

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA HISTORIE

**VIKINGOVÉ - BĚŽNÝ ŽIVOT NA SEVERU EVROPY OD 8. – 11.
STOLETÍ**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Tomáš Hošek

Historie se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: PaedDr. Helena Východská

Plzeň, 2016

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

Plzeň, 25. dubna 2016

.....
vlastnoruční podpis

Na tomto místě bych chtěl poděkovat PaedDr. Heleně Východské za cenné rady, konstruktivní připomínky a velkou dávku trpělivosti při odborném vedení mé práce. Dále děkuji kamarádce Tereze Hromádkové za pomoc při shánění zdrojů a překladu z anglického jazyka, a také celé mé rodině za podporu.

Abstrakt (čeština)

Práce je rozdělena do dvou částí. První část nazvaná *Běžný život na severu Evropy v době vikinské (8. – 11. století)* je zaměřena na aspekty běžného života a způsob myšlení vikinské společnosti. Druhá část, *Odras vikinského života a kultury v dnešním světě*, je věnována pronikání vikinské tematiky do moderní kultury, a dále dalším kulturním pozůstatkům, které se objevují všude kolem nás. V průběhu celé práce je kladen důraz na přehlednost a systematičnost. Součástí bádání byl kromě studia literatury také terénní výzkum a průzkum trhu. K práci je rovněž přiložen slovníček pojmů a obrazová příloha.

Abstract (english)

The bachelor thesis is divided into two parts. The first part called *Daily Life in Northern Europe in the Viking Period (8th – 11th century)* is focused on aspects of the daily life and the way of thinking of the viking society. The second part, *Reflection of the Viking Lifestyle and Culture in the Contemporary World*, is dedicated to spreading of the viking theme to the modern culture, further to another culture remnants that still appear all around us. The emphasis on the clear arrangement and systematic character is seen throughout of this text. The thesis includes also the field and market research. Furthermore, there is a dictionary and a picture supplement.

Obsah

1. Úvod	10
2. Běžný život na severu Evropy v době vikinské (8.-11. století).....	12
2.1. Organizace společnosti.....	12
2.2. Rodina.....	15
2.3. Děti	16
2.4. Demografická specifika	17
2.5. Psychologie Vikinga	18
2.6. Hygiena a Vzhled	19
2.6.1. Hygiena.....	19
2.7. Odívání.....	22
2.8. Lékařství a léčitelství	24
2.8.1. Léčebná božstva	25
2.9. Náboženství.....	26
2.10. Lidová slovesnost.....	30
2.10.1. Pohádkový odkaz.....	30
2.11. Věštění a magie	31
2.11.1. Věštby ze snů.....	32
2.11.2. Věštění z run.....	33
2.11.3. Magie.....	33
2.11.3.1. Galdr	33
2.11.3.2. Seidr.....	34
2.11.4. Dísablót.....	35
2.11.5. Vánoce	35
2.12. Válka a boj	37
2.12.1. Vikinské lodě.....	40
2.13. Obchod	41
2.14. Severský systém měř a vah	42
2.14.1. Váhový systém.....	43
2.14.2. Mince	43
2.14.3. Vikinské plošné míry.....	43
2.14.4. Míry objemové	43
2.15. Vzdělanost a mudrosloví	44
2.15.1. Hávamál.....	44

2.15.2.	Mudrosloví.....	44
2.15.2.1.	Autorské mudrosloví	45
2.15.2.2.	Anonymní mudrosloví	46
2.15.3.	Příslloví	47
2.15.4.	Písmo	48
2.16.	Vikinské umění	49
2.17.	Právní systém Vikingů.....	50
2.18.	Potraviny a příprava pokrmů.....	51
2.18.1.	Příprava pokrmů.....	52
2.19.	Zemědělství	53
2.20.	Města.....	55
2.20.1.	Obrana a pevnosti	55
2.20.2.	Tradiční islandská architektura.....	56
2.20.3.	Domy	58
3.	Odraz vikinského života a kultury v dnešním světě.....	63
3.1.	Literatura	64
3.1.1.	Tore Kvæven - Drsný je zákon mé země.....	64
3.1.2.	Terry Deary - Darební Vikingové	65
3.1.3.	Robert Low – Přísežná sága (Oathsworn saga).....	65
3.1.4.	Giles Kristian – Havran (trilogie).....	66
3.1.5.	J.R.R. Tolkien – Hobit a Pán Prstenů, Píseň o Sigurdovi a Gudrún... ..	67
3.1.6.	Jakub Ćwiek - Lhář	68
3.2.	Film	68
3.2.1.	Vikingové	69
3.2.2.	Asterix a Vikingové	70
3.2.3.	Seriál Vikings.....	70
3.2.4.	Cesta bojovníka	71
3.2.5.	Northmen: A Viking saga	71
3.2.6.	Hrafninn Flýgur	72
3.2.7.	Království prstenu.....	72
3.2.8.	Thor	73
3.2.9.	Valhalla	74
3.3.	Hudba	74
3.3.1.	Metalové Vikingové.....	75

3.3.2.	Oživování staré hudby a hudebních postupů.....	76
3.3.2.1.	Nemuer	77
3.4.	Tradice.....	77
3.4.1.	Island a Faerské ostrovy- tradice lovu velryb.....	77
3.4.2.	Porrablót.....	79
3.4.3.	Chov hospodářských zvířat.....	79
3.4.4.	Vánoce/Yule	79
3.5.	Ásatrú a Vánatrú.....	80
3.6.	Kauza se stavbou dálnice a pohanská svatyně na Islandu	82
3.6.1.	Pohanská svatyně	82
3.6.2.	Skřítkové a dálnice.....	83
3.7.	Skupiny a sdružení.....	84
3.7.1.	Pohanský Kruh	84
3.7.2.	Vinlandští vlci (Wolves of Vinland) '	84
3.8.	Spolky	85
3.8.1.	Wolinský festival.....	85
3.8.2.	Brunnakr	86
3.8.3.	Kmenový svaz Styrke	86
3.8.4.	Midgard	86
3.8.5.	Marobud.....	87
3.8.6.	Sagy.vikingove.cz.....	87
3.9.	Moderní armáda.....	88
3.10.	Nacismus - převzetí odkazu předků.....	88
3.10.1.	(Zne)užívání run”.....	89
3.11.	Slova a jejich přenesený význam či využití	91
3.11.1.	Viking	92
3.11.2.	Islandština.....	92
3.11.3.	Jména dnů	92
3.11.4.	Laudagr	92
3.11.5.	Příjmení	93
3.11.6.	„Donnr vetr“	93
3.11.7.	Troll.....	93
3.11.8.	Holmgang.....	94
3.11.9.	Norröna	94

3.11.10.	Berserker	94
3.12.	Místní názvy a pojmenování.....	94
3.12.1.	Lincolnshire.....	94
3.12.2.	Yorkshire.....	95
3.12.3.	Francie	95
3.13.	Gastronomie.....	95
3.13.1.	Islandská kuchyně.....	95
3.13.2.	Islandské tradiční uzení na ovčím hnoji.....	95
3.13.3.	Harðfiskur	96
3.13.4.	Skyr	96
3.13.5.	Hákarl.....	96
3.14.	Užité umění	96
3.14.1.	Thorovo kladivo	97
3.14.2.	Runy.....	97
3.14.3.	Mikiny a trika s potisky	97
3.14.4.	Ostatní	97
3.15.	Umění	98
3.15.1.	Obrazy, kresby a grafiky	98
3.15.2.	Christoffer Wilhelm Eckersberg.....	98
3.15.3.	Peter Nicolai Arbo	98
3.15.4.	Mårten Eskil Winge	98
3.15.5.	Frank Bernard Dicksee.....	99
3.16.	Kresby a grafiky	99
3.16.1.	Tetování.....	99
3.17.	Sochy a runové kameny.....	100
3.17.1.	Moderní runové kameny	100
3.17.2.	Moderní sochy.....	100
3.17.2.1.	Sverd i fjell (Meče ve skále).....	101
3.17.2.2.	Ásathor	101
3.17.2.3.	Sleipnir.....	101
3.17.2.4.	Sólfar.....	102
3.18.	Sport a hry	102
3.18.1.	Sport	102
3.18.1.1.	Lyžování.....	102

3.18.1.2. Hafthór Júlíus Björnsson.....	103
3.18.1.3. Glíma	103
3.18.1.4. Knattleikr	104
3.18.2. Hry	105
3.18.3. Deskové hry	105
3.18.3.1. Hneftafl / Tafl	105
3.18.3.2. Halatafl	106
3.18.3.3. Tablut.....	106
3.18.3.4. Valhalla	106
3.18.3.5. Buch! (Thud!).....	107
3.18.4. Počítačové hry	107
3.18.4.1. War of Vikings	107
3.18.4.2. The Lost Vikings	107
3.18.4.3. Rome: Total War.....	108
3.18.4.4. Age of Empires II.....	108
3.18.4.5. Age of Mythology	108
4. Závěr	109
5. Výslovnost	111
6. Slovníček pojmů a jmen.....	112
7. Bibliografie.....	116
8. Internetové zdroje.....	118
9. Obrazová příloha	122

1. Úvod

Dějiny skandinávského středověku jsou pro většinu lidí spojovány s nájezdy Vikingů, skandinávská středověká literatura pak s tzv. *eddicou*¹ a částečně skaldskou poezií, s runami, ságami a mytologií obecně; s dračími hlavami a složitými ornamenty vyřezanými do příďe lodí. Pro toto „populární“ chápání skandinávského středověku je však významný fakt, že velká část těchto kulturních zkazek byla zapsána dávno poté, co Vikingové vymizeli a jejich éra skončila.

Badatelé se shodují, že éra Vikingů započala kolem roku 800 n. l. a skončila v 11. století, avšak většina literárních památek vyprávějících o Vikinzích, ze kterých se dodnes čerpá, pochází ze 13. a 14. století. Doba starých seveřanů byla dobou orální kultury, která tradováním přežila až do doby, kdy mohla být zapsána.

Vikingové se do historie zapsali především svými nájezdy. Vše začalo brutálními přepady, pirátskými akcemi a pleněním pobřeží krátce před rokem 800 n. l. a pokračovalo skutečnými invazemi s cílem „dobýt a kolonizovat“ v průběhu téměř dvou staletí. Díky tomu se seveřané stali postrachem celé západní Evropy, a jejich drakary děsily dokonce i středomořské národy od Gibraltaru přes *Miklagard*² až po Malou Asii. Ušetřena nezůstala ani východní Evropa, kde byla cílem kolonizace slovanských území a obchodní styky s Byzancí a arabským světem

Vikingové vděčili za své úspěchy především svým geniálním stavitelům lodí a navigátorům. Lodě seveřanů byly ve své době unikátní, loďstvo staroseverských nájezdníků bylo tvořeno velkým množstvím rychlých, prostorných, pevných, a přesto lehkých plavidel určených pro transport bojovníků. Dominance seveřanů v cizině ovšem neodrážela situaci v domovské Skandinávii; například v Norsku ukončil rozpory a politickou roztříštěnost až koncem 9. století král Harald I. Krásnovlasý³. Násilím sjednotil Norsko, a zapříčinil tak další migraci obyvatelstva, zejména emigraci svých odpůrců, a také dobývání nových území, zejména na západě. Takto byl objeven a osídlen Island, Grónsko či pobřeží a ostrovy severní Ameriky.

¹ Poezie z knihy zvané *Edda*, která obsahovala mytologické a hrdinské ságy a písně a vikinské mudroslovné dílo *Hávamál*

² Vikinský název byzantské Konstantinopole.

