

## جلسه اول

سخن گفتن درباره اساطیر و آیین‌های باستانی بسیار دشوار است، زیرا آیین‌های کهن با اساطیر عجین شده‌اند؛ این به آن معناست که بشر از آغاز با اسطوره می‌زیسته است.

اسطوره‌ها تصویری از چگونگی زندگی انسان‌های اندیشمند کهن را در جنبه‌های گوناگون از زمان‌های دور به زمان ما آورده و در دسترس ما قرار می‌دهند. اساطیر در جوامع ابتدایی و تمدن‌های آغازین، اعتقادات انسان‌ها را بیان می‌کردند و اثربخشی مراسم و تشریفات آیینی را تأمین و تضمین می‌کردند.

**هر کجا که تاریخ و باستان‌شناسی خاموش می‌ماند، اسطوره‌ها سخن می‌گویند و حقایق تلخ و شیرین را بر ما آشکار می‌سازند.**

در دایره‌المعارف‌های فارسی، اساطیر را داستان‌های خرافی، یا نیمه خرافی درباره قوای طبیعی خدایان، و یا داستان‌های پهلوانی افراد به صورت روایت نسل به نسل یاد می‌کنند.

در دانشنامه بزرگ لاروس، اساطیر را میتولوژی، و معنی آن را داستان‌ها و اتفاقاتی که پایه و اساس تاریخی نداشته، افسانه‌هایی که از اتفاقات و حوادث واقعی سرچشمه گرفته و به منظور مذهبی جلوه دادن صورت ظاهر آنها عوض می‌شود. افسانه خدایانی که مورد اعتقاد یک نژاد و ملت است و یا داستان‌هایی که زائیده خیال می‌باشد، یاد می‌کند.

آنجا که تاریخ و باستان‌شناسی خاموش می‌ماند، اسطوره‌ها به سخن در می‌آیند و فرهنگ آدمیان را از دوردست‌ها به زمان ما می‌آورند و افکار بلند و منطق گسترده مردمانی ناشناخته، ولی اندیشمند را در دسترس ما می‌گذارند. دین یا اساطیر هیچ ملتی را نمی‌توان جدا از بافت تاریخی آن دریافت. اطلاعاتی دربار تحولات فرهنگی و نفوذ گوناگونی که دست‌اندرکار بوده لازم است تا به هویت آن ملت و اساطیر آن پی برده شود.

اسطوره‌ها تنها بیان تفکرات آدمی درباره مفهوم اساسی زندگی نیستند، بلکه دستورالعمل‌هایی هستند که انسان بر طبق آنها زندگی می‌کند.

نورتروپ فرای، فیلسوف و اسطوره‌شناس کانادایی، باور دارد که ادبیات از اساطیر نشأت گرفته است. وی می‌گوید: هر اسطوره کوشش ساده و ابتدایی تخیل برای جهان بشری با جهان غیر بشری است، و غالباً داستانی درباره یک ایزد است. بعدها اساطیر به‌ندریج با ادبیات عجین و اسطوره اصل اساسی از داستان‌سرایی می‌شود.

فرای اساطیر را مملو از خدایان و قهرمانانی می‌داند که ماجراهایی پیروزمندانه را از سر می‌گذرانند و گاهی به آنها خیانت شده و به قتل می‌رسند و یا با به دنیا آمدن مجدد خود جهان را تکان می‌دهند. گاهی هیولای عظیم دریایی

آنها را می‌بلعد یا به‌وسیله گراز یا به قتل می‌رسند و یا از جهان ناآشنای زیرین سر در می‌آورند و با جنگ و ستیز، دیگر بار راه خود را به خارج باز می‌کنند.

اسطوره در مواقعی بیانگر ایده‌هایی برای واقعیتی مانند پیدایش کیهان بوده و معمولاً موجودات مافوق طبیعی را بررسی می‌کند.

تعریف اسطوره از دیدگاه پژوهشگران:

