

# Wierzenia skandynawskie

Autor tekstu: **Przemysław Piel**

## I. Wstęp

Religia skandynawska zaliczana jest do grupy wierzeń germańskich, religie germańskie są do siebie bardzo zbliżone, a bogowie i opisy stworzenia świata oraz jego końca różnią się niemal tylko nazewnictwem. Kult germański powstał wcześniej, wyznawany był już przez plemiona germanów w czasach starożytnych, jednak najwięcej wiemy o odłamie skandynawskim popularnym wśród Wikingów.

Epoka Wikingów rozpoczyna się mniej więcej pod koniec VIII wieku, a kończy ze śmiercią Hardeknuda, ostatniego skandynawskiego króla Anglii, w połowie XI wieku, nie jest to jednak definitywny koniec, gdyż w wielu miejscach Normanowie dominują jeszcze w XII wieku. Można również przyjąć, że kres nastąpił w momencie chrystianizacji krajów skandynawskich, czyli Danii około roku 965, Norwegii na początku XI wieku oraz stopniowo Szwecji w tym samym stuleciu. Samo przyjęcie chrztu miało jednak podobnie jak w Polsce znaczenie wyłącznie polityczne, miało na celu zwiększyć władzę królewską w kraju, gdyż dla zwykłego zjadacza chleba nie miało to początkowo znaczenia, wciąż kultywowano stare wierzenia, dopiero z czasem zaczęto siłą nakłaniać do przyjęcia chrztu i praktyk chrześcijańskich.

Obecnie najważniejszym źródłem są poematy o bogach ze Starszej Eddy spisane w XII wieku oraz dzieło Snorriego Sturlusona o sztuce poetyckiej z około 1220 roku. Korzystamy również, ze źródeł arabskich podróżników oraz relacji chrześcijan. Dzięki archeologii wiemy najwięcej o obrzędach pogrzebowych, pomnikach, ofiarach i piśmie runicznym. Źródłami, z których czerpiemy swoją wiedzę na temat początku świata są trzynastowieczne poematy: *Völspa* (Wieszczba Wólwy), *Grimnismál* (Pieśń Grimnira) oraz *Vafthrúdnismál* (Pieśń o Wafthrundirze), wszystkie rozwinięte i przełożone w "*Eddzie młodszej*" Snorriego Sturlusona.

## II. Powstanie świata

Na początku była wielka pustka, zwana *Ginungagap*, czyli niezgłębiona przepaść. Na północ od niej znajdowała się zimna i ponura kraina zwana Niflheim, w której było źródło Hwergelmir, dające życie jedenastu rzekom o jednakowej nazwie: Eliwagar, woda tych rzek im dalej odpłynęła od źródła gromadziła trujące osady, twardejające i zmieniające się w lód, który z czasem pokrył całą pustkę *Ginungagap*.

|     |            |        |        |        |           |           |           |
|-----|------------|--------|--------|--------|-----------|-----------|-----------|
| W   | zaczątkach | świata | za     | czasów | Ymira     |           |           |
| Ni  | piasku,    | ni     | morza, | ni     | chłodnych | bałwanów, |           |
| Nie | było       | ziemi  | i      | nie    | było      | niebios   |           |
| Ni  | traw       | nie    | było   | —      | lecz      | czeluść   | otchłani. |

Cytat z Wieszczby Wólwy

Na południu zaś leżał Muspellheim, kraina diametralnie różna, gdzie panowały płomienie i żar oraz niezmiernie wysokie temperatury.

Teraz zimno zakryło najbardziej na północ wysunięty kraniec *Ginungagap*, gdyż południe wciąż było ogrzewane żarem południa. Lód w zetknięciu z ciepłem zaczął się topić dając życie. Krople stopionego lodu utworzyły ciało olbrzyma Ymira (Imira), praojca olbrzymów lodu, pierwsza para wyrosła spod pach Ymira, kiedy ten spociał się we śnie. Dwie nogi olbrzyma spłodziły zaś syna.