³ Přízvisko tohoto prvního krále celého Norska bude vysvětleno později v této práci.

Vikinská kultura a povědomí o ní se masivní vojenskou a obchodní expanzí rozšířilo do celé Evropy, části severní Ameriky a na území tehdejší Kyjevské Rusi. Někde se uchytila více, kulturně zakořenila a přetrvala v odkazech a různých aspektech kulturního života do dnešní doby, jinde vymizela v průběhu dějin a významnějších historických událostí.

Toto kulturní prolnutí a silná romantická tradice vyústuje v neutuchající zájem o vikinskou kulturu i v dnešních časech, a stále nabírá na intenzitě. Laická i odborná veřejnost se angažuje ve výzkumu a ožívování staroseverské tradice a kultury, vznikají různé zájmové spolky a sdružení přibližující různé aspekty staroseverského světa Vikingů.

Dobou Vikingů a jejím odkazem se zabývám přibližně od svých patnácti let. Mým hlavním zájmem jsou staré tradice, mytologie a vikinské válečnictví. Do světa starých seveřanů jsem plně pronikl až poslechem metalové hudby s texty zaměřenými na toto zajímavé a obsáhlé téma, a později jsem objevil i hudbu šamanskou a duchovní odkazující na staroseverské náboženství. Následně jsem začal studovat *eddické* mytologické texty a hrdinské ságy a seznámil jsem se tak s vikinským náboženstvím a jeho obnovenou formou zvanou *Ásatru*, dále také s historickým šermem a skupinami rekonstruujícími dobu vikinskou.

Z těchto důvodů se ve své bakalářské práci zabývám jak běžným životem starých seveřanů, tak promítáním jejich kultury do dnešní doby. Mým záměrem je najít argumenty pro svůj názor či naopak vyvrátit tezi, že současné všeobecné povědomí o Vikinzích je především povrchní a založené jen na mytologických a populárních romantických zkazkách. Rozhodl jsem se tedy v určitém chronologickém sledu vystihnout a zpřehlednit aspekty běžného života na severu Evropy v době vikinské a také se věnovat jejímu odkazu, který přetrval do dnešní doby a je stále aktuálnější.

Práce je dělena do dvou částí. V první části popisuji historii a běžný život a v části druhé se zabývám přetrvávajícím kulturním odkazem. Vybral jsem kapitoly tak, aby poměrně široce postihly danou problematiku a přiblížily zájemcům vikinské dějiny každodennosti, myšlení tehdejších lidí i jejich soudobý odkaz. Součástí práce je také tabulka výslovnosti speciálních znaků, slovníček pojmů a bohatá obrazová příloha.

Při svém bádání jsem pracoval převážně s literárními zdroji odborné, populárně-vědecké i krásné literatury, taktéž i se zdroji elektronickými. Mimo tyto hlavní zdroje jsem využil rovněž metod oral history, metod terénního výzkumu, konkrétně průzkum českého trhu a v neposlední řadě poslechu hudby, překladů písňových textů apod.

Z literárních zdrojů se jako velice přínosné ukázaly staroseverské ságy, zejména stěžejní text severské literatury - *Edda*⁴. Zejména *Sága o Hervaře*⁵ je pro zkoumání běžného života velice cenným a prospěšným zdrojem, který hodnotím jako nejpodstatnější. Stejně významné pro mne byly elektronické zdroje, zejména pro zpracování kapitola ve druhé části práce, zabývající se vikinským odkazem v moderní době. Velmi obohacující zkušeností pro mne byla expedice na Island, kterou jsem podnikl v září roku 2015. Z této cesty jsem si přivezl jak mnoho osobních poznatků, tak konkrétního materiálu, který částečně využívám obrazové příloze.

Za hlavní cíl své absolventské práce jsem si stanovil osvětlení a shrnutí různých aspektů života v raném středověku ve Skandinávii, pokud možno v chronologickém sledu, a také s ohledem k případnému pozdějšímu využití této teoretické části v pedagogické praxi. Dalším cílem je pro mne zpřehlednění odrazu vikinské kultury v dnešním světě, v našem běžném životě, neboť si jeho rozsah mnohdy nikterak neuvědomujeme.

2. Běžný život na severu Evropy v době vikinské (8.-11. století)

2.1. Organizace společnosti

Severská společnost byla založena na třech stavech. O založení těchto stavů se hovoří v písni o *Rígovi* (*Rígpúla*)⁶. Dozvídáme se v ní, kterak bůh *Heimdall*⁷ vyrazil do světa s předem určeným plánem šlechtit lidstvo. Skoro by se dalo říci, že šlo o jakousi „eugeniku“. Říkal si „*Ríg*“, což může pocházet z keltských jazyků, v irštině „*rí*“⁸, znamená král. Cestoval světem a rozséváním svého semene vytvářel základní složky severské společnosti: Otroky, sedláky, šlechtu a krále. *Píseň o Rígovi* přeložil celou do češtiny jako první Ladislav Heger⁹, a vydal ji v roce 1962 ve sbírce *Edda* spolu s dalšími eddickými písněmi. Tato kniha u nás vyšla podruhé v roce 2004 s Hegerovým překladem, avšak v úpravě docentky Heleny Kadečkové. Ta upravila některé strofy tak, že se od Hegerova překladu velice liší, a samotná *Píseň o Rígovi* tak vyznívá v některých pasážích úplně jinak. Například zde přeložil Heger: „*Povila Edda pacholika, z pramene vodou polila chlapce temné tváře. Trael dostal*

⁴⁴ STURLUSON, Snorri. *Edda a Sága o Ynglinzích*. Vyd. 2., V Argu 1. Překlad Helena Kadečková. Praha: Argo, 2003. ISBN 80-7203-458-8.

⁵ KOZÁK, Jan. *Sága o Hervaře*. Vyd. 1. Praha: Herrmann & synové, 2008. ISBN 978-80-87054-14-7.

⁶ <http://www.runarmal.cz/sagy/starsi-edda/rigstula-pisen-o-rigovi> (9. 3. 2016)

⁷ Je synem Ódina a pravděpodobně všech devíti dcer boha moře Aegira. Jeho hlavním úkolem je hlídat sídlo bohů v Ásgardu. Je nazýván bílým Ásem a vlastní válečný roh Gjallarhorn a koně Gulltopa.

⁸ <https://en.wikipedia.org/wiki/R%C3%AD> (9. 3. 2016)

⁹ Český překladatel z germánských jazyků, především z němčiny, nizozemštiny, dánštiny a islandštiny.

jméno.“ Samotné jméno Trael znamená „otrok“. A pokud víme toto, a že měl „temné tváře“, vypadá to, jako by otroci u starých Germánů nepatřili k bílé rase. A to dalo vzniknout alternativnímu překladu paní docentky Kadečkové: „*Povila žena pacholika, z pramene vodou polila chlapce v hrubé roušce. Rab dostal jméno.*“

Právě text Písňe o Rígovi je tedy potvrzením toho, že severská společnost sestávala ze tří stavů - trael, karl a jarl¹⁰ - otroků, sedláků a šlechticů. Nejvýše stál král, jehož si zvolili šlechtici.¹¹ Moc krále byla omezena mocí lidu, shromážděním svobodných mužů. O stupeň níže bylo postavení jarlů- velkostatkářů, jimž bohatství a vlastnictví půdy dovolily udržovat si družinu, mít lodě a uplatňovat svůj vliv. Dědicem statků byl vždy nejstarší syn. Jádrem společnosti byl sedlák. Typický severský sedlák sice nehospořádal na velkých pozemcích, ale byl svobodný.¹²

Severská žena se těšila vážnosti a úctě, ať už patřila ke stavu jarlů nebo karlů. Byla samostatná a svobodná. Pokud žena nenáležela do stavu otrockého, byla svobodná a samostatná. Ženy vdané za svobodné muže nebo válečníky požívaly značné úcty. Pokud byl manžel na cestách, žena se starala o celý statek, měla na povel čeledíny a děvečky. Neměla sice stejná práva jako muži, ale na svou dobu lze v otázce žen považovat Skandinávce za velice tolerantní a osvícené. Žena dokonce byla chráněna zákonem, bez jejího souhlasu se jí nemohl muž dotknout či ji políbit. Svedení manželky bližního nebo znásilnění panny bylo dokonce někde trestáno smrtí. Pokud se žena chtěla rozvést, stačilo, aby to nahlas prohlásila přede svědky a byla rozvedena.¹³ A nakonec ženy byly i válečnice. Ponechám stranou valkýry¹⁴, které byly napůl reálnými a napůl mytologickými postavami, stejně jako chrabří hrdinové typu Ragnara Lothbróka, Sigurda Drakobijce či Völsunga.¹⁵ V ságách se mimo valkýr vyskytují i zmínky o obyčejných válečnicích, které, stejně jako jejich mužské protějšky, absolvovaly radosti i strasti nájezdů a bitev. V sáze o Völsunzích¹⁶ je zmínka o tělesné strážní krále Höðbrodda, která byla tvořena pouze ženami, mezi nimiž byla i valkýra Sigrún. Také Hervara, které je věnována Sága (Sága o Hervaře), byla slavnou bojovnicí:

¹⁰ Jarl (jinak Earl) je titul, který znamenal v Anglosasku a Skandinávii titul „náčelníka“. Jeho pozice byla hned za králem. Titul se dědil z generace na generaci.

¹¹ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

¹² BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

¹³ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

¹⁴ Valkýrja (množné číslo valkyrjur). Dle pověsti se jedná o krásné, ale nebezpečné dívky – válečnice ozbrojené štíty, oštěpy a přílbami, jež slouží svému bohu Ódinovi. Valkýry, jezdící do bitev na okřídlených koních, dle Ódinových pokynů řídily boj, střežily válečníky nebo je nechávaly padnout.

¹⁵ Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku. Vyd. 1. Praha: Argo, 2011, ISBN 978-80-257-0400-4.

¹⁶ Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku. Vyd. 1. Praha: Argo, 2011, ISBN 978-80-257-0400-4.

„Narodila se dívka výjimečné krásy. Byla pokropena vodou a dostala jméno Hervör. Vyrůstala v jarlově domě a měla sílu jako muž. Jakmile měla příležitost, cvičila spíš ve střelbě a v boji s mečem než v ručních pracech a vyšívání.“. Další příklad volnějšiho postavení ženy, je uvedeno v Sáze o Ragnarhu Huňaté nohavici¹⁷. Žena vyhrožuje svému muži rozvodem: „*Ted' si vyber: Bud' ho zabiješ, nebo si ho vezmu za muže a tebe odsud vyženeme (...)* Vemlouval se mi do přízně a já se rozhodla, že si ho vezmu a tebe bud' vyženu, nebo zabiju, jestli neuděláš, co chci.“

Nejnižší místo ve společnosti náleželo otrokům, nutné, ale málo ceněné opoře společnosti. O jejich způsobu života, jejich závislosti a právech víme jen málo. Postavení severského otroka nebylo o mnoho lepší než kdekoliv jinde. Vražda otroka nebyla pokládána za vážný zločin, pouze majitel se mohl na *þingu* dovolávat náhrady škody. Otroci vykonávali nejhorší práce (jako hnojení polí, dobývání rašeliny, starost o kozy a vepře apod.), měli jen málo práv nebo vůbec žádná, a chodili nuzně oděni.¹⁸

Nemajetní lidé se nechávali zaměstnávat jako čeledíni a děvečky, pomocníci řemeslníků nebo jako prostí námořníci. Druhým význačným společenským stavem byli svobodní lidé, představovaní sedláky, řemeslníky, lovci, rybáři a válečníky. Někdy se pro jejich označení užívá slova *karlar* (sin. *karl*). Svobodní měli právo nosit zbraň, účastnit se *þingu* a také bojovat při nájezdech, pokud chtěli. Výjimkou byla situace, kdy se táhlo do války a každý okrsek musel poskytnout jisté množství mužů.