- جیمز فریزر (منتقد اسطوره‌گرای انگلیسی) و ادوارد برنت تایلر (انسان‌شناس انگلیسی) افسانه را حاصل تلاش انسان آغازین برای شناخت جهان می‌دانند.
- لوسین لوی-برول (فیلسوف و انسان‌شناس فرانسوی) افسانه را گونه‌ای از شناخت برآیند ذهن پیش منطقی انسان آغازین می‌داند.
- الکساندر کراپ افسانه را روایتی از خدایان می‌داند که توجیه‌کننده پدیده‌های طبیعی است.
- از دید ماکس مولر (زبان‌شناس و خاورشناس آلمانی) افسانه گونه‌ای تبدیل مفاهیم استعاری به شبه‌واقعی است.
- میرچا الیاده (اسطوره‌شناس و دین‌پژوه رومانیایی) با توجه به نگرش آیین‌گرای خود افسانه را خمیرمایهٔ دین می‌داند.
- لوی استروس (قوم‌شناس و انسان‌شناس فرانسوی) در نظریهٔ ساختارگرای خود افسانه را لایه‌ی ژرف اندیشه‌ی انسانی می‌داند و از دید او معنی هر افسانه براساس شکل آن تغییر می‌یابد و بدین‌سان معنی افسانه چند لایه و در هر زمان معنی خاصی دارا است و نزد هر فرد و در هر جامعه برداشت‌های متفاوتی از آن وجود دارد؛ و از این برداشت‌ها می‌توان به ساختار و الگوی ناخودآگاه قومی یک جامعه پی برد.
- پل رادین (انسان‌شناس آمریکایی) افسانه را از دیدگاه اقتصادی آن بررسی می‌کند و بر آن است که در شناخت افسانه‌ها باید به ساختار زیر بنایی آن پرداخت.
- در نظریه‌ی کارکردگرای برونیسلاو مالینوفسکی (مردم‌شناس لهستانی) افسانه پاسخی است به پرسش‌های فلسفی انسان ابتدایی و واقعیتی است که در شکل عقاید و تصعید این عقاید و در قوانین کارکردی رفتار یعنی اخلاقی پدیدار می‌شود.

اسطوره، روایتی نمادین است با منشأ معمولاً ناشناخته و حداقل تا حدی سنت محور، که به ظاهر به رویدادهای واقعی مربوط می‌شود و به ویژه با اعتقاد مذهبی مرتبط است. از رفتارهای نمادین (مربوط به فرقه‌ها یا آیین)

و مکان‌ها یا اشیاء نمادین (همانند معابد) متمایز می‌شود. اسطوره‌ها روایت‌های خاصی از خدایان یا موجودات فوق بشری هستند که در رویدادها یا شرایط خارق‌العاده در زمانی نامشخص اما به عنوان بخشی با موجودیت پیشین جدا از تجربیات عادی بشری درک می‌شوند. (Richard G.A. Buxton, Britannica)

## جلسه دوم

برخی از شناخته‌شده‌ترین اسطوره‌ها و افسانه‌های شمال اروپا در سال‌های پس از سقوط امپراتوری روم در قرن پنجم پس از میلاد، رخ داده و احتمالاً سرچشمه گرفته‌اند. در حالی که آنچه ما از اساطیر و افسانه‌های سلتیک و نورس (اسکاندیناوی) می‌دانیم در قرون وسطی نوشته شده است، اساطیر فنلاند تا قرن نوزدهم ثبت نشده است. در بیشتر تاریخ ثبت شده خود، مردم فنلاند توسط افراد خارجی—ابتدا سوئدی‌ها، سپس روس‌ها—کنترل می‌شدند و سواد در زبان فنلاندی تا اوایل قرن نوزدهم بسیار محدود بود.

قبل از ورود مسیحیت به اسکاندیناوی در قرن‌های ۱۰ و ۱۱، نورس‌ها سنت شفاهی غنی‌ای با اسطوره‌های خاص خود داشتند که غالباً حماسی و خشونت‌آمیز بودند. حتی در افسانه خلقت آنها، یک عمل قتل که توسط خدایان انجام می‌شود، نقش اصلی را ایفا می‌کند.

کامل‌ترین نسخه از افسانه خلقت نورس در ادای منثور اثر اسنوری استورلوسون آمده است. به گفته اسنوری، پیش از آغاز زمان، تنها دنیای موسپل‌هایم وجود داشت، سرزمین غولان آتشی که در بخش جنوبی جهان واقع شده است. دوران بسیاری پیش از ساخته شدن دنیای نیفل‌هایم گذشت. نیفل‌هایم دارای نه رودخانه یخی است و سردترین و تاریک‌ترین سرزمین در جهان به‌شمار می‌رود. در حالی که اسطوره‌ها نمی‌گویند چه کسی یا چه چیزی این دو جهان را خلق کرده است، اما بر تضاد بین موسپل‌هایم، دنیای آتش، و نیفل‌هایم، جهانی از یخ، تأکید شده است.