Inne krople utworzyły Audumlę, krowę, z której wymion płynęły cztery mleczne rzeki, odtąd żywiące Ymira. Sama krowa żywiła się szronem zlizanym z kamieni. Pierwszego dnia, gdy lizała taki kamień wyłoniły się włosy, drugiego dnia wyłoniła się głowa, a pod koniec trzeciego dnia powstał człowiek. Człowiek ów był wielkiej postury, silny i przystojny, a zwał się Buri. Miał syna, którego nazwał Borr, a ten z kolei poślubił Bestlę, córkę olbrzyma lodu Bolthorna. Z małżeństwa tego było trzech synów: Odyn, Wili i We, którzy to z biegiem czasu uknuli podstępny plan zabicia Ymira. Gdy ten padł, z jego ran wyciekła krew topiąc wszystkie olbrzymy, za wyjątkiem Bergelmira, który po swojej ucieczce dał początek nowej rasie gigantów.

Odyn wraz z braćmi stworzyli świat z Ymira. Zanosząc go na środek *Ginungagap*, z jego ciała stworzyli ziemię, z jego kości powstały skały, a z zębów i innych potrzaskanych kości żwir

i kamienie, z krwi zaś jego powstały rzeki, jeziora i morza. Czaszka olbrzyma stała się sklepieniem niebieskim, które trzymane było przez cztery karły o imionach Nodri, Sudri, Austri, Westri, postacie te symbolizowały kierunki świata, odpowiednio północ, południe, wschód, zachód. Z włosów Ymira powstała flora, zaś z jego mózgu bogowie utworzyli chmury.

Bracia rozrzućili iskry zabrane z Muspellheimu po całym niebie otaczającym ziemię z góry i z dołu, gdyż ta była okrągła, tworząc tym samym stojące w miejscu lub poruszające się gwiazdy. W głębi lądu znajdował się Midgard, świat ludzi, został on odgradzony od reszty płotem z rzesz Ymira. Bogowie obmyślili też cały kalendarz, ustalając cykl dnia i nocy, upływ dni, tygodni, miesięcy i pór roku. Pomogła im w tym pewna olbrzymka, której imię znaczyło noc, jeden z jej trzech mężów — Delling spłodził z nią syna zwanego Dniem, który wdał się swoim wyglądem w ojca, będąc świetlistym, jasnowłosym chłopcem. Dzień i Noc zostali umieszczeni przez Odyna w rydwanach sunących po niebie. Nocny rydwan ciągnął koń Hrimfaksi (Szronogrzywy), z którego pyska leciała piana opadająca w postaci rosy, wóz dnia natomiast ciągnął koń Skinfaksi (Lśniącogrzywy), którego grzywa rozświetlała niebo i ziemię.

Przyszła również kolej na stworzenie ludzi. Pewnego dnia Odyn wraz z braćmi przechadzając się po wybrzeżu natknął się na dwa pnie drzew, z których wystrugali mężczyznę imieniem Ask („Jesion”) oraz kobietę o imieniu Embla (prawdopodobnie „Winorośl”). Odyn tchnął w nich życie, Wili dał świadomość i ruch, a We twarz, słuch, mowę i wzrok. Dwoje ludzi stało się prarodzicami wszystkich ludzi zamieszkujących Midgard.

Mundilfari, bardzo zarozumiały człowiek dał swoim dzieciom imiona Sol i Mani (Słońce i Księżyc) rozwścieczając tym samym bogów, którzy uczynili z dzieci jeźdźców prowadzących niebiańskie rydwany. Słońce i księżyc musiały prowadzić bardzo szybko, gdyż Sol ścigana była przez Skölla, Mani zaś przez Hatiego Hrodowitnissona — wilki, które według przepowiedni miały połknąć swoje ofiary w dniu Ragnarök.