Nejvyšší stupeň společnosti byl tvořen pochopitelně stavem šlechtickým. V čele všech stál král, který ovšem v té době musel „*naslouchat lidu*“ a podřizovat se vůli *þingu*. Krále si ze svého středu volili nejvyšší náčelníci, jarlové – v případě, že vládl špatně nebo nebyl schopen velkých činů, byl vyměněn novou volbou. S náznaky dědičné monarchie se setkáváme až v pozdější době vikinské. Když král vydal nějaké rozhodnutí, lidé ho uposlechli, pokud se jim zdálo moudré. Ovšem v dobách války nebo na bojovém tažení prokazovali králi nebo jím vybranému náčelníkovi naprostou poslušnost. Jarl byl vlastně velkostatkář, vůdce bohatého a mocného rodu. Mohl si dovolit vlastní družinu a lodě, a snažil se všemožně uplatňovat svůj vliv. Někteří jarlové byli nazýváni *sækonungr*¹⁹, tento termín označoval mocné vikinské náčelníky, jejichž moc se zakládala na válečné flotile, řada z nich navíc

¹⁷ Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku. Vyd. 1. Praha: Argo, 2011, s. 128. ISBN 978-80-257-0400-4.

¹⁸ BRØNDSTED, Johannes. Vikingové: sága tří staletí. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

¹⁹ St. sev. námořní král, král moří.

skutečně neměla trvalé sídlo na pevnině, a jejich sídlem tak bylo moře²⁰. Naproti tomu *hersir* byl náčelník menší oblasti, jarl měl pod sebou *hersirů* několik.²¹

2.2. Rodina

V době míru tíhl Viking k rodinnému životu. Sňatky byly uzavírány dohodou mezi rody. Ke konfliktům docházelo, pokud se střetly zájmy rodu a přání mladých lidí. Rod byl pro jednotlivce sice malou, ale významnou rodinnou institucí. Rod pomohl při půtkách, v ohrožení, při vykonávání zvykové krevní msty, avšak předpokládalo se přispění každého člena včetně ochraňovaného. Ten, kdo zradil rod nebo z něj byl vykázán, riskoval smrt, protože osud vyhnance představoval na severu nejtvrďší trest.²² Moc rodu nebyla jen pomocí, ale i hrozbou. Kdokoliv, kdo chtěl žít nezávisle a spoléhat sám na sebe, se dříve či později zapletl do závazků, které i nejmírumilovnějšího člověka přivedly do těžkých konfliktů. V *Hávamálu*²³ je proto časté nabádání k prozíravosti a opatrnosti, k umírněnému způsobu života a pěstování přátelství. V pozadí veršů je často skrytá myšlenka: nebudeš-li mít přátele, budeš sám a bez pomoci, a až se ocitneš v nebezpečí, nebude ti pomoci. Nabádání k obezřetnému jednání se třeba skrývá v 81 verši *Hávamálu*²⁴: „*Den před večerem nechval a ženu, dokud spálena není. Meč chval, až ho vyzkoušíš, a děvče, až se vdá, led, až jej přejdeš, pivo po vypítí.*“

Vikinská životní opatrnost je výrazně vidět i v tom, jak si sami všímali osobních zvláštností či nedostatků. Nejlépe je tato vlastnost reprezentována přídomky, kterými se severané častovali. Například Harald Modrozub (*Harald Blåtand*, kvůli vypilovaným dráždícím v zubech vyplněným barvou), Sven Vidlí vous, Harald Krásnovlasý, Harald Harďráďi²⁵ (krutý), Thorkel Vysoký, Bui Tlustý, Ragnar Loďbrók (huňatá nohavice), Sigurd Had v oku, Ívar Bezkostý, přídomky Kočičí hřbet, Křivonosý nebo dokonce Šťavnatá lebka²⁶. Tyto přídomky vznikaly v souvislosti s určitou situací, do níž se dotyčný dostal, a zůstaly

²⁰ KOZÁK, Jan. *Sága o Hervaře: komentář*. Vyd. 1. Praha: Herrmann & synové, 2009, s. 168. ISBN 978-80-87054-15-4.

²¹ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí* 1. vyd. Praha: Orbis, 1967, 248 s., obr. příl. Orbis.

²² STARÝ, Jiří. *Zákonem nechť je budována zem: staroseverské zákony a zákoníky*. Vyd. 1. Praha: Herrmann & synové, 2013, 213 s. ISBN 978-80-87054-33-8.

²³ Dává středověkému Seveřanovi zajímavá životní ponaučení a moudra. Patrně jde o spojení nejméně šesti původně samostatných básní v jeden celek. Stáří jednotlivých složek se může lišit. Odborníci dodnes vedou spory, kdy a kde *Hávamál* vlastně vznikl.

²⁴ <http://www.runarmal.cz/sagy/starsi-edda/havamal-vyroky-vysokeho> (9. 3. 2016)

²⁵ Harald III. Sigurdsson, norský král, byl poražen Haroldem Godwinsonem a zemřel v r.1066.

²⁶ Je to jeden z nejdivnějších přídomků a není jasné, jak mohl vzniknout. Možná varianta je nemoc, či nadměrná obliba v požívání ovocných a zeleninových šťáv.

s ním spojeny do konce jeho života. Někdy byly výsledkem satirického úmyslu a vyjadřovaly pravý opak fyzické zvláštnosti. Příkladem je osoba Thorda Krátkého, který byl neobyčejně vysokým mužem, nebo osoba jiného Vikinga, který byl nespokojený s tmavším odstínem pleti a přesto (nebo právě proto) se mu dostalo přídomek Bílý.

2.3. Děti

Zajímavé bylo ve vikinské společnosti pojmání dětí. Levobočkové či nemanželské děti, všichni byli „dobří“, nikomu nebylo upíráno právo, pokud nešlo o dítě otroků. O děti bylo většinou dobře postaráno. Seveřané byli celkem plodní²⁷, s věrností si moc hlavu nelámali a díky polygarii rostli noví a noví sedláci, válečníci, osadníci nebo cenění kováři. Vzhledem k tomu, že manželství bylo chápáno jako obchodní smlouva mezi ženichem a otcem (resp. zákonným opatrovníkem) nevěsty, jejímž účelem bylo zajistit si spojení významné rodiny a získat tak mimo jiné důležitou podporu při jednání na místním *þingu* a *Alþingu*, věnují se zákoníky zasnubám (*festar*) velice podrobně. Zákonné provedení zasnub bylo podmínkou pro to, aby z manželství vzešlé děti mohly dědit, což bylo v severských oblastech, kde jsou zdroje velmi omezené, záležitostí nejvyšší důležitosti.²⁸ Příklad opět uvádí sága o Völsunzích, kde král Völsung a jeho synové domlouvají svatbu své sestry Signý s Gautlandským králem Siggeirem. I když dívka nechtěla, podvolila se a uznala výhody tohoto spojení.²⁹ Ve zkazkách o dětech zaujme i zvyk kropení vodou, často v písních a ságách uvozený souslovím: „*Polili dítę vodou*“. Zvyk je znám již z předkřesťanských dob. Kropení vodou bylo bezpochyby obvyklé na Islandu, v Norsku a na Orknejích během pohanských dob, a nemělo přímou vazbu na křesťanský křest. Jeho dávný původ se nicméně mohl zakládat na prvotních stycích mezi pohanskými seveřany a křesťany v Británii a Irsku, protože o tomto zvyku nemáme žádný doklad z oblasti Švédska nebo kontinentu³⁰. Nabízí se ovšem teorie, že tento zvyk byl původně pohanský a časem jej převzali křesťané, a seveřané ho již znali a používali nebo ho během kontaktů s křesťany opět zavedli. Tato teorie má podklad v mytologii. Když uvedu dva nejznámější příklady, tak jsou jimi omývání Sigurda/Siegfrieda dračí krví a omývání Achillea vodou z řeky Styx. Oba dva „rituály očisty“ vedly

²⁷ . Na počátku 8. století nastala v důsledku zvýšené natality situace, kdy počet obyvatel výrazně převýšil možnosti využití úrodné půdy, což dalo vzniknout bojovnému a dobovačnému stylu života.

²⁸ JOCHENS, Jenny. *Women in Old Norse society*. Ithaca: Cornell University Press, 1995. ISBN 0801431654.

²⁹ Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku. Vyd. 1. Praha: Argo, 2011, ISBN 978-80-257-0400-4..

³⁰ MAURER, Konrad, „*Ueber die Wasserweihe des germanischen Heidenthums*“. Jahrgang 1881 s.15

k nezranitelnosti, a ve spojitosti s mytologií jej mohli pohané převzít jako zvyk, kterým ochraňovali své potomky.

Obdarovávání narozených dětí není tak úplně doloženo, ale v sáze o Hervaře můžeme najít zmínku: „*K počtě narození malého šlechtice se shromáždilo spoustu darů. V té době se říkalo, že muž se rodí se zbraní a s koněm; to se říkalo o zbraních, které byly vyrobeny ve stejné době, kdy se dítě narodilo, a stejně tak o zvířatech: ovcích, býcích či koních, kteří se narodili ve stejné době. To všechno bylo shromážděno k počtě novorozeného šlechtice*“. Jak se praví v sáze o Hervaře o Hlödovi, synu Heidrekovu: „*Hlödr se zrodil v zemi Hunů, s mečem a dýkou, dlouhou zbrojí, zdobenou přilbou, čepelí pevnou; s hřebcem zkroceným v posvátném háji*“.³¹

2.4. Demografická specifika

Pro vikinskou dobu bylo kupodivu typické přelidnění³². Prameny, i když s trochou nadsázky, popisují nesmírné velikosti vikinských armád i jejich obrovské ztráty. Důvodem přelidnění je polygamie, na severu rozšířená, a hojnost dětí. Muž měl nejen manželky, ale i konkubíny a milenky. V této souvislosti je důležité také to, že dědicem majetku se stával nejstarší syn a mladší si museli vydobýt slávu a majetek sami.³³ Turtúši³⁴ k tomu uvádí: „*Občas hodí novorozené dítě do moře, aby jej nemuseli živit*“.³⁵ Také Adam z Brém³⁶ k tématu přispěl poznatkem, že: „*Švédí neznají míry, co se týče žen. Každý má podle prostředků dvě, tři nebo i více. Boháči a knížata nescetně*“.

Dalším z důvodů, proč přelidnění vyústilo v expanze, jsou časté vnitřní rozpory v politice. Časté bylo spojování proti králi, jarlovi či náčelníkovi. Vyhlásování války proběhlo ve formě vyřezání dřevěného šípů, který mohl být podobou runy *teiwaz*³⁷ - ↑, zosobňující boha války *Týa* (*Tý* nebo *Týr*)³⁸, a rozesláním po vesnicích jako výzva k mobilizaci. Příklad lze opět dohledat i v ságách. Například v sáze o Ragnarůvi Huňaté nohavici stojí: „*Když král*

³¹ Existence posvátných hájů a stromů u starých germánů a s nimi spjatý kult jsou doloženy v řadě antických pramenů. Mezi nejslavnější náležel háj v Uppsale, kde byla věšena těla obětí. Viz De Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte I*, s. 289nn.

³² BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

³³ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí* 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

³⁴ Ibráhím ibn Jákúb at- Turtúši. Žijící v 10. století, který procestoval střední Evropu v letech 965 či 966 navštívil také Prahu, středisko obchodu s otroky.