بین این دو جهان، گینونگاگپ، خلا اولیه، قرار داشت. یازده رودخانه از چشمه‌ای به نام هورگلمیر سرچشمه می‌گیرد و از نیفل‌هایم به این خلا می‌ریزد و نه‌رایی از سم را با خود حمل می‌کند. رودخانه‌ها با رسیدن به فضای خالی یخ زدند و بخارات سمی که از آنها برمی‌خیزد یخ‌پوشه مات (مه یخ زده) را تشکیل می‌داد. بنابراین بخش شمالی گینونگاگپ با لایه‌هایی از یخ و مه خفه شد.

قسمت جنوبی خلا، نزدیک به موسپل‌هایم، آنقدر داغ بود که سنگ را ذوب می‌کرد، اما وسط، در نیمه راه بین یخ شمال و آتش جنوب، ملایم بود: در اینجا یخ شروع به ذوب شدن و چکیدن کرد. گرمای جنوب باعث تسریع زندگی در قطرات شد و آنها به شکل گولی به نام یمیر در آمدند. او جد نژاد غول‌های یخی شد.

یمیر نخستین موجود زنده بود که حتی قبل از خلق بهشت و زمین وجود داشت.

با ادامه ذوب شدن یخ در گینونگاگپ، یک گاو ظاهر شد. او اودوملا نامیده شد و با لیسیدن سنگ‌های یخی نمکی تغذیه می‌شد. چهار رودخانه از شیر که از اودوملا سرازیر می‌شد، یمیر را سیر می‌کرد.

تا عصر روز اول، لیسیدن اودوملا موهای غول دیگری را در یخ آشکار کرد. در روز دوم، سر او بیرون آمد و در روز سوم، تمام غول برخاست. نام او بوری بود. بوری بزرگ، قدرتمند، و زیبا بود. او صاحب پسری به نام بور شد - از مادری نام برده نشده، اما احتمالاً او یک غول زن یخبندان بوده است زیرا هیچ موجود دیگری هنوز خلق نشده است. بور، غول یخبندان دیگری به نام بستلا که دختر بولتورن بود را به همسری گرفت. آنها با هم سه پسر داشتند که اولین خدایان بودند. در بین برادران آدین برادر بزرگتر، ویلی فرزند وسط و وه کوچکترین برادر بود.

این سه خدا فکر می‌کردند که غول‌ها خشن و نامهربان هستند. این سه برادر یمیر را کشتند و وقتی او به زمین افتاد، خون زیادی از بدنش فوران کرد که همه غول‌های یخی در آن غرق شدند، به جز نوه اش برگلمیر که با خانواده اش در یک قایق فرار کرد و در نهایت کل نژاد غول را دوباره پایه نهاد. بسیاری از مفسران به تأثیر کتاب مقدس در این داستان مشکوک هستند - با برگلمیر به عنوان یک نوح غول پیکر. مشخص نیست که آیا این یک افسانه درست است یا اختراع اسنوری مسیحی.

رابطه میان غول‌ها و خدایان پیچیده بود. در اساطیر نورس، غول‌ها معمولاً در یک رابطه متضاد با خدایان ظاهر می‌شدند. در عین حال، اساطیر آنها را شبیه به خدایان نشان می‌دادند.

اگرچه یمیر باید برای خدایان بزرگ بوده باشد تا دنیا را از بدن او بسازند، اما بیشتر غول‌ها مانند خدایان بودند. آنها قدرت‌های مافوق بشری داشتند، و با اینکه که برخی هیولاهای وحشتناکی بودند، برخی دیگر آنقدر زیبا بودند که معشوقه یا همسر خدایان می‌شدند. همه خدایان در نهایت از نسل غول‌ها بودند.

غول‌ها می‌توانند خدایان شوند - مانند لوکی که از پدر و مادری غول پیکر متولد شد. تمایز بین غول‌ها و خدایان اساساً به جای قدرت، از نظر موقعیت بود: خدایان حق پرستش را داشتند، در حالی که غول‌ها حق پرستش نداشتند.

به دلیل قتل یمیر، غول‌ها پس از آن همواره با خدایان دشمنی داشتند. این سه برادر جسد یمیر را به وسط گینونگاگپ بردند و جهان را از بدن او ساختند و آن را با دریا که از خون او ساخته بودند محاصره کردند. از گوشت یمیر برای ساختن زمین استفاده شد، استخوان‌هایش سنگ‌ها و دندان‌هایش سنگ‌های کوچک‌تری را تشکیل دادند. خدایان حشره‌هایی را یافتند که در گوشت یمیر حفر می‌ساختند. از اینها دورف‌ها را آفریدند و به این موجودات شعور و هوش و ظاهر انسانی دادند.