Najprawdopodobniej ówczesne wyobrażenie powstania świata powstało w wyniku obcowania Normanów z przyrodą Islandii, wyspy zimnej, a zarazem gorącej, bo pełnej tryskających gejzerów i potoków lawy dobywających się z licznych wulkanów.

### III. Yggdrasil — axis mundi

Yggdrasil, - czyli dosłownie „koń Yggra”, który należał do Odyna, a jednym z jego imion było „Yggr”, czyli „Straszliwy”. — pod tą nazwą kryje się drzewo, a konkretnie jesion będący osią świata w mitologii germańskiej. Znajdowało się na nim dziewięć różnych światów połączonych ze sobą przez konary.

Wikingowie wierzyli, że wszystkie światy umiejscowione są na 3 głównych poziomach. Na niebie znajdował się Asgard, Wanaheim oraz Alfheim — krainy bogów oraz dobrych jasnowłosych Alfów. W środku znajdowały się Midgard — świat ludzi, oraz trzy krainy olbrzymów: Jötunnheim, Muspellheim, Hrimthursheim. Pod ziemią zaś był Svartalfheim — świat krasnoludów. Na najniższym poziomie znajdował się Niflheim, królestwo umarłych władane przez córkę Lokiego, Hel.

### IV. Panteon bogów skandynawskich

W mitologii skandynawskiej pojawiają się dwa boskie rody, liczniejszy ród Asów, żyjący w Asgardzie oraz ród Wanów, zamieszkujący Wanaheim. Asowie byli bardzo podobni do ludzi, miłowali się w ucztowaniu i pijatykach, byli bogami wojny. Ich świat był również podobny do Midgardu, miejsca gdzie żyli ludzie. Asom przewodził Odyn oraz Thor. Wanowie to ród spokojniejszy, w jego skład wchodzi bogowie płodności i urodzaju.



W mitologii skandynawskiej pojawiają się dwa boskie rody, liczniejszy ród Asów, żyjący w Asgardzie oraz ród Wanów, zamieszkujący Wanaheim. Asowie byli bardzo podobni do ludzi, miłowali się w ucztowaniu i pijatykach, byli bogami wojny. Ich świat był również podobny do Midgardu, miejsca gdzie żyli ludzie. Asom przewodził Odyn oraz Thor. Wanowie to ród spokojniejszy, w jego skład wchodzi bogowie płodności i urodzaju.

## Asowie i pokrewni:



z kamienia runicznego z Gotlandii, Szwecja" border=0 align=right>

**Odyn** - władca bogów i ludzi, zwany również ojcem wszechrzeczy (Alfödr, Alfahir) oraz opiekunem poległych (Walfödr), bogiem wisielców (Hangagod), więźniów (Haptagod) i przewoźników (Farmagod), sam często określał się jako Harr (wysoki), Swipall (kapryśny), Hnikarr (ognisty), Grimr (w masce), Glapswidir (zręczny sztukmistrz), Sigfodr (ojciec zwycięstwa), Blindi (ślepy), Baleygr (fałszywo patrzący), Gondlir (ten z magiczną laską), Widurr (niszczyciel), Yggr (przerażający). Snorri Sturlusson wymienił łącznie 49 imion Odyna. Bóg ten to skandynawski odpowiednik zachodniogermańskiego Wodana (zwanego też Wotan, Wuotan) i anglosaskiego Wodena.