³⁵ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí* 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

³⁶ Žil kolem roku 1067 v Brémách, byl tammím kanovníkem a ředitelem městské školy.

³⁷ Sedmnáctá runa germánského futharku prostého. Vyslovuje se jako české T.

³⁸ Germánský bůh války a nejvyšší bůh nebes. Rovněž představoval právo a řád.

Eysteinn vyslechl tyto zprávy, hned ho napadlo, kdo asi tihle Vikingové budou. Okamžitě rozeslal po celé říši posly s válečnými šípky a dal svolat všechny muže, kteří by mu chtěli poskytnout pomoc a unesou štít“. Další zmínka o tomto zvyku je v sáze o Hervaře³⁹, kde Gizzur Starý praví: „Nechci od tebe odměnou stříbro ani zlatou zvonivou minci; přesto vyjedu vyzbrojen štítem Hunům nabídnout války hůl.“ Staroseverské *herstafr*, tj. „válečná hůl“ nebo snad „válečná runa“, jinak známo není, nicméně připomíná obrat „vyslat válečný šíp“ (*her-ör*) coby znamení blížícího se konfliktu; alternativně lze slovo pochopit jako *kenning*⁴⁰ pro kopí, a pak by se jednalo o odkaz na rituál vrhání kopí nad nepřátelským vojskem, jímž je vojsko zasvěceno Óðinovi⁴¹

2.5. Psychologie Vikinga

Základní ceněné vlastnosti a ctnosti tvořily v životě Vikinga hrdost, smělost, touha po boji a slávě, ctižádost a pohrdání smrtí. Chrabrost a mužnost ve spojení s vlastnostmi zkušených obchodníků daly vzniknout mocnému a neohroženému etniku. Tehdejší svobodní muži si nejvíce cenili odvahy, cti a fyzické zdatnosti. Úctu si muži získávali nebojácností, věrností, veřejnému a hlasitému opovrhování smrtí (dozvídáme se z pramenů, že muži odsouzení na smrt se smáli a vtipkovali, neboť nechtěli ukázat slabost), chytrostí a výřečností, spolehlivostí a dodržováním slova. Slovo bylo pro Vikingy svaté, věřili, že jeho moc sahá až do posmrtného života. Ovšem slovo dané nepříteli valnou cenu nemělo, v takových případech se spíše cenila lstivost a úskočnost, vychytralost, neohroženost a krutost. Zajímavý příklad severského myšlení podává příběh Jómsvikinga⁴² Eiríka, který byl spolu s druhy zajat jarlem Hákonem po bitvě u *Hjörungavágru* v Norsku⁴³. Jarl Hákon chtěl zajatcům upřít hrdinskou smrt a popravil je. Nabídku stát se otrokem a zachránit si život zajatci odmítli, a tak jarl začal s popravou. Jako čtvrtý se přihlásil na řadu nejmladší ze zajatců, Eirík, a poprosil, aby mu při popravě byly drženy jeho dlouhé vlasy, aby si popravčí neztupil ostří. Jarl to povolil a nařídil jednomu ze svých vojáků, aby přetáhl Eiríkovy vlasy dopředu a držel je. Ale jakmile Eirík uslyšel svištění blížící se čepele, trhl hlavou zpět a stáhl tak s sebou ruce vojáka, který mu držel vlasy, přímo pod ostří meče a to se mu zaseklo do zápěstí. Zajatci se rozesmáli, a smál se i jarl Hákon a za tento čin daroval Eiríkovi svobodu, ten ovšem odmítl a odvětil, že přijme

³⁹ KOZÁK, Jan. *Sága o Hervaře*. Vyd. 1. Praha: Herrmann & synové, 2008. ISBN 978-80-87054-14-7.

⁴⁰ Kenning je ustálené, nejméně dvouslovné spojení podstatných jmen, s metaforickým významem. Tyto zdobné, básnické opisy jsou charakteristické zejména pro poetiku germánského světa.

⁴¹ De Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte* II, s. 169.

⁴² Jómsvikingové (*Jómsvíkingar*, singulár *Jómsvíking*) je legendární družina vikinských žoldněrů či banditů 10. a 11. století.

⁴³ Polo legendární námořní bitva mezi norskými Jarly z Lade a dánskými Jómsvikingy.

svobodu pouze tehdy, pokud budou osvobozeni i jeho druhové. Jarlovi se líbila Eiríkova statečnost, a tak propustil všechny vězně na svobodu.

Pověstná byla u Vikingů také jejich pohostinnost, zvláště pak ve Švédsku. Když přišel host, mohl zůstat, jak dlouho chtěl, dostával jídlo i pití, bylo o něj dobře postaráno. Muži s ním chodili do domů svých sousedů, pořádali se hostiny.

Vikingové také měli při hostinách rádi vyprávění hrdinských příběhů a ság, velice rádi je poslouchali a dobří skaldi byli štědře odměněni. Seveřané v zimě rádi zužitkovávali plody své celoroční práce a veselili se právě za dlouhých zimních večerů, tehdy byl čas vyprávění pověstí, dávných legend a příběhů o hrdinech. Lidé se scházeli u domácích ohnišť a popíjeli domácí pivo a medovinu. Na Severu se vyprávěly v tomto čase *ságy*, a i v nich se často zdatně popíjelo. Tehdejší posluchač byl často obyčejný rolník, který měl k dispozici jen omezené zdroje „pití“, a tak pochopitelně rád poslouchal, jak si slavní hrdinové dávají do nosu a cpou břicha při velkých dvorských oslavách. Ale ještě více než náklonnost k pitkám a oslavám byla známá posedlost seveřanů hazardem a hrou, která byla nejvíce prezentována oblíbeností logické hry *hnefatafl*, a kláních v hádankách a rébusech, kdy prokazovali nebyvale vynalézavé a složité myšlení.

2.6. Hygiena a Vzhled

2.6.1. Hygiena

V podstatě ze všech literárních pramenů vyplývá, že Vikingy lze označit za jedny z nečistotnějších národů své doby. Velmi dbali o svůj vzhled a rádi tomu věnovali svůj volný čas. Samozřejmě až na výjimky. K čistotnosti má co říci i Hávamál: „4) *Vody potřebuje, kdo jak host přišel, utěrky a uvítání...*“. 61) „*Umytý a sytý jed každý na sněm, i když v chatrných chodiš šatech*“ V knize *Zábor země* je zmínka o muži Thórolf Mostrarskegg, který věřil, že k hoře, již považoval za posvátnou, nesmí nikdo obrátit nemytou tvář. Také Ibn Fadlán, který navštívil Varjagy na Rusi, uvádí ve svých zápiscích⁴⁴: „*Příslušníci tohoto švédského kmene dbají na čistotu nejméně ze všech božích stvoření, nečistí se ani po vykonání svých tělesných potřeb a funkcí a nemyjí se ani po jídle. Podobají se divokým oslům.*“ Naproti tomu o Dánech v Anglii se v literatuře nachází zmínka, že si česali vlasy, koupali se v sobotu a měnili často

⁴⁴ MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd SĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FAḌLĀN. *Two Arabic travel books.*

šatstvo, aby snáze překonali cudnost žen a podařilo se jim získat za milenky i dcery šlechticů.⁴⁵

Norští a Islandští Vikingové na čistotu dbali, Vikingové švédští byli v tomto ohledu přesný opak, a čistotnost Dánů byla pak přímo úměrná touze po dámské přízni. Zdá se, že severští Vikingové s potřebou hygieny jistě byli seznámeni, ve věcech čistoty však dávali přednost umírněnosti a dbali hlavně na zvláštní příležitosti. Zda znali mýdlo, nevíme. K praní hrubšího šatstva používali pravděpodobně, jako později i na Islandu, odleželé kravské moči. Čpavek v ní obsažený, byl dobrým čisticím prostředkem.⁴⁶ K čistotnosti Varjagů si poznamenal v Zápiscích⁴⁷ Ibn Fadlán toto: „§83. Jsou to nejšpinavější stvoření Boží. Nejsou vůbec zdrženliví ve vyprazdňování, neočišťují se po potřísnění spermatem, nemyjí si ruce po jídle.“ a „§ 84. Každý den si museli mýt své hlavy a obličej, a i to prováděli tím nejšpinavějším možným způsobem. Každé ráno otrokyně přinesla velkou nádobu s vodou, kterou nabídla nejdříve svému pánovi. Ten si ve vodě opláchl tvář a hřebenem si do vody vyčesal vlasy. Poté se do nádoby vysmrkal a plivl. Když byl hotov, služka odnesla nádobu další osobě, která si počínala podobně. Takto nádoba s vodou putovala po celé domácnosti, každý se do ní vysmrkal, plivl a umyl si v ní obličej a vlasy.“

Pokud tedy muži nebyli na nájezdu, každou sobotu smývali svou špínu v sauně, ve které špínu smyli potem, poté se dočistili a ochladili sněhem nebo v létě studenou vodou z fjordu. V některých skandinávských zemích se sobota nazývá *Lördag* nebo *Löverdag* apod., což je odvozeno ze starého slova *laugr* (proto islandský název pro sobotu *Laugardagur*), míněno ve významu koupele, takže *Lördag* znamená koupelový den. Ten vděčí svému názvu za to, že Vikingové využívali možnost koupele každou sobotu.⁴⁸ Kromě připomínek v básních a ságách existují jiné důkazy, že se severané pravidelně koupali. Horké jarní koupele postavené v skandinávské éře na moderním Islandu stále existují, a Islandané je hojně využívají jako místo víkendových oslav a večírků. Lázeň, postavená kolem roku 1210 pro Snorriho Sturlusona, která je na jeho farmě v Reykholtu na Islandu, je napájena horkou vodou z pramenů. Potrubím z oddělených horkých a studených pramenů se reguluje teplota, která může být nastavena podle potřeby.

⁴⁵ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

⁴⁶ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

⁴⁷ MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd ŠĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FAḌLĀN. *Two Arabic travel books*.

⁴⁸ <http://www.vikinganswerlady.com/medicine.shtml> (1. 3. 2016)

Zmíněn byl upravený vzhled severanů. Hlavně vousy a vlasy. Na ty byli Vikingové náležitě hrdí. Lidé v době Vikingů velmi dbali na elegantní vzhled. Jedno z mála naturalistických ztvárnění lidského obličeje z tohoto období je řezba v parohu nalezeného ve švédské Sigtuně. Postavou je muž. Má na sobě helmu, a jeho vlasy jsou sčesané a zřejmě svázané do nějakého účesu. Na jeho tváři jsou patrné dlouhé upravené vousy a pěstěný knír. V době, ve které tito severané žili, byl častý výskyt všelijakých parazitů. Vši ve vousech a vlasech byly tedy na denním pořádku. O ty se staraly hřebeny vyrobené z kostí nebo parohu, které se dochovaly do dnes. Vyčesávání vši měly na starosti ženy. Již dříve jsem zmínil výjimky a k jedné, asi té nejslavnější, se váže příběh o prvním norském králi Haraldovi⁴⁹. Ten měl vyhlédnutou nevěstu, která mu řekla, že si ho nevezme, dokud nebude králem celého Norska. Harald tedy přísahal, že si po tu dobu nebude mýt ani stříhat vlasy a vousy. Trvalo mu to 10 let. Nemůžeme se tedy divit, že si vysloužil přezdívku Kosmatý⁵⁰. Samozřejmě po sjednocení Norska a svatbě se svou milou si nechal vlasy umýt a ostříhat, což mu vyneslo přezdívku, která vešla spolu s jeho jménem do historie. Ve staré severštině byl nazýván „*Haraldr hinn hárfagri*“, v dnešní norštině „*Harald Hårfagre*“, neboli Harald Krásnovlasý. Většina vikinských mužů měla hnědé či světle hnědé vlasy, a protože severská kultura považovala blondaté vlasy za ideál krásy díky *Písni o Rígoví*⁵¹, kde je otrok černý a tmavovlasý, sedlák světlý a rusovlasý, a jarl je světlý a plavovlasý, byla většina mužů schopna si své vlasy vybělit za pomoci mýdla, které obsahovalo velké množství louhu. Díky tomu se jim také často podařilo zbavit se vši.