خدایان از یمیر برای ساختن نه تنها زمین، بلکه آسمان‌ها استفاده کردند. آنها جمجمه یمیر را گرفتند و روی زمین گذاشتند تا آسمان را بسازند. در هر یک از چهار گوشه آسمان یک دورف قرار دادند. نام‌های آنها آستری (شرق)، وستری (غرب)، نوردی (شمال) و سودری (جنوب) بود. خدایان همچنین برخی از جرقه‌ها و خاکستر آتشفشانی مذاب را که از موسپل‌هایم می‌دمیدند، گرفتند و آنها را در آسمان قرار دادند تا آسمان‌ها را روشن کنند. برخی از جرقه‌های آسمان را ثابت کردند و اینها تبدیل به ستاره شدند. جرقه‌های دیگر، سیارات، در مسیرهای تعیین شده توسط خدایان حرکت کردند.

روز و شب هر دو به شکل غول‌ها به تصویر کشیده می‌شوند. خدایان، غول تاریکی نوت ("شب") و پسر درخشان و زیبایش داگر ("روز") را در آسمان قرار دادند: آنها در طول هر ۲۴ ساعت یک بار یکدیگر را در سراسر جهان دنبال کردند. خدایان همچنین برادر و خواهر زیبا، مانی («ماه») و سول («خورشید») را گرفتند و آنها را نیز در آسمان قرار دادند. طبق افسانه اسنوری، مانی و سول هر دو به سرعت در آسمان حرکت می‌کنند زیرا توسط گرگ‌ها تعقیب می‌شوند. راگناروک، پایان جهان، اندکی پس از روزی که گرگ‌ها، فرزندان یک غول زن، سرانجام آنها را می‌گیرند و می‌بلعند، دنبال خواهد شد.

خدایان زمین را گرد ساختند و قسمت اطراف سواحل را به عنوان خانه در اختیار غول‌ها قرار دادند. آن را یوتون‌هایم (از یوتون، نام نورس قدیم برای غول‌ها، و هایم به معنای خانه) می‌نامیدند. در وسط زمین، خدایان از مژه‌های یمیر برای ساختن قلعه استفاده کردند تا غول‌ها را دور نگه دارند. این مکان را میدگارد می‌نامند. آخرین کار خدایان این بود که مغز یمیر را بگیرند و به آسمان بیندازند تا ابرها را بسازند. با این کار، خدایان خلقت بی‌رحمانه خود از جهان را به پایان رساندند.

خلقت واقعاً کامل نبود تا اینکه یک روز، اودین، ویلی و وی در حین قدم زدن در ساحل دریا دو کنده چوب را پیدا کردند. از این تکه‌ها، خدایان دو انسان اول را خلق کردند و به آنها زندگی، هوشیاری، حرکت، صورت، شنوایی، گفتار و بینایی بخشیدند. سرانجام به آنها لباس دادند و نام مرد را آسک (درخت ون) و زن را امبلا (درخت ملچ) گذاشتند. خدایان به آنها و فرزندانشان قلمرو میدگارد را دادند تا در آن زندگی کنند.

پس از اینکه آنها انسان را خلق کردند، خدایان قلمرو خود آسگارد را در بالای میدگارد ایجاد کردند. در آنجا اقامتگاه‌های خود را ساختند که باشکوه‌ترین آنها والهلای اودین بود: مکانی شبیه بهشت که در آن جنگجویان مرده با ضیافت سرگرم می‌شدند. برای پیوند آسگارد و میدگارد، خدایان یک پل رنگین کمانی آتشین به نام بیفروست ساختند. انسان‌ها اغلب به صورت گذرا به بیفروست در آسمان نگاه می‌کنند اما فقط خدایان می‌توانند از آن عبور کنند.

## جلسه سوم

در اساطیر نورس معتقد بودند که کیهان از نه جهان یا قلمرو تشکیل شده است که ایگدراسیل—درخت زبان گنجشک یا وَن همیشه سبز بسیار بلند—در مرکز آن قرار دارد. با توجه به Völuspá، پیشگویی ولوا، این درخت نه جهان را به هم پیوند می‌دهد که کیهان را تشکیل می‌دهند.