Główny bóg Asów, 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 rękę. Uważany jest za wynalazcę znaków runicznych i magii runicznej, co czyni go patronem poetów. Poezja nosiła miano daru, wynalazku, zdobyczy, napoju Odyna (miód poezji — czyli po prostu miód pitny, wierzono, że po jego wypiciu słowa same wchodziły w usta poety). Bóg ten zamieszkiwał Gładsheim, jego pałacem w Asgardzie była Walhalla. Odyn był synem Borra, bratem We i Wiliego, jego żoną była Frigg, a także Freja i Jord. Należały do niego dwa kruki — Huginn (Pamięć) i Muninn (Myśl), które przynosiły mu wieści z ziemi, ośmionogi rumak Sleipnir (spłodzony przez Lokiego), wilki Geri i Freki. Własność Odyna stanowiły okręty Skidbladnir i Naglfar, niechybiająca włócznia Gungnir, pierścień Draupnir, tron Hlidskjalf (z którego to można było obserwować cały świat). W dniu ostatecznej walki bogów Odyn miał zostać pożarty przez Fenrira. Środa jest dniem Odyna w języku angielskim (Wednesday), a także w duńskim, norweskim i szwedzkim (onsdag).





Thor walczący z gigantami." border=0 align=right>

**Thor** - pierworodny syn Odyńa, władca piorunów; zwany też Thórr. Jeden z ważniejszych bogów skandynawskich, jak również najbardziej poważany i lubiany przez ludzi - wnioskuje się to po występowaniu jego imienia jako członu w nazwach geograficznych np. Thorsnes, Thorshofn na Islandii, czy Thorsberg, Thorsej w Norwegii oraz imionach skandynawskich zarówno męskich jak i żeńskich: Thorkel, Thorir, Thorgrim, Thorbjorn — ty tylko jedno z wielu. Jego atrybuty to Młot Mjólnir, 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, Norwegowie oraz Szwedzi — „torsdag”. Młot Thora zasługuje na szczególną uwagę ze względu na jego znaczenie i magiczne atrybuty, był bronią, która siała postrach wśród wszystkich istot żywych, a zwłaszcza olbrzymów, których Thor jak i wszyscy bogowie nienawidzili i pragnęli za wszelką cenę zabić. Mjólnir noszony był przez Wikingów w postaci amuletu mającego charakter ochronny.

**Modi i Magni** — dwaj synowie Thora i olbrzymki Jarnsaksy.

**Jord** - bogini ziemi, matka Thora.

**Tyr** - syn Odyńa,; inaczej Tiu, Thingsus. Bóg wojny, prawa, ćwiczeń atletycznych, sprawiedliwości. Pozbawiony jednej ręki (odgryzł mu ją Fenrir — Tyr był jedynym z bogów, który nie bał się podejść do Fenrira). Przypuszcza się, iż składano mu ofiary z ludzi. Germanowie nadali wtorkowi imię Tyra: niemiecki „dienstag”, angielski „tuesday”, duński „tirsdag”. Wierzono, że Tyr przynosi pomyślność w bitwie, to właśnie on decydował o rezultacie walki. Według Snorriego, często mówiono o mądrych „mądry jak Tyr”. Wielu wojowników swój nowo-wykuty oręż ozdobiło runami i dwukrotnie wzywało Tyra by poświęcić broń.

**Baldur** - syn Odyńa i Frigg; występuje również jako Baldr lub Balder. Potomek Odyńa, patron słońca letniego i światła. Był skandynawskim odpowiednikiem Apolla, ulubieńcem zarówno bogów jak i ludzi — według Snorriego słońce świeciło dla niego. Jego życiu zagrażała śmierć, by go przed nią uchronić jego matka 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 Hödurem 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 zmięczenia, czyli dnia Ragnarök.

**Nanna** - małżonka Baldura; z rozpaczy po śmierci męża rzuciła się na stos pogrzebowy i spłonęła wraz z jego ciałem.

**Forseti** - syn Nanny i Baldura, bóg sprawiedliwości.

**Bragi** - bóg pieśni, poezji, wymowy. Potomek Odyna i Frigg, 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.

**Iduna** - zwana także Idunn, Ithunn. Żona Bragiego, córka Karla 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.

**Widar (Vidar)** - patron milczenia, rzekomo dorównujący siłą samemu Thorowi;

**Hermod** - syn Odyna, jego poseł;

**Loki** - nie wiadomo czy należał do rodu Asów, był jednak początkowo ulubieńcem bogów, a wszystkie jego występki uchodziły mu na sucho, do czasu gdy nie doprowadził do śmierci Baldura. Stał się patronem kłótni i niezgody. Wraz z olbrzymką Angrbodą wydał na świat trzy potworne istoty: wilka Fenrira, węża Midgardu (Jörmunganda) oraz Hel. 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. Loki był uosobieniem żywiołu ognia, sam zrodził się z iskry zapalającej poszycie leśne wyspy Laufey. Jego ojcem (wytwarzającym iskry) był Farbauti.