Stejně jako na vlasy a vousy, dbali Vikingové na své nehty a uši. K „povinné“ výbavě patřil kroužek, na kterém byly zavěšeny nástroje: lžička na ušní maz, pinzeta, škrabátko na špínu pod nehty a občas i jehlice, možná jako párátka.

Ibn Fadlan, Arab, který se setkal s Varjažskými obchodníky v Rusku v roce 921, poznamenal⁵², že muži byli *vysocí jako palmy*: „§ 80. Viděl jsem Rusy, když přišli po svých obchodních cestách a usadili se na březích Volhy. Nikdy dříve jsem neviděl jedince ve více dokonalé fyzické kondici, vysoké jako datlové palmy, blondatí a se zdravou barvou ve tváři.“

⁴⁹ TITLESTAD, Torgrim. *Harald Hårfagre og Norges tilblivelse*. Stavanger: Saga Bok, 2007. ISBN: 9788291640297

⁵⁰ Slovník spisovného jazyka českého píše o výrazu kosmatý toto: „1. huňatý, chlupatý, zarostlý

⁵¹ KADEČKOVÁ, Helena (ed.). *Edda*. V této úpravě vyd. 1. Překlad Ladislav Heger. Praha: Argo, 2004. ISBN 80-7203-533-9.

⁵² MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd SĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FAḌLĀN. *Two Arabic travel books*.

, „všichni rusovlasí, velcí muži s bílými těly. Ženy z této země měly destičky dělané, podle jejich postavení a významu, ze zlata, stříbra a dřeva. Tyto destičky si už od dětství přivazovaly na hrud', aby jim moc nevyrostla. Každý muž dal své ženě kolem krku řetízek za každý tisíc dinárů svého majetku.“ a „ § 82. Každá žena na své hrudi destičku ze železa, stříbra, mědi nebo zlata. Hodnota destičky indikovala bohatství manžela. Ženy nosily také torques ze zlata a stříbra, každý v hodnotě 10 000 dirhamů, což také ukazovalo na bohatství manžela, některé ženy jim nosily i několik. Nejcenější ozdobou byly korálky ze zeleného skla, podobné keramickým věcem nalezeným na jejich lodích.“

Poznamenal také, že: "Každý člověk, od špičky svých prstů po krk, je pokryt tmavě zelenými linkami, obrázky, a podobně."⁵³ Pro mnoho lidí tento popis naznačuje, že Vikingové nosili tetování. Ale je to dost sporné, navíc tyto popisy tělesných ozdob nejsou uvedeny v jiných skandinávských raně středověkých zdrojích, a zdá se, že nebyly u severních Evropanů v této době ve velké míře používány. Je tedy nepravděpodobné, že by Vikingové běžně nosili tetování po celém těle.

Ale i Vikingové, stejně jako další národy či kmeny své doby, měli také svou speciální tělesnou modifikaci. Hunové nebo jihoameričtí indiáni jsou známi deformacemi lebky, Vikingové měli oblíbenou deformaci stomatologického rázu. Jde o speciální pilování předních zubů, kterým je zaostřena hrana, a do plochy jsou vyryty drážky. O modifikacích tohoto typu nám podávají svědectví časté kosterní nálezy s touto zubní úpravou. K této zvláštnosti se váže další postava severských dějin, a to konkrétně dánský král Harald Modrozub (*Harald Blåtand*). Z jeho přídomku je jistě patrné, čím byl zvláštní. Do hran, které se vypilovaly do zubu, se vtírala barva či hlinka, která přední zuby obarvila. Šlo tedy o jakýsi druh módního výstřelku a zároveň jakési psychologické zbraně, proto můžeme uvažovat, že král Harald neměl svou přezdívku od barvy hnijících zubů, jak by se mohlo s ohledem na dobu zdát, ale od této, pro Vikingy specifické, deformace.

2.7. Odívání

Vikingové milovali přepych a bohatství, rádi se zdobili šperky a zkrášlovali svůj oděv. Způsob, jakým se Vikingové oblékali, závisel na třech aspektech: 1. v jaké části Skandinávie žili, 2. jaké bylo jejich postavení ve společnosti a 3. jak byli bohatí.

⁵³ MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd SĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FAḌLĀN. *Two Arabic travel books*.

Oblečení Vikingů bylo přizpůsobeno jeho použití a pohodlí a daleko méně k současné módě. Protože skandinávské podnebí je chladné, vyrábělo se oblečení teplé, většinou vlněné nebo lněné. Vikingové se často vraceli ze svých cest s nákladem vlny a hedvábí, to ovšem bylo velmi drahé, a tak si jej mohli dovolit pouze bohatí jedinci. Právě vlněné zboží bylo, mimo jiné, po staletí předmětem obchodu mezi Islandy a zámořskými obchodníky, a jeho domácí výroba byla hlavní činností žen na statcích během zimy. Každá vikinská žena měla doma nástroje pro výrobu látek. Protože výroba každého kusu oblečení byla časově velmi náročná, byl výsledný kus velmi jednoduchý. K výrobě patřilo i barvení, severané měli rádi pestré barvy a často jimi své oblečení zdobili. Zvláště populární byly jasné odstíny červené a modré, stejně tak jako hnědé, zelené a žluté. Barviva na látky se používala přírodní a získávala se z rostlin.

Ženy nosily jemnou lněnou košili, přes kterou oblékaly svrchní šat. Ten byl dlouhý, bez rukávů a skládal se ze dvou částí upevněných pomocí poutek na dvou oválných bronzových sponách na prsou. Často přes ně nosily zástěru. Ta chránila šaty před ušpiněním, a také se do ní dávaly často používané předměty, hlavně nůž, nůžky nebo klíče. Drobné předměty se uvazovaly kolem zápěstí, protože šaty neměly žádné kapsy. Na hlavě nosily šátek, který byl u krku uvázan a opatřen broží. Jako ozdoby nosily ženy perlové, zlaté či stříbrné náhrdelníky, náramky, spony na prsou či řetězy s amuletem v podobě *Thorova* kladiva, který byl spíše dámským přívěskem, jelikož přívěsky s motivem *Mjöllniru* byly nacházeny častěji v ženských než v mužských hrobech.⁵⁴

Muži se odívali většinou do delšího silného vlněného kabátce a dlouhého čtvercového pláště. Tyto pláště se vyráběly z hrubé vlny a zvířecích kůží. Některé se napouštěly ovčím tukem, aby chránili před vlhkostí a promočením. Pod kabátec si oblékali kytlici, která visela volně přes kalhoty, a kolem pasu ji udržoval kožený pásek. Košile z vlny či lnu se někdy barvily, ovšem pouze jednou barvou, a občas se i vyšívaly nitěmi z hedvábí nebo z kovu. Naproti tomu uvádí Ibn Fadlán v *Risale*⁵⁵ toto: „*Nenosili ani tuniky, ani kaftany, ale muži nosili oděv, který kryje jednu stranu těla a nechával volné ruce.*“⁵⁶ Tunika pravděpodobně

⁵⁴ NORDEIDE, Sabjorg Walaker. Thor's hammer in Norway : A Symbol of reaction against the Christian Cross? In : Andren, A., Jennbert, K., Raudvere, C. (eds.). Old Norse Religion in Long-Term Perspectives. Origins, changes, and interactions. *Vagar till Midgard*, vol. 8, Lund : Nordic Academic Press, 2006. s. 218–223. ISBN 10: 91- 89116- 81-X.

⁵⁵ MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd ŠĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FAḌLĀN. *Two Arabic travel books*.

⁵⁶ Ačkoli Ibn Fadlán zde píše, že muži chodili bez tuniky či kaftanu, později popisuje pohřeb ruského náčelníka, který byl před kremací oděn jak do tuniky, tak do kaftanu.

korespondovala se staronorským výrazem *kyrtill*, což je ke kolenům dlouhá tunika s rukávy, která se nosila přepásaná páskem. Výraz *kaftan* je míněn jako těžký, vlněný svršek, ve staroseverštině známý jako *ólpa*. Oděv, který kryje jednu stranu těla a nechává volné ruce. To odpovídá norskému obdélníkovému plášti (*möttull*, *skikkja* nebo *feldr*), který byl připevněn na pravém rameni a nechával volnou ruku, která drží meč.

K barvení vlny na Islandu byly používány místní mechy, které obsahují přírodní barviva. Dále se oblékali do přiléhavých kožených nebo podkasaných širokých kalhot od kotníků ke kolenům omotaných proužky látky křížem přes sebe. Typ kalhot závisel na zámožnosti majitele. Na hlavách nosili kapuce nebo kožešinové čepice podobné beranicím. Z ozdob muži nosili hedvábnou čelenku či zlatý nebo stříbrný náramek. Brokátová čelenka „*hlað*“ byla vyrobena z hedvábí (osnova) a stříbrného nebo zlatého drátu (útek). Nosili ji ženy i muži, a můžeme nalézt jak archeologické⁵⁷, tak písemné doklady⁵⁸. Na základě archeologických nálezů se můžeme domnívat, že k ženským čelenkám byly připevněné hedvábné závoje či čepce, nebo čelenky byly případně součástí závoje a dekorovaly je.

Stále je poměrně zažitý mýtus o tom, že Vikingové nosili helmy s rohy jako součást zbroje, to ovšem vůbec není pravda. Takovéto přilby se u Vikingů nevyskytovaly.

2.8. Lékařství a léčitelství⁵⁹

Léčení v době vikinské se zaměřilo na většinou bojová zranění. Tady je nutné připomenout, že pro Vikingy byla smrt běžná, a pokud dotyčný padl v boji, mnohdy i optimistická událost, jelikož mu jeho víra přislíbila posmrtný život ve *Valhalle* či *Folkvangu*. Proto pokud byl válečník raněn tak, že by mohl přežít, ale nemohl by bojovat a musel by zemřít stářím nebo nemocí, jeho druhové mu dali do ruky zbraň a poslali ho za *Oðinem* sami. Podle archeologických nálezů, které vypovídají o éře Vikingů, byl průměrný mužský věk 39,2 let, zatímco ženský věk byl 41,3 let. Nejvyšší vikinský muž objevený v Dánsku byl 185,1 cm vysoký, zatímco nejvyšší vikinská žena, také objevena v Dánsku, měřila 166,6 cm.

Nejznámějším lékařským postupem v tomto prostředí je bezesporu popsán v příběhu o Thorvaldovi, což byl bratr Leifa Eirícssona, který se také plavil do *Vinlandu*⁶⁰. Thorvald se ve

⁵⁷ Město Birka

⁵⁸ Vellekla, Sága o Njálovi

⁵⁹ <http://www.vikinganswerlady.com/medicine.shtml> (3. 3. 2016)

⁶⁰ Název svádí k zemi vína, ale spíš je to ze staronorského slova *vin*, které znamenalo pastvinu.