طبقه اول: آسگارد، الف‌هایم، وانا‌هایم

طبقه دوم: میدگارد، سوارت‌آلف‌هایم، یوتون‌هایم

طبقه سوم: نیفل‌هایم، موسپل‌هایم، و هل‌هایم

- آسگارد، اولین طبقه، زیستگاه آسیرها (یکی از دو گروه اصلی خدایان قبل از مسیحیت)، که با پل بیفروست به جهان‌های دیگر پیوند داشت.
- الف‌هایم، زیستگاه الف‌های روشنایی. الف‌ها در اصل موجودات ریزاندami زیبارویی بودند که در جنگل‌ها و غارها و کنار چشمه‌ها زندگی می‌کردند.
- وانا‌هایم، سرزمین نژاد ونیر، ایزدان و ایزدبانوان باروری، حاصلخیزی و خرد است.
- میدگارد یا سرزمین میانه، اقامت‌گاه انسان‌ها است. میدگارد تنها سرزمین قابل مشاهده در بین نه جهان بود
- سوارت‌آلف‌هایم سرزمین الف‌های تاریکی. الف‌های تاریکی از خورشید بیزار بودند در نتیجه قلمرو آن‌ها در زیرزمین و لابه‌لای سنگ‌ها بود.
- یوتون‌هایم سرزمین یوتون‌ها، غول‌های یخی و سنگی. بیشتر شامل سنگ، بیابان‌ها و پوشیده از جنگل‌های انبوه است.
- نیفل‌هایم در دوردست‌ترین مناطق شمالی گینونگاگپ، پوشیده از یخ و مه. دارای نه رودخانه یخی و سردترین و تاریکترین سرزمین در جهان
- موسپل‌هایم سرزمین غولان آتشی که در بخش جنوبی جهان. منطقه‌ای گرم و سوزان، پر از گدازه، شعله‌های آتش، جرقه و دوده
- هل‌هایم توسط ایزدبانوی هل، دختر ایزد شرارت لوکی و غولی به نام آنگربودا فرمانروایی می‌شد. خانه‌ای برای مردگان.

اسنوری نوشت که ایگدراسیل توسط سه ریشه عظیم پشتیبانی می‌شود. یکی به آسگارد، دیگری به یوتون‌هایم و سومی به نیفل‌هایم رسید. در روایت اسنوری، در زیر هر ریشه یک چاه یا چشمه وجود داشت: اورداربرونر در آسگارد؛ چاه میمیزبرونر در یوتون‌هایم؛ و هورگلمیر (سرچشمه) در نیفل‌هایم.

اورداربرونر، چاه سرنوشت، جایی بود که خدایان هر روز برای برگزاری دادگاه قانونی خود و حل و فصل اختلافات ملاقات می‌کردند.

نورنها نیمه الهگان، یا فرشتگان سرنوشت هستند. این سه خواهر به نام‌های اورد (سرنوشت)، ورداندی (ضرورت)، و اسکولد (زمان حال) هم سرنوشت انسان‌ها و هم سرنوشت خدایان و هم جریان‌های طبیعی و دائمی کیهان را کنترل می‌کنند. آن‌ها همچنین نگهبان چاه سرنوشت هستند.

میمیزبرونر چاه خرد بود که گفته می‌شود آب آن دانش و حکمت بسیاری را به همراه خود دارد

اودین راه درازی را پیمود تا جادوگری بیاموزد. او تنها یک چشم دارد که مانند خورشید می‌درخشد چون در ازای نوشیدن اندکی آب از چاه میمیزبرونر که قدرت الهام و آگاهی از آینده به او می‌داد ناگزیر چشم دیگرش را به نگهبان این چاه که میمیر نام دارد بخشیده‌است.

ایگدراسیل خانه تعدادی از موجودات بود که از آن تغذیه می‌کردند و باعث رنج مداوم درخت می‌شد—این درخت به نوعی دارای ادراک حساب می‌شد. مار نیده‌هاگ که در کنار هورگلمیر زندگی می‌کرد، دائماً ریشه‌های ایگدراسیل را می‌خورد.

چهار گوزن بین شاخه‌های آن می‌دویدند و از تازه‌ترین برگ‌هایش تغذیه می‌کردند.

در مرتفع‌ترین شاخه‌های درخت، عقابی دانا اما بی‌نام نشسته بود که بال‌هایش باعث وزش باد می‌شد.

عقاب و نیده‌هاگ دشمنان قدیمی بودند و دشمنی آنها توسط سنجابی به نام راتاتوسک امکان پذیر شد، که از ایگدراسیل بالا و پایین می‌رفت و پیام‌های دشمنی بین آنها را به یکدیگر می‌رساند.

ایگدراسیل در حال پوسیدن بود. نورن‌ها از آن مراقبت می‌کردند و آب مقدس از اورداربرونر به آن می‌پاشیدند و شاخه‌های آن را با خاک رس جمع شده از اطراف چشمه، سفید کردند تا آنها را حفظ کنند. اقدامات آنها کیهان را در تعادل بین نیروهای ویرانگر و خلقت حفظ کرد. علیرغم اهمیت ایگدراسیل، هیچ افسانه اسکاندیناوی از پیدایش یا نابودی آن سخنی به میان نیاورد.