**Siguna** - małżonka Lokiego, znana również jako Sigyn — urodziła synów Narfięgo i Walięgo (nie mylić z Walim, synem Odyna);

**Wali (Vali)** - syn Odyna, strażnik sprawiedliwości; najmłodszy potomek Odyna i olbrzymki Rind. Miał przeżyć zmierzch bogów. Podobnie jak o Widarze, nie wiemy o nim wiele.

**Frigg** - żona Odyna, matka bogów. Bogini małżeństwa oraz rodziny.

**Heimdall** - bóg światła, strażnik niebios na moście Bifrost (tęczy) — legenda głosi, że stworzył on klasy w społeczeństwie skandynawskim, Jarla — wojownika, Karla — wolnego chłopca i Thralla — niewolnika.

**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 — Niflheim — 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 strażnika sprawiedliwości — Walięgo.

**Ull** - bóg narciarstwa, myślistwa i łucznictwa. Obdarzony wielką urodą. Jest kolejną postacią w mitologii, o której prawie nic nie wiemy.

**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 znajdowały 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”. Słowo to oznacza „wybierająca poległych”.

## Wannowie:

**Aegir** - bóg oceanów i morskich głębi. Czczony przez żeglarzy. Wraz ze swoją żoną Ran trzymali się z dala od pozostałych bogów. Jego żona przyjmowała do swego domu tych, którzy utonęli w morzu.

Njord (Njörd) — syn Aegira, władca wód przybrzeżnych oraz wiatrów i fal, bóg płodności. Prawdopodobnie jeden z najważniejszych bogów. Ojciec Freya i Freyi. Pod koniec okresu wikingów jego znaczenie zmalało na korzyść Freya. Mąż olbrzymki Skadi. Modlono się do niego prosząc o urodzaj i bogactwo, a także o dobry połów.

Skadi - bogini gór, miała pomścić swego ojca Thjaziego, który to ukradł Asom złote jabłka. Asowie by zawrzeć pokój pozwolili jej wybrać męża spośród wszystkich bogów



ogładając tylko ich stopy. Skadi chciała trafić na Baldura, jednak trafiła Njorda.

**Frej (Frej)** - syn Njorda, główny bóg urodzaju rozdający deszcz i światło, ustalał wielkość plonów, a także czuwał nad liczebnością populacji. Symbolizował męską potencję. Składano mu ofiary z koni.

**Freya (Freja)** — bliźniacza siostra Freja, złotowłosa bogini miłości i płodności, kierowała popędem seksualnym. Czasami jednak łączona również z wojną i śmiercią. Doskonale władała magią, mogła zmieniać się w ptaka. Była najpiękniejszą w całym boskim rodzie, budziła pożądanie wśród wszystkich stworzeń. To ona była przyczyną, dla której olbrzymy atakowały Asgard. [1]

## V. Ragnarök — Przeznaczenie Bogów

W mitologii skandynawskiej panowało silne przeświadczenie predestynacji świata. Wszystko było już zaplanowane i nie można było zmienić przyszłości. Stąd też bardzo charakterystyczne podejście do życia wśród ówczesnych społeczności nordyckich. Śmierć była czymś pewnym i nie można było jej zapobiec, jedyne co dało się zrobić to umrzeć w chwale, dlatego najbardziej ceniono sobie wojowników odważnych i nie znających żadnego strachu — umierających z uśmiechem. Tylko o takich pamiętano. Śmierć dotyczyła również bogów, którzy znali swe przeznaczenie bardzo dobrze, ciągle przygotowując się do ostatecznej walki, która i tak miała być przegrana.

Ragnarök składa się z dwóch członów, *ragna*, czyli rządzących, bogów oraz drugi *rök* oznaczający przeznaczenie, los. Początkowo błędnie tłumaczono drugi człon myląc ze skandynawskim *rokkr*, czyli zmierzch. Stąd też mamy *Die Gotterdämmerung* (Zmierzch Bogów) u Wagnera. W swoim tekście, używałem słowa zmierzch, ponieważ przeznaczenie w Ragnarök wiąże się z końcem.

Na trzy lata przed końcem ziemię ogarnie wojna. Pojawią się trzęsienia ziemi, srogie nieustanne mrozy, śnieżyce i wichury powalając drzewa i góry. Jedynym drzewem pozostanie prastary jesion. Wilki połkną słońce i księżyc, zapanują ciemności. Oswobodzą się Fenrir oraz Loki by wziąć udział w ostatecznej walce. Jörmungand wypełźnie z morza, świat zostanie zalany przez wody oceanów po wyjściu w morze statku Naglfar z olbrzymami na pokładzie, kapitanem będzie Hrym, sternikiem zaś Loki. Niebiosa się otworzą i wyjdą na świat synowie Muspellheimu, na czele tych jeźdźców stanie Surt. Armia będzie palić wszystko dokoła po drodze do Wigrid, olbrzymiej doliny gdzie rozegrana zostanie ostatnia bitwa. Na ten czas Heimdall zadmie w Gjallarhorn by przebudzić swych boskich towarzyszy i przywołać do ostatniej bitwy, wtedy też Yggdrasil zadrży. Odyn pojawi się u źródła Mimira. A następnie armia z Walhalli ruszy do doliny. Straszny pies Garm będzie walczył z Tyrem, Thor pokona węża świata jednak umrze zatruty jego jadem. Fenrir pożre Odyna, jednak Widar pomści ojca rozrywając wilka. W pojedynku między sobą zginą Loki i Heimdall. Po czym Surt zapali całą ziemię, gwiazdy pociemnieją przyduszone dymem, a morze wystąpi z brzegów i wszystko pochłonie. Kiedy pożoga ostygnie, życie narodzi się od nowa, a panami świata zostaną ocalali Modi, Magni, Baldur oraz Höd. Sol zdąży przed śmiercią narodzić swą następczynię, która będzie teraz rozświetlać świat. Ludzkość ocaleje, dzięki dwójce, która ukryje się w gałęziach prastarego drzewa, a będą to Lif i Lifthasir. Wszystko rozpocznie się od nowa.

### Literatura:

1. *Wikingowie i Germanie: Sagi ludów północy*, wyd. Amber, Warszawa 1998. Wydanie I
2. Else Roesedahl, *Historia Wikingów* wyd. Marabut, Gdańsk 2001
3. *Edda poetycka* w przekładze A. Załuskiej-Strömberg. Wyd. Biblioteki Narodowej, Wrocław 1986

---

### Przypisy:

[1] Na podstawie: Michał Wybieralski, [Azowie - panteon bogów skandynawskich](#) - uzupełnione i poprawione przez P.P.

### **Przemysław Piela**

Współzałożyciel portalu Ateista.pl, w latach 2004-2005 z-ca redaktora naczelnego, do października 2007 r. redaktor naczelny. Przewodniczący ośrodka poznańskiego Polskiego Stowarzyszenia Racjonalistów. Studiuje filozofię oraz filologię duńską na Uniwersytecie Adama Mickiewicza w Poznaniu. Redaktor portalu Racjonalista.pl



[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 01-03-2008)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,5757) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,5757>)

Contents Copyright © 2000-2008 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 katalogów, skrypty 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](mailto:redakcja@racjonalista.pl)