Vinlandu střetl se *Skerlingy*, jak říkali severané indiánům. V jednom z bojů byl Thorvald raněn a byla mu dopřána jakási vikinská první pomoc zahrnující zkoumání, zdali jsou vnitřnosti proraženy. Rány se vypalovaly nožem či sekerkou, a míchala se na ně léčivá pasta z dubové kůry, česneku, pórku a dalších bylinek, která se do rány vetřela, a na její ovázání se používala lněná látka. Stejně tak se k dezinfekci používala převařená kravská moč či med. Kostí se rovnaly ručně, často za pomoci medoviny, která sloužila jako anestetikum stejně jako malé množství jedovatého bolehlavu. Taktéž byla tato anestezie používána u amputací končetin postižených sepsí⁶¹. Ibn Fadlán v *Risale*⁶² uvádí zvláštní přístup k léčbě, který používali Varjagové na Rusi: „§ 86. Pokud byl někdo nemocný, byl uložen do odděleného stanu se zásobou chleba a vody. Ostatní za ním nechodili, především pokud byl chudý nebo otrok. Pokud se uzdravil, mohl se vrátit k ostatním, a pokud zemřel, spálili ho. Zemřelý otrok byl předhozen psům a dravým ptákům“

Nejvyšší podíl na léčení měli léčitelé, v tomto případě spíše léčitelky, které poskytlý základní ošetření a poté léčily kouzly a zařikáváním či prosbami a obětmi k bohům. K léčení samotnému se využívaly různé houby, runy a také obětiny, počínaje potravinami a zvířecími oběťmi konče. K jistému léčebnému účelu mohlo sloužit i tetování, zejména runy a prosby k bohům se považují za nejčastější praktiky. Runové nápisy, které obsahovaly kouzla či zařikávání nemoci, se vyrývaly do kostí či parohů, které nemocný nosil u sebe nebo si je dával pod lůžko. O používání léčebných run se vypráví v Písni o Sigrdrífě⁶³: „*Větvové runy znej, rány chceš-li hluboké hojit. V kůru je ryj keřů a stromů, jichž větve se k východu kloní.*“

2.8.1. Léčebná božstva

Vikingové věřili v léčebné schopnosti svých bohů a nižších bytostí, tzv. *Dís*. Hlavní léčitelku představovala bohyně nebo valkýra *Eir*, která je v mytologii pověřena léčením bohů⁶⁴. Radí se spíše mezi valkýry než bohy a je patronkou všech léčitelů. Hlavním bohem spojovaný s léčitelstvím je nejvyšší z bohů, *Ođin*. Mimo válku, moudrost, státnictví, básnictví a další jeho patronáty, je také bohem magie, extáze a šamanských kouzel, která se často využívala nejen pro válečné účely, ale i pro ochranu a pomoc nemocným. Mezi bohy je spojena s léčitelstvím také bohyně lásky a plodnosti *Freyja*. Tato bohyně je mimo jiné

⁶¹ <http://www.vikinganswerlady.com/medicine.shtml> (9. 3. 2016)

⁶² MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd ŠĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FAḌLĀN. *Two Arabic travel books*.

⁶³ Edda, Píseň o Sigrdrífě 11., překlad Ladislav Heger

⁶⁴ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

označována i jako patronka čarodějnictví a tudíž v léčitelství potřebná. Její hlavní „disciplínou“ je hlavně porod, a ačkoliv je *Oðinova* manželka *Frigg* patronkou mateřství, tak nad porodem má patronát právě *Freya*⁶⁵.

Stará skandinávská literatura je obecně poměrně zdrženlivá v otázkách rozmnožování a veškerých zdravotních aspektů, které by mohly provázet těhotenství. Ženy byly jediné pečovatelky při porodu, a porodní asistentka nebo úřední svědek narození byl nazván *bjargrýgr*, "žena-pomocnice". Jenny Jochens k tomu uvádí: „*To málo, co se objevilo, o procesu narození naznačuje, že dodávky techniky byly univerzální a časem se příliš nemění. Pouze ženy byly přítomny. Běžná porodní poloha byla klečat na podlaze, s pomocnicemi připravenými na kolenu nebo podporujícími rodičku náručí. Když narození postupovalo, posunula do polohy: „kolena i lokte na zemi“ a dítě se mělo dostat na svět zezadu.*“. "Pomocná-žena" byla také zodpovědná za magickou pomoc. Runy a písně byly nabídnuty jako pomoc při těžkém porodu, na základě zkušeností je aplikovaly pravděpodobně *bjargrýgr*, vyškolené v této oblasti, a tato Pomoc poskytnutá *bjargrýgr* šla nad rámec základních technik obyčejné porodní asistentky. Ačkoliv ságy Islandců hlásí překvapivě málo případů smrti při porodu a žádné komplikované porody, zázraky provedené islandskými světci vypráví mnohem realističtější příběhy o obtížích porodu. Ale výjimka potvrzující pravidlo se přeci jen najde. V sáze o *Völsunzích*⁶⁶ je zmínka o porodu ženy krále Reriho, která díky kouzelnému jablku otěhotněla, ale nemohla syna porodit. Po šesti letech přenášení, kdy ji trápily bolesti, a cítila, že slábne, poručila, aby jí dítě z lůna vyřízli. Matka sice zemřela, ale chlapec přežil a přišel na svět už veliký, jak se dalo čekat. Pojmenovali ho *Völsung* a po otci se stal hunským králem.

2.9. Náboženství

Původní severské náboženství je velice dobře propracované a působivé. Možná právě proto zůstalo v srdcích a myslích lidí i přes násilnou christianizaci severských zemí a zachovalo se téměř v celé své podobě.

Vikingové byli pohané a jejich polyteistické náboženství hrálo v jejich životech významnou roli, která výrazně ovlivňovala jejich hodnoty. I zde má svůj vliv drsné severské

⁶⁵ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

⁶⁶ *Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku*. Vyd. 1. Překlad Helena Kadečková, Veronika Dudková. Ilustrace Petr Sládek. Praha: Argo, 2011. ISBN 978-80-257-0400-4.

prostředí, proto si Vikingové představovali i své bohy jako drsné a násilné bytosti. Jejich bohové se vzájemně velmi odlišovali a často mezi sebou vedli spory. Na rozdíl od jiných národů Vikingové věřili, že bohové jsou smrtelní, a že jsou neustále ohrožováni, a to především obry, kteří existovali dříve než samotní bohové.

Nejdůležitějším pramenem pro studium tohoto náboženství a mytologie je kniha *Edda* z roku 1220, jejímž autorem je Snorri Sturluson. *Edda* je členěna na 3 části, z nichž je informativně nejcennější *Gylfaginning*⁶⁷, vyprávějící příběh o švédském králi *Gylfim*, který se v přestrojení za žebráka vypraví na *Ásgard* (sídlo bohů *Ásů*), kde jej uvítá nejvyšší bůh *Ođinn*, jenž mu zodpovídá všechny otázky o historii světa od počátku až do svého konce.

„Na úsvitu věků nebylo nic, nebylo písku ni moře ni chladných vln;

*nebyla země ni nebe nad ní, jen pustá hlubina zela bez travin. ”*⁶⁸

Na samém počátku existovaly jen dva světy: *Niflheim* a *Múspellheim*, země ledu a země ohně, a tyto dva světy byly odděleny propastí *Ginnungagap*. Jednoho dne se však oheň z *Múspelli* spojil s ledem z *Nifelheimu*, a ze vzniklé reakce se zrodil obr *Ymir* a kráva *Audhumla*, jejímž mlékem se *Ymir* živil. Svět byl nehostinný, pustý a temný, tam *Audhumla* olizovala kameny pokryté solí. A právě z jednoho takového kamene vzešel „olizováním“ první bůh *Búri*. Ten měl syna, u něž není jasný původ, *Boriho*, který se oženil s obryní *Bestlou*, dcerou *Ymira*. Nové bytosti vznikaly z jeho potu a třením jeho nohou o sebe, když spal. *Bori* a *Bestla* spolu měli tři syny: *Viliho*, *Véa* a *Ođinna*. Tři bratři byli velmi znepokojeni množstvím trollů a jiných obrů, kteří se nekontrolovatelně rodili z *Ymiho* těla, a tak se rozhodli, že tuto nebezpečnou rasu včetně *Ymira* zabijí. Ve velkém boji se jim to povedlo, ale jeden pár trollů přežil a dal základ nové generaci obrů -*Pursů*, jež se stala úhlavními nepřáteli bohů.

Z *Ymiho* těla poté bratři vytvořili devět světů, které podpírá strom světa *Yggdrasil*.

„Z Ymiho masa země stvořena byla a z jeho krve moře,

z kostí skály, stromy z vlasů a z lebky nebe.

⁶⁷ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

⁶⁸ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

Z jeho brv zbudovali bozi vlídní lidem Midgard;

*z jeho mozku mraky chmurné po obloze plují.*⁶⁹

Na vrcholu jsou světy *Ásgard* a *Vanaheim*, světy bohů. Je tu i obří hodovní síň *Valhalla*, kde *Oðinn* shromažďuje duše lidských bojovníků, z nichž buduje armádu pro závěrečnou bitvu, při které nastane konec světa – *Ragnarök*. Duše do *Valhally* přinášely Valkýry. Z *Asgardu* se po duhovém mostě *Bifröstu* dostaneme do *Midgardu* – světa lidí, který se však prolíná i s *Jotunheimem*, zemí obrů. Pod těmito světy je *Niflheim*, země mrtvých. Zde vládne bohyně *Hel*. Strom *Yggdrasil* zde má i své tři kořeny – jeden vede ke studni osudu *Urði*, kde sídlí i tři bohyně osudu nazývané *Norny*. Druhý kořen vede ke studni moudrosti, kterou hlídá obr *Mími*. Třetí kořen vede k prameni řeky *Gjöll*, kde sídlí drak *Nidhöggr*, okusující kořeny.⁷⁰ Po kmeni neustále běhá mezi světy veverka *Ratatosk* a sděluje pomluvy od draka nebeskému orlu *Vidofnir*, který sídlí na vrcholu stromu a zase naopak od orla drakovi.

„Jasan Yggdrasil osudem strádá více, než lidé vědí.

Jelen jej shora hryže, had zdola nahlodává a peň z boku práchniví.

Více hadů jedových pod jasanem leží, než hlupáka napadne.

Góin a Móin, toť Grafvitniho syni, Grábak a Grafvöllud,

*Ófni a Sváfni, ti, tuším, věčně budou jeho kořeny hubit.*⁷¹

Lidé vznikli tak, že *Oðin*, *Vili* a *Vé* vdechli život dvěma kmenům, které našli vyplavené na pláži. Muž byl z jasanu – *Ask* a žena z jívy – *Embla*.

*„Když synové Borovi šli jednou po mořském pobřeží, našli dva kmeny. I zvedli je a stvořili z nich lidi. Jeden jim dal dech a život, druhý rozum a pohyb, třetí podobu, řeč a sluch i zrak. Dali jim též oděv a jméno. Muž se jmenoval Ask a žena Embla. A z nich pošlo lidské plémě, jemuž bylo dáno obývat Midgard.“*⁷²

⁶⁹ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

⁷⁰ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

⁷¹ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

⁷² STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

Trojice hlavních bohů se později rozrostla na početnou rodinu. Sám Oðinn stanul v čele všech bohů, neboť obětoval své oko, aby získal moudrost ze studně moudrosti.

„I to vím, Ódine, kdes oko ukryl: v Mímiho studni mnoho proslavené.

Za ranního úsvitu upíjí Mími ze zástavy vládce. Ví někdo víc? ”⁷³

Se svojí manželkou, bohyní *Frigg*, zplodil několik synů, například boha války *Tyra*, boha světla *Baldra*, a další. Zřejmě nejpoblárnějším *Oðinovým* synem, i když vzešlým z jiné ženy, byl *Thor*, severský bůh hromu. Velmi oblárná postavou byl také *Loki*, *Oðinův* nevlastní bratr, a míšenec obra a boha. Byl lstivý, škodolibý a prospěchářský, a nejen že bohům způsobil nejednu nepříjemnost, ale bude také hlavním důvodem *Ragnaröku*, kataklysmatického soumraku bohů: „...přijde zima, která se zve zimou *fimbulskou*. Tehdy zadují ze všech stran sněhové vánice, nastanou velké mrazy a prudké vichřice. Slunce ztratí svou blahodárnou sílu. Takové zimy přijdou tři za sebou a nebude mezi nimi léto. Ale jim budou předcházet jiné tři zimy, kdy zavládnou po celém světě kruté boje. Tehdy se z chamtivosti budou navzájem pobíjet bratři a nikdo neušetří syna ani otce ubití ni porušení pokrevních svazků. Toto se vypravuje ve *Vědmině písni*:

„Bratr s bratrem bít se bude na smrt, synovci poskvrní příbuzenské svazky.

Zle je s lidmi, smilstvo bují, meče se blyští, štíty pukají, vlk vyje s vichry, vniveč se propadá svět.

*Nyní se stane to, co má pověst veliké události: vlk spolkně slunce, a to bude pro lidi těžké neštěstí. Jiný vlk pohltí měsíc, což způsobí též mnoho strastí. Hvězdy zmizí z nebe. Potom se začnou země a všechny hory chvět tak, až se vyvrátí stromy, skály se zřítí a všechny okovy a pouta prasknou a přervou se. Tehdy se osvobodí vlk *Fenri* a moře se vylije z břehů, protože *Midgardsorm* se zmocní obří hněv a vrhne se na zemi. Také se dá do pohybu *Naglfar*, loď toho jména, jež je zhotovena z nehtů nebožtíků.“*

Vikingové měli své bohy v úctě a často je prosili o pomoc v různých okamžicích života. Každou prosbu většinou provázela oběť, buď skromná z vypěstovaných plodin a pokrmů nebo bohatá a hlavně krvavá. Obětována byla hlavně větší zvířata jako ovce či krávy,

⁷³ Völuspá- Vědmina píseň/ KADEČKOVÁ, Helena (ed.). *Edda*. V této úpravě vyd. 1. Překlad Ladislav Heger. Praha: Argo, 2004. ISBN 80-7203-533-9.

ovšem výjimkou byla oběť Oðinovi, tomu se obětoval černý kohout a velice často i lidé. Obětiny, včetně lidských obětí, se pokládaly na domácí oltáře nebo se věšely na větve stromů, převážně bříz či dubů. Také se obětovalo dřevěným modlám či se odléval nápoj z číše nebo rohu na kultovní předmět či jen obyčejně na zem. Oběti pro vodní božstva, jakými byli například bůh *Aegir*, *Rán* nebo *Njörd*, se topily v řekách, jezerech nebo na cestách do moří. Ibn Fadlan v *Risale*⁷⁴ uvádí: „§ 85. Když do tohoto přístavu připluly lodě, každý vyšel na břeh s chlebem, masem, cibulí, mlékem a opojnými nápoji a odebral se k vysokému vzpřímenému kusu dřeva s lidským obličejem, obklopeným malými postavami, za kterým jsou v zemi zasazené dlouhé kolíky. Rusové poklekli před touto velkou sochou a řekli: „Ó můj Pane, přišel jsem z daleké země a přivedl jsem tolik a tolik dívek a tolik a tolik sobolů.“ a pokračují ve výpočtu všeho ostatního zboží. Poté prohlásí: „Přinesl jsem Ti tyto dary“. Položí na zem věci, které s sebou přinesli a pokračují: „Přál bych si, abys mi seslal kupce s mnoha dináry a dirhamy, který ode mě odkoupí vše, co si budu přát, a nebude znevažovat cokoliv, co řeknu.“ Poté odejdou.“

Souvislost s bohy měla i konzumace medoviny, protože medovina byla nápojem bohů, a bylo přirozené, že se konzumovala ve velikém množství. Toho se využívalo zejména během náboženských svátků. Věřilo se, že když se člověk opil do němoty, bylo možné, že naváže přímý kontakt s bohy. Bylo to téměř náboženskou povinností, opít se na těchto svátcích.⁷⁵

2.10. Lidová slovesnost

K ságám a bájím patří také lidová slovesnost, ve které můžeme spatřovat folklorní náměty přežívající dodnes, například v pohádkách. Za dlouhých zimních večerů lidé pracovali při svitu malých olejových lamp. Často jeden z členů domácnosti předčítal ze ság nebo recitoval epické básně (tzv. *rímur*). Někdy zábavu obstarával poloprofesionální herec, který objížděl statky v okolí. Lidé se tak zároveň dozvěděli novinky ze světa a sousedství.

2.10.1. Pohádkový odkaz

Všechny střeoevropské národy mají často stejné náměty bájí, pověstí a příběhů. Nejčastěji je společný kulturní základ viditelný v pohádkách a pohádkových příbězích, a

⁷⁴ MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd ŠĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FAḌLĀN. *Two Arabic travel books*.

⁷⁵ Zdroj: Alexander Sundquist, / <http://www.pohanstvi.net/inde.php?menu=germaniboj> (15.3.2016)

jelikož Vikingové náleželi k severogermánským kmenům, germánské motivy zůstaly zakotveny i v jejich příbězích. Ovšem ne v těch pohádkových, nýbrž v příbězích mytologických a hrdinských.

Pro potvrzení této spojitosti mohu uvést několik příkladů: Oðinn uspal valkýru Sigrdrífu⁷⁶/Brynhild⁷⁷ „trnem“, který bývá ztotožňován s runou Thurisaz-Þ, jenž má podobu trnu. Sigrdrífu/Brynhild probouzí hrdina Sigurd, když mečem rozetne kouzelné brnění, ve kterém je valkýra vězněna. Uspání trnem je ale také v „naší“ pohádce o Šípkové Růžence. Sága o Ragnarhu Huňatém nohavici⁷⁸ obsahuje nápadný motiv Chytré Horákyne: „...*jestli se vám ta mladá žena zdá tak sličná, jak nám bylo řečeno, požádejte ji, aby za mnou přišla, chci se s ní setkat. Chci ji mít. A žádám, ať není oblečená ani neoblečená, sytá ani hladová a ať nepřijde sama ani v doprovodu jiného člověka.*“ V Sáze o Bósim a Herraudovi⁷⁹ je značná inspirace východním prostorem: „*Daruji Bósimu bezpečí a život, ale musí odejet ze země a nevrátit se, dokud pro mne nezíská vejce ptáka Gamma, které je popsáno zlatými znaky.*“ Gamm je v Islandštině název pro supa. Zde nejspíš asi obdoba bájněho ptáka Noha. A v Sáze o Hervaře nalézáme další z folklorních motivů: „*Poté vytáhl pramen vlasů, porovnal ho s vlasy toho muže a nebylo pochyb o tom, že se zcela shodují.*“ Porovnávání ustřižené lokny s vlasy je variantou rozšířeného folklorního motivu známého např. z pohádky o Popelce, kde se porovnává noha se střevíčkem⁸⁰

2.11. Věštění a magie

Vikingové přikládali věštění a tajemným silám velkou váhu. Věřili, že jejich osud je již napsán. Utkaly ho totiž Norny, tři dísy, které motají vlákna osudu, a právě tento skrytý osud se snažili díky věštění rozmotat a zjistit, co je čeká, pomocí run, kostí či obětí. Věštby však byly často spletité a nejednoznačné, prostě tak, jak si je bohové přáli vyjevit.

⁷⁶ KADEČKOVÁ, Helena (ed.). *Edda*. V této úpravě vyd. 1. Překlad Ladislav Heger. Praha: Argo, 2004. ISBN 80-7203-533-9.

⁷⁷ *Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku*. Vyd. 1. Překlad Helena Kadečková, Veronika Dudková. Ilustrace Petr Sládek. Praha: Argo, 2011. ISBN 978-80-257-0400-4.

⁷⁸ *Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku*. Vyd. 1. Překlad Helena Kadečková, Veronika Dudková. Ilustrace Petr Sládek. Praha: Argo, 2011. ISBN 978-80-257-0400-4.

⁷⁹ *Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku*. Vyd. 1. Překlad Helena Kadečková, Veronika Dudková. Ilustrace Petr Sládek. Praha: Argo, 2011. ISBN 978-80-257-0400-4.

⁸⁰ Aarne-Thompson H36.1, nebo UTHER, Hans-Jörg, DINSLAGE, Sabine (ed.). *The types of international folktales: a classification and bibliography*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 2004. FF communications, No. 284. ISBN 951-41-0955-4.

Věštění, kouzla, očarování a další formy magie se díky severskému náboženství prolínají do běžného života celkem často a ovlivňují životy nejen hrdinům a králům v ságách, ale i prostým lidem v reálném světě. Schopnost využívat magii a čáry byla doménou žen, které v ságách často vystupují pod označením *völva*, což je označení pro vědmu. U mužů je tato role svěřena kněžím obětujícími bohům, od toho odvozené označení *goði* pro kněze a *gydja* pro kněžky. *Goði* (pl. *goðar*) ale nebyl jen obětník či kněz, toto označení zahrnovalo i náčelnický titul. Během christianizace zůstal titul *goði* pouze ve smyslu náčelník.⁸¹

2.11.1. Věštby ze snů

Snové věštby pronášely výlučně ženy. Velkým králům a hrdinům věštily jejich manželky a milenky, a převážně ze zlých snů jim prorokovaly záhubu, která poté „opravdu“ přišla.

O tomto druhu věštby je psáno v Sáze o Völsunzích, kde králi Gunnarovi věští jeho žena Glaumvör o výsledku jeho počínání proti králi Atlimu. Král Gunnar ji ovšem vše vyvrací a konejší ji. Věštba se nakonec vyplní a král Gunnar zahyne v zajetí u krále Atliho.⁸² V Sáze o Ragnar Loðbrokovi (Huňatá nohavice) je zapsána věštba královny Kráky (Áslaug) o narození Ívara Bezkostého: „*Tři noci sinavé spolu v ložnici strávíme, než obětujeme posvátným bohům. Odpočívát budem bok po boku. Tak nestihne mého syna společné viny újma. Ty přespříliš spěcháš s početí potomka bez kostí.*“⁸³ V té samé sáze se nachází další věštba královny Áslaug, o narození Sigurda Hada v oku, jako potvrzení jejího urozeného původu a odrazení Ragnara od další svatby s jinou princeznou: „*Víš, že jsem samodruhá. Nosím pod srdcem chlapce a ten má mít na těle znamení, jako by se kolem jeho oka ovíjel had. Jestli tomu tak bude, tak tě žádám, abys až nastane čas, kdy si máš vzít dceru krále Eysteina, do Švédska nejezdil. Pakliže se to nesplní, pak jed' kam libo. Jestli však chlapec ono znamení ponese, což se podle mne stane, tak chci, aby se jmenoval po mém otci*“⁸⁴.

⁸¹ Byock, Jesse L. (1993). "Goði". Entry in *Medieval Scandinavia, an Encyclopedia* (Phillip Pulsiano, ed.), 230–231. Garland: NY and London, ISBN 0-8240-4787-7.

⁸² *Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku*. Vyd. 1. Překlad Helena Kadečková, Veronika Dudková. Ilustrace Petr Sládek. Praha: Argo, 2011. ISBN 978-80-257-0400-4.

⁸³ *Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku*. Vyd. 1. Překlad Helena Kadečková, Veronika Dudková. Ilustrace Petr Sládek. Praha: Argo, 2011. ISBN 978-80-257-0400-4.

⁸⁴ Sigurd Fáfnisbani, v německé verzi Siegfried

2.11.2. Věštění z run

Vikingové přikládali runám, tomuto písmu získané bohem Oðinem, kouzelnou moc, a s jejich pomocí léčili, zaříkávali, přivolávali úrodu a prosperitu nebo očarovávali a přivolávali neštěstí na jiné.

Proto není divu, že dalším druhem věštby bylo vrhání dřevěných losů či štěpin. Je často zmiňováno ve staroseverské literatuře a několikrát i u římských autorů, obzvláště Tacita, který popisuje, jak jsou kousky dřeva, označeny zvláštními symboly, vrženy na plátno, načež je věstec zdvihne a rozhodne v dotazované věci. K tomuto druhu věštby se používaly runy, které se vrhaly na kůži či plátno pomalované slunečním křížem, a svým významem a pozicí dopadu ve slunečním kříži určovaly věštbu. Pro věšticí kosti, dřívka a kameny se dochoval název *blótspánn*, „obětní (věšřebná) tříška“. Mezi obětí (obětováním) a věštbou existoval úzký vztah (*hlaut*, „obětní krev“, a *hlutr*, „los“, jsou příbuzná slova) a zdá se, že věšřebná dřívka byla ztropena obětní krví⁸⁵

2.11.3. Magie⁸⁶

V zásadě se magické praktiky starých Germánů a Vikingů dělí do dvou hlavních větví: *Galdr* a *Seidr*. *Galdr* byla provozována obvykle muži, zatímco *Seidr* obvykle ženami. Výjimky byly možné, ale ne obvyklé. Oðinn sám byl právě onou výjimkou, ovládal kromě *Galdr* také *Seidr*.

2.11.3.1. Galdr

Galdr je mužská magie, která vyznává převážně použití run a zaříkání. Zaříkání probíhá formou veršovaného přání nebo veršované krátké písně či refrénu. V těch pak může být případně použit název runy nebo prostě jen popsán věcný záměr, přání či prosba. *Galdr* magie byla hojně používána mezi obyvatelstvem. Používali ji válečníci, farmáři i mořeplavci a samozřejmě byla také používána bohy-Ásy. Dobrý verš a skladba slov mohla splést silné kouzlo, proto vikinští básníci tzv. *skaldi*, kteří se veršotepectvím zabývali, mohli být hroziví protivníci.

⁸⁵ DE VRIES, Jan. *Altgermanische Religionsgeschichte*. Berlin, 1937. Grundriss der germanischen Philologie unter Mitwirkung zahlreicher Fachgelehrter.

⁸⁶ KING, Bernard. *Runy: písmo a magie Vikingů*. Ve Votobii vyd. 1. Olomouc: Votobia, 1996. ISBN 80-85619-84-9.

Runy byly používány obdobně jako verše. Přání nebo záměr byl přeměněn do runového nápisu podle pevných pravidel zohledňující použité runy, jejich počet, barvu, aktivaci kouzla atd., co vše muselo být provedeno je psáno ve verších *Runatálu*⁸⁷.

Jak veršování a zpívání, tak rytí a sestavování run se řídilo pevnými pravidly. Důležitá byla ve všech případech silná sebekontrola, koncentrace a disciplína, tedy vlastnosti přirozenější spíše pro muže.

2.11.3.2. *Seidr*

Seidr je ženská magie, která spočívá v "šamanských" praktikách. Ty zahrnují vysílání svého já mimo tělo, cestování do jiných světů, změnu podoby a cestování ve formě rozličných zvířat, a také nejrůznější vize. *Seidrovou* magii používaly zasvěcené ženy, jako byly kněžky, vědky, čarodějnice a jiné, ale hojně také Sámové⁸⁸ a samozřejmě i bohové-*Vanové*.

Při těchto praktikách se často používaly různé prostředky, které pomáhaly k uvolnění „duše“ nebo v dnešním slova smyslu de facto k omámení, kdy jsou hranice mezi světy, tělem a okolím více uvolněné a člověk je může snáze překračovat, cestovat mezi nimi, vidět je a zažívat. Oblíbené byly byliny, hlavně šalvěj, z hub muchomůrky a lysohlávky, a také alkohol.⁸⁹

Prostředky k potřebnému uvolnění a omámení se buď vhažovaly do ohně a inhaloval se dým, jak tomu bylo u šalvěje a dalších sušených bylin, nebo se přímo kouřily formou dýmky, případně se z nich dělал odvar, stejně jako z muchomůrek a lysohlávek, či je bylo možné jíst.

Ve srovnání s *Galdrem* se jedná o nespoutanou až divokou formu praktikování magie. Způsoby, které jsou používány pro tento druh magie, jsou: uvolněnost, otevřenost, volnost, hluboký klid a různé formy meditace - tedy způsoby přirozenější spíše pro ženy.

⁸⁷ báseň *Runatál* je obsažena ve sbírce Výroky Vysokého (*Hávamál*) . <http://knarr.cz/runatal/>

⁸⁸ Laponci, kočovné kmeny žijící dodnes ve Skandinávii

⁸⁹ KING, Bernard. *Runy: písmo a magie Vikingů*. Ve Votobii vyd. 1. Olomouc: Votobia, 1996. ISBN 80-85619-84-9.

2.11.4. *Dísablót*

Dísablót byl, jak název napovídá, Blót, tedy obětní svátek, který se konal na počest ženských duchů nebo božstva zvané *dísi* a *valkýry*, od pre-historické doby až po christianizaci Skandinávie. Obětní slavnosti pro *Dísy* se tedy nazývá *Dísablót* a božiště s nimi spjaté *dísarsalr*. Cílem rituálu bylo zlepšit nadcházející sklizeň. Zdá se, že Dísablót byl provozován v průběhu zimních nocí nebo na jarní rovnodennost, a rituál byl prováděn ženami, zejména s ohledem na to, co se obecně předpokládá, a to, že ženám při obřadu příslušela téměř výlučně role kněžek. Nicméně, v Sáze o Ynglinzích, která je součástí díla *Heimskringla*, což se překládá jako Sága o severských králich, připadla úloha obětníka na krále Švédska. Ten vykonával veškeré obřady, což bylo v souladu s jeho rolí velekněze v chrámu v Uppsale.

O Dísablótu se píše také v Sáze o Hervaře: „*Jednoho podzimu se konala v sídle krále Álfa velká obětní slavnost pro dísy*⁹⁰ ...“. jejich slavnost se konající se na začátku zimy obvykle probíhala v rodinném kruhu. Dísy byly spjaté s určitou oblastí, rodinou, nebo dokonce jednotlivcem, což dokládá hrdina v Sáze o Hálfovi a jeho bojovnících, který hovoří ve verších o „našich dísách“, a královna Glaumvör v Sáze o *Völsunzích* při výkladu manželova snu používá obrat „tvé dísy“, a tak bylo zřejmě dobré si je předcházet. V Sáze o *Ólafu Svatém* zmiňuje Snorri Sturlurson, že ve Švédsku existoval starý pohanský zvyk provádět velkou oběť v Uppsale v měsíci *gói* (únor-březen), a že v tom čase se konal *lögþing*⁹¹, na který přicházeli lidé z celého Švédska.

2.11.5. *Vánoce*

Stejně jako pro Kelty je i pro Germány zimní slunovrat svátkem slunce. Nazývá se Yule⁹² a stále není jisté, co toto slovo původně znamenalo. Dodnes je však živé, v různých jazycích se v několika obdobích používá jako synonymum Vánoc. Příbuzná označení pro zimní slavnost jsou doložena i v jiných starých germánských jazycích (srov. Gót. *Fruma jiuleis* = listopad, st. angl. *giuli*, „prosinec-leden“, *geöla*, „Vánoce“), dodnes ve významu přeznačeném na křesťanské Vánoce dochováno v angl. *yole*, *yule*, nor., dán., švéd. *jul*, fin. *joulu* a est. *jõul*. Starý Jól byl svátkem plným veselí a popíjení, a byla s ním spjata celá řada různých zvyků, zároveň to ale byl svátek s určitou makabrozní dimenzí, zjevovali se trollové a jiné démonické bytosti, konaly se krvavé oběti (Adam Brémský dokonce hovoří o lidské

⁹⁰ Dísy byly pravděpodobně nižšími ochrannými božstvy. V převedeném slova smyslu něco jako sudičky.

⁹¹ právní a soudní shromáždění

⁹² <http://www.pohanskafederace.cz/pohanske-vanoc/> (15. 2. 2016)

oběti v uppsalské svatyni, *Gesta Hammaburgensis* kn. IV,XXVII) a někteří muži a mladíci, tzv. *jolesveinar* (což je mladší označení, původní st. sev. název se nedochoval), se oblékali do zvířecích kůží a masek.⁹³

Germáni zasvětili tento svátek bohu Oðinovi, na našem území uctívaném spíš pod jménem Wotan. V tento čas, podobně jako při Samhainu, bylo možné komunikovat se zemřelými, protože hranice mezi světy se ztenčila.

Slunce se uctívало tak, že se zapálilo kolo ze dřeva a větviček a nechalo se skutálet z kopce. Stejně jako Keltové nechávali Germáni v nejkratší den roku otevřená okna a dveře, aby tak pozvali duchy předků do svých domů, kde se mohli schovat před mrazy. Na počest mrtvých se příbytky také zdobily zelenými větvíčkami a podobně.

K tomuto svátku samozřejmě patří i hostina – připravila se různá jídla: koláče, ořechy a další. Tato hostina se však nejdříve nabídla mrtvým a až poté směli hodovat živí. Podle některých pramenů i u Germánů trvaly oslavy celých dvanáct dní.

Pro uctění Oðina se do domu nosily větvíčky nebo stromky, na jejichž vrcholy se připevňovaly hroty kopí, které symbolizovaly oštěp Gungnir. Na stromek či větev, která představovala Yggdrasil, se pak věšely různé obětiny pro bohy. Tady už můžeme vidět velikou podobnost s moderními Vánoci.

Novopohané dnes Yule slaví pokud možno tak, jak jej pravděpodobně slavili Germáni – sejdou se, hodují a předávají si dárky, které snad přinášel i Heimdall Germánům, když v nejdelší noci roku ulehli k spánku. Někteří slaví od zimního slunovratu, jiní už od 20. prosince. V tuto noc, která se nazývala „Matčina“, se věřilo, že sny, které se zdají, se v příštím roce vyplní. Oslavy poté končí většinou 1. ledna, přičemž závěrečná fáze se nese v duchu maškarních průvodů a nošení masek. Při průvodech kostýmů se dělal co největší hluk, aby se odehnali zlí duchové. Poslední den oslav je zasvěcen Freyovi a na jeho počest se koná velká hostina.⁹⁴

⁹³ KOZÁK, Jan. *Sága o Hervaře: komentář*. Vyd. 1. Praha: Herrmann & synové, 2009. ISBN 978-80-87054-15-4.

⁹⁴ <http://www.pohanskafederace.cz/pohanske-vanocce/> (15. 2. 2016)

2.12. Válka a boj

Boj a válka, to byly velice důležité součásti života starých severanů. Už jen velké množství nalezených zbraní, zbrojí a ostatního bojového vybavení potvrzuje, jak rádi Vikingové válčili. Ať už s ostatními národy, které ohrožovaly svými loupeživými nájezdy, nebo mezi sebou. Nájezdy a útoky severanů svou nečekaností, rychlostí a krutostí vstoupily do dějin, a staly se jejich poznávacím a určovacím znamením. Díky archeologickým nálezům, dobovým ságám, písním, básním a kronikám či jen prostým rytinám se dozvídáme celkem průkazné informace o tom, jak Vikingové bojovali, jaké taