poświęcił oko, by się z niego napić, ale dzięki temu był najmądrzejszym bogiem.

Mimung — wykuty przez Völunda magiczny miecz, którym Hödur uśmiercił Baldura.

Miód Natchnienia — po zakończeniu starcia Azów z Wanami i ogłoszeniu rozejmu, według legendy, każdy napluł do kotła, a z wydzielin zrodził się Kvasir. Posiadał on taką wiedzę, iż mógł z łatwością odpowiedzieć na każde pytanie. Jednakże poniósł śmierć z ręki dwóch karłów, którzy zmieszawszy jego krew z miodem stworzyli Miód Natchnienia. Jego magiczna właściwość polegała na tym, iż każdy, kto się go napił zyskiwał umiejętność pisania pięknych wierszy, natchnienie poetyckie i mądrość. Karły, które go stworzyły, oddały pod groźbą śmierci olbrzymowi Suttungowi. Odyn przy pomocy magicznej sztuczki odebrał Miód córce olbrzymia i zabrał do Asgardu.

Mjöllnir — potężny Młot Thora, którym bóg ten bronił Asgardu. Uważa się, że jest to symbol piorunów, ale także symbol falliczny. Wiąże się z nim następująca legenda: Pewien olbrzym imieniem Thrym ukradł Mjöllnir, a w zamian za niego zażądał małżeństwa z Friggą. Za radą Heimdalla - boga, strażnika Asgardu, który nigdy nie śpi — Thor przebrał się za Friggę, osłoniwszy się welonem, wraz z Lokim udał się do Jötunheimu - krainy olbrzymów. Bogowie, którzy zamierzali odebrać bezcenny młot, zostali ciepło i miło przyjęci. Olbrzymi wyprawili wesele, podczas którego Thor zjadł osiem łososi i woła, czym wprowadził w konsternację biesiadników. Loki wytłumaczył go sprytnie mówiąc, iż „panna młoda” z tęsknoty za Thrymem nie jadła aż przez tydzień. Podobnie kiedy olbrzym ujrzał błyszczące oczy Thora, kiedy usiłował pocałować oblubienicę, Loki powiedział, iż „Frigga” nie mogła spać, gdyż oczekiwała na spotkanie z ukochanym. Po pewnym czasie, zgodnie z tradycją, złożono na łonie „panny młodej” Mjöllnira, by przypieczętować akt małżeństwa. Wtedy to Thor pochwycił swoją broń i wymordował Thryma oraz weselników.

Nastrond — najokropniejsze miejsce całego Niflheimu. Była to wilgotna, podziemna jaskinia, jej ściany ociekały jadem węzów. Cierpień doświadczali tam mordercy i krzywoprzysięzcy. Słowo to pochodzi od „nár” — trup i „stränd” — wybrzeże.

Niflheim — według wierzeń skandynawskich była to mroźna, mglista, nieprzyjemna, mroczna kraina na dalekiej Północy. Zamieszkiwali ją olbrzymi, było to skandynawskie piekło, kraina bogini Hel. Przebywali tam umarli ze starości i chorób. W środku tego miejsca znajdowało się źródło Hvergelmir, które dawało początek dwunastu rzekom.

Norny — skandynawskie odpowiedniczki greckich Mojr. Półboginie te przędły nić życia. Imiona trzech najczęściej występujących Norn to: Urd, która symbolizowała przeszłość, Verdani, czyli teraźniejszości i Skuld - przyszłość. W niektórych podaniach występuje jedynie

sama Urd (w wierzeniach Anglosaskich Wyrđ), która utożsamiana jest z boginią śmierci, względnie przeznaczenia. Norny zjawiały się przy łóżku noworodka, mieszkały w korzeniach Igdrasilu. Drzewo to zawdzięczało im swoją wieczność, gdyż boginie skrapiały jego korzenie wodą ze źródła Norna, by uchronić je przed gniciem.

Ragnarök — inaczej Ragnarek. Dzień ostatecznej walki bogów z siłami zła dowodzonymi przez jednego z nich — Lokiego. Starcie to przyniesie zagładę obydwu walczącym stronom, jak również Niebu i Ziemi. Ocalenie stanie się jedynie udziałem Vidara i Vali, z kolei Baldur i Hödur powrócą z zaświatów. Wydarzenia to doprowadzi do powstania nowego ładu, lepszego świata i Ziemi. Słowo to pochodzi od „rök” — koniec, ruina i „ranga” — rządzący, bogowie.

Skidbladnir — inaczej Skithblathnir. Magiczny okręt, znajdujący się w posiadaniu Odyna. Wybudowany przez karły, posiadał wyjątkową właściwość - mieścił wszystkich bogów, a złożony mógl zostać schowany do kieszeni.

Sleipnir — wspaniały, szary, ośmionogi rumak, własność Odyna. Mógł bez problemu galopować po lądzie, jak i po wodzie. Symbolizował wiatr, który może wiać z ośmiu stron świata.