اودین از تاج و تخت خود، هیلدزکیالف در آسگارد، بر نه جهان حکومت می کرد. دو کلاغ به نام های هوگین (اندیشه) و مونین (سرشت) نمادهای ذهن او بودند و روی شانه های او می نشستند. هر سپیده دم، اودین آنها را می فرستاد تا بر فراز جهان ها پرواز کنند. آنها عصر برمی گشتند تا آنچه را که دیده بودند گزارش دهند.

ایگدراسیل نیز منبع دانش برای اودین بود. کلید این امر، دانش اودین از خط رونی بود که از طریق یک فداکاری به دست آورد: او خود را به مدت نه روز از ایگدراسیل آویزان کرد و بر نیزه خود آویخته شد.

آب چشمه میمیزبرونر به او دانش داد. اودین برای یک نوشیدنی از چشمه، یکی از چشمانش را خارج کرد و به عنوان وثیقه در چاه گذاشت. جستجوی او برای دانش یک هدف داشت: او مرگ خود را در رگناروک پیش بینی کرده بود و به دنبال راهی برای سرپیچی از سرنوشت بود.

از مصیبت های خود، اودین توانایی استفاده از خط رونی را به دست آورد که به او قدرتی بسیار فراتر از خدایان دیگر داد.

اودین به یک جنگجوی بزرگ تبدیل شد که به خاطر تالار کشتگان اش، والهالا، شهرت داشت. والهالا سالن وسیعی که با نیزه ها پوشیده شده بود، دارای ۵۴۰ در بود که هر یک به قدری پهن بود که ۸۰۰ جنگجو می توانستند از میان آن عبور کنند. این بهشتی بود که در آن اینهریارها، جنگجویان کشته شده، می توانستند جشن بگیرند— وعده والهالا باید برای یک جنگجوی وایکینگ که در جنگ با مرگ روبرو می شد، آرامش بخش بوده باشد.

فقط برزرکرها به طور فعال در پی مرگ در جنگ بودند تا ورودشان به والهالا تضمین شود. این جنگجویان افسارگسیخته قبل از هر نبرد خود را به حالت خلسه درمی آوردند و برخی نیز معتقدند که آنها احتمالا از خوردنی های مخدر استفاده می کرده اند.

خونخواهی اودین بسیار زیاد بود. دو گرگ به نام های جری و فرکی همراهان اودین بودند. نمادهای ظلم او، نام آنها هر دو به معنای "درنده" یا "طمع" بود. آنها در میدان های جنگ پرسه می زدند و از اجساد تغذیه می کردند. در جشن ها، اودین غذای خود را به گرگ های خانگی اش می داد و خود فقط شراب عسل می نوشید.

وی همچنین توسط والکری ها، برگزینده کشتگان، همراهی می شد. آنها روح شجاع ترین کشته شدگان در جنگ را به والهالا هدایت می کردند تا به گروه جنگجویان مرده شخصی او بپیوندند.

والکری ها دوشیزگان جنگجوی ایزد جنگ و باشندگانی هستند که جنگ و خونریزی آنان را خشنود می سازد.



## جلسه چهارم

نورس ها خدایان خود را در مجموع به عنوان آسیر (یا اِزیر) توصیف کردند که از آن، نام آسگارد برآمده است.

با این حال، آن‌ها معتقد بودند که در ابتدا دو خانواده از خدایان وجود داشته است: آسیر و وانیر. نورس‌ها بر این باور بودند که در سپیده دم تاریخ، آسیر و وانیر بر سر اینکه چه کسی حق دریافت احترام (عبادت و قربانی) از انسان‌ها را داشته باشد، با هم جنگیدند.

جنگ خدایان به دلیل رفتار آسیر با جادوگری به نام گول‌ویگ در هنگام بازدید او از سالن اودین در آسگارد آغاز شد. ایزدان آسیر سه بار سعی کردند او را بسوزانند، اما هر بار گول‌ویگ زنده شد. گول‌ویگ می‌توانست عصای جادویی بسازد و طلسم کند، و از استعداد پیشگویی برخوردار بود. این توانایی‌ها او را به عنوان یکی از الهه‌های وانیر مشخص کرد. پس از شکایت وانیرها از رفتار آسیرها با گول‌ویگ، هر دو طرف در اورداربرونر ملاقات کردند تا اختلافات خود را حل کنند.

در اورداربرونر، اودین نیزه‌ای را به سمت وانیرها پرتاب کرد و جنگ آغاز شد. وانیرها به آسگارد یورش بردند. در پاسخ، آسیر خانه وانیرها، واناهایم را ویران کردند. هیچ‌یک از طرفین نتوانستند پیروز شوند، بنابراین خدایان موافقت کردند که گروگان‌ها را مبادله کنند و در صلح زندگی کنند.

پس از جنگ، خدای دریا نیورد، که رهبر وانیرها بود، به همراه پسرش فریر و دخترش فریا برای زندگی با پیش آسیرها رفتند و گروگان آنها شدند.

فریا ایزدبانوی عشق، باروری، نزاع و مرگ، جادوگری، کشمکش، و یکی از زیباترین الهه‌های اساطیر و ادبیات نورس بود. او شیفته شعر و موسیقی، بهار و شکوفه‌های آن و به خصوص علاقه شدیدی به الف‌ها داشت. فریا قادر به ریختن اشک‌هایی بود که به طلا یا کهربا مبدل می‌شدند.

فریر را ایزد صلح و جنگجویی دلاورانه می‌پنداشتند. در پرستشگاه‌های او سلاح ممنوع بود و خونریزی یا پناه‌بردن مجرمان به مکان‌های مقدس او گناه به‌شمار می‌رفت.

در مقابل، هونیر و خدای حکیم میمیر از آسیرها برای زندگی به واناهایم رفتند. با این حال، وانیرها از گروگان‌های خود ناراضی بودند. وانیرها که احساس می‌کردند فریب خورده‌اند و در مقابل نیورد و فرزندانش اسیران برابر دریافت نکرده بودند، سر میمیر را بردند و هونیر را با سر او به آسگارد فرستاد.

اودین سر میمیر را حفظ کرد و به آن قدرت گفتار داد تا بتواند از خرد آن بهره مند شود. تمایز بین خدایان در پایان، هنگامی که وانیرها به آسیرها تبدیل شدند و ادای احترام را از انسان‌ها به اشتراک گذاشتند، محو شد.

اودین در درجه اول ایزد پادشاهی، جنگ، و خرد بود، اما او خدای شعر نیز بود. همه شاعران بشری الهام خود را مدیون دزدی اودین از شهدآب شعر از غول سوتونگ هستند. در داستان این سرقت، اودین نقش یک قهرمان فرهنگی را ایفا کرد، یک شخصیت اسطوره‌ای که هدیه ای ارزشمند برای بشریت به ارمغان می آورد.

کواسیر (خردمندترین ایزد در بین نژاد ونیر) مهمان نوازی دورف‌ها، فیالار و گالار، را پذیرفت و به دست آنها کشته شد. دورف‌ها خون کواسیر را در سه ظرف ریختند و خون را با عسل مخلوط کردند و آن را تبدیل به شهدآب کردند که هرکس آن را می‌نوشید شاعر یا دانشمند می‌شد.

دورف‌ها پس از کشتن گیلینگ غول و همسرش، شهدآب شعر را گم کردند. پسر گیلینگ، سوتونگ، دورف‌ها را گرفت و تهدید کرد که با آمدن جزر و مد، آنها را رها می کند تا غرق شوند. سپس دورف‌ها به سوتونگ شهدآب را به عنوان غرامت برای مرگ والدینش دادند. سوتونگ آن را در کوهی پنهان کرد و دخترش گانلود را به نگهبانی از آن گماشت.

اودین، استاد تغییر شکل، می خواست شهدآب را برای خودش بدزد. او در لباس کارگری برای برادر سوتونگ به نام باوگی کار کرد و موافقت کرد که در ازای یک نوشیدنی از شهدآب سوتونگ، یک تابستان کار نه مرد را انجام دهد. وقتی زمستان فرا رسید، باوگی از برادرش خواست که به اودین نوشیدنی شهدآب بدهد. سوتونگ نپذیرفت، بنابراین باوگی موافقت کرد که با حفاری یک سوراخ در کوه به اودین کمک کند و به او اجازه داد به شکل یک مار وارد شود.

اودین دوباره خود را به شکل کارگر درآورد و گانلود را گول زد. گانلود به اودین اجازه داد سه نوشیدنی از شهدآب بنوشد. اودین ظرف را گرفت و با یک قلمپ آن را خالی کرد. پس از انجام همین کار با دو ظرف باقیمانده شهدآب، اودین با تبدیل کردن خود به عقاب و پرواز، فرار کرد.

سوتونگ نیز با کشف این دزدی به شکل عقاب درآمد و در تعقیب و گریز به راه افتاد. هنگامی که اودین بر فراز آسگارد پرواز کرد، شهدآب را به داخل ظرف‌هایی که خدایان در حیاط گذاشته بودند بیرون ریخت. اما سوتانگ آنقدر نزدیک او بود که به طور تصادفی مقداری از شهدآب بیرون ریخت. این شهدآب با خلوص کمتر بر زمین ریخت.

### جلسه پنجم

ثور، پسر اودین و یورد است، اگرچه قدرت، شجاعت و قابل اعتماد بودن ثور مشهور بود، اما این ایزد نیز نسبتا کند ذهن بود و به آسانی گول می‌خورد. بسیاری از افسانه‌های مربوط به ثور، بررسی‌هایی طنز آمیز از محدودیت‌های قدرت بدون خرد او بود. او اغلب با لوکی (فرزند لافی و فارباوتی) جفت می‌شد که حيله‌گر و باهوش، اما ترسو،

بدخواه، و فریبکار بود. ثور و لوکی رابطه‌ای متضاد داشتند، اما تیم خوبی تشکیل می‌دادند و همراهان مکرر سفر بودند.

ترکیب قدرت ثور و زیرکی لوکی اغلب باعث موفقیت می‌شد، اما نه همیشه. در داستانی در ادای جدید، ثور تصمیم گرفت به یوتون‌هایم سفر کند تا قدرت خود را در برابر اسکریمیر آزمایش کند. او، لوکی و دو خدمتکار، خواهر و برادر به نام‌های ثیالفی و روسکوا، را با خود برد.

لوکی پیشنهاد داد در مسابقه غذا خوردن در مقابل لوگی، یکی از غول‌های یوتون‌هایم، شرکت کند. لوکی تمام گوشتی را که مقابلش بود خورد، در حالی که لوگی، گوشت، استخوان‌ها، و بشقاب چوبی او را نیز خورد. بعد، ثیالفی باید با مرد کوچکی به نام هوگی مسابقه دو می‌داد، اما سه بار متوالی شکست خورد.

سپس اسکریمیر ثور را به چالش کشید تا یک ظرف بزرگ نوشیدنی را در یک قلمپ تخلیه کند. ثور پس از سه بار سر کشیدن زیاد، متوجه شد که سطح مایع فقط اندکی کاهش یافته است. سپس اسکریمیر از ثور پرسید که آیا او حتی به اندازه کافی قوی است که گربه‌اش را از زمین بلند کند. ثور به سختی توانست تنها یکی از پاهای گربه را از روی زمین بلند کند.

ثور که کاملاً ناامید شده بود، پیشنهاد داد با هر کسی در تالار غول‌ها مبارزه کند. پاسخ اسکریمیر این بود که با توجه به ضعف ثور، او فقط اجازه دارد با پرستار غول، بانوی پیری به نام الی، کشتی بگیرد. هنگامی که الی ثور را به زور روی یک زانو فرود آورد، ثور باور کرد که قدرت خود را به طور کامل از دست داده است.

در حالی که این گروه شکست خورده به سمت خانه حرکت کردند، اسکریمیر فاش کرد که تمام آنچه تجربه کرده‌اند یک توهم بوده است. لوکی فریبکار با "آتش" رقابت کرده بود که همه چیز را می‌خورد. ثیالفی با "تفکر" مسابقه داده بود که سرعتش با آن همخوانی نداشت. ظرف نوشیدنی اسکریمیر به دریا متصل شده بود و ثور به اندازه کافی از آن نوشیده بود تا جزر و مد را ایجاد کند. گربه اسکریمیر در واقع مار هیولایی میدگارد بود، موجودی به قدری بزرگ که تمام دنیا را در برگرفت. ثور مار را تقریباً تا آسمان بلند کرده بود. الی "پیری" بود. در حالی که پیری همه را به موقع شکست می‌دهد، اما تنها توانسته بود ثور را به زور روی یک زانو بیاورد.

همانطور که اسکریمیر توضیح داد، غول‌ها آنقدر از قدرت ثور وحشت کرده بودند که فقط می‌توانستند با نیرنگ با او مبارزه کنند. ثور خشمگین به سمت چکش خود رفت، اما قبل از اینکه بتواند ضربه‌ای بزند، اسکریمیر ناپدید شده بود. او هم یک توهم بود.

بنابراین افسانه‌ای که محدودیت‌های خدایان نورس را آشکار می‌کرد پایان یافت و ثابت کرد که نیروهایی در جهان وجود دارند که نه قدرت (ثور) و نه حيله‌گری (لوکی) نمی‌توانند بر آنها چیره شوند.