Utgard — inaczej Jötunheim. W tłumaczeniu z języka staro-skandynawskiego słowo to oznacza „zewnątrzną dzielnicę”. Była to odległa, znajdująca się w najdalszych, północnych obszarach wszechświata ojczyzna olbrzymów. Dochodził tam zaledwie jeden z korzeni Igdrasilu. Uważa się, iż Utgard to jeden z mitologicznych Dziewięciu Światów. Z miejscem tym wiąże się następujący mit: Thor, Loki i służący Thjalfi nawiedzili swego czasu ten kraj. Władający tam król olbrzymów Utgardar-loki powitał przybyszów i popatrzawszy z litością na ich postury zaprosił do współzawodnictwa. Ambitni bogowie i sługa szybko podjęli rzuconą rękawicę. Pierwsze zawody rozegrały się pomiędzy Lokim i Logim, a miały wyłonić tego, który zje więcej. Mimo iż bóg zła jadł szybko i sprawnie, to wygrał jego przeciwnik, który pożarł nawet kości i niecki. Następnie do rywalizacji przystąpił Thjalfi, który przegrał w biegach z Hugim. Honor Azów musiał ratować Thor, który próbował wypić jednym łykiem podany mu róg wina, ale zdołał upić jedynie odrobinę. Król olbrzymów postanowił dać władcy piorunów jeszcze jedną szansę i poprosił go, by ten podniósł jego kota. Pomimo tego, że Thor włożył w tą czynność całą swoją moc, zdołał jedynie unieść łapę zwierzęcia. Ostatnią konkurencją, do której przystąpił były zapasy ze starą macochą króla olbrzymów. Kobieta okazała się nad wyraz silna, rzuciła Thora na kolana i nieomal przewróciła, na szczęście pojedynek przerwano. Po zawodach pokonani bogowie i olbrzymi udali się na wspaniałą ucztę. Następnego dnia Utgardar-loki odprowadził swoich gości do wyjścia z pałacu i wyjawiał im swój podstęp: Loki rywalizował z Ogniem (logi), Thjalfi z Myślą (hugi), Thor próbował wypić morze, podnieść przebranego węża Midgardu, pokonać w zapasach Starość (elli). Rozwścieczony bóg piorunów pochwycił swój młot z zamiarem zemsty, lecz król, pałac i kraina znikła, a bogowie zostali sami w lesie.

Walhalla — inaczej Valhalla, Valhöll. Najwspanialszy pałac Asgardu, posiadający 450 wrót. Były one tak szerokie, iż mogło przez nie przejść jednocześnie 800 mężczyzn idących w jednym rzędzie. Walhalla była niebem wojowników, poległych w boju bohaterów podejmował Odyn, ucztował z nimi. Umarłych przyprowadzały tu z pola bitwy Walkirie. Na biesiadach podawano pieczeń z dzika, miód i mleko kozy Heidrun. W Walhalli rycerze ćwiczyli sztukę wojenną, pojedynkowali się, a rany, które podczas tych czynności odnieśli znikwały, gdy zasiadali do jedzenia. W dosłownym tłumaczeniu z języka staro-skandynawskiego Walhalla oznacza „pałac poległych”.

Walkirie — były to dziewice, które uzbrojone jeździły po polach bitew na koniach lub wilkach, ewentualnie unosiły się nad nimi jako drapieżne ptaki. Ich obecność była zwiastunem śmierci wojowników. Walkirie wynajdowały wśród poległych bohaterów i przyprowadzały ich na ucztę Odyna w Walhalli, gdzie podawały do stołów. Imiona najbardziej znanych Walkirii to: Brunhilda, Hildir, Gudr, Herfjöturr, Hlökk. Oznaczały one „walkę” i „okowy wojny”. Walkirie były odpowiedniczkami greckich Mojr — tkwały ludzkie losy w okrwawionych jelitach. Wyobrażano je sobie również jako czarownice, wiedźmy, które topią pola bojów we krwi, albo pływają w łodzi po morzu posoki, w krwawym deszczu. Słowo to oznacza „wybierająca poległych”.

Michał Wybieralski

Poznań

[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 06-07-2002 Ostatnia zmiana: 06-09-2003)

Oryginał. (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,987>)

Contents Copyright © 2000-2008 by Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2008 Michał Przech

Autorem tej witryny jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.

Właścicielem witryny są Mariusz Agnosiewicz oraz Autor.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tej witryny i jakiegokolwiek ich części.

Wszystkie strony tego serwisu, wliczając w to strukturę podkatalogów, skrypty JavaScript oraz inne programy komputerowe, zostały wytworzone i są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tej witryny oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tej witryny i nie korzystać z jej zasobów.

Informacje zawarte na tej witrynie przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów serwisu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na witrynie. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki zawiera.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych serwisu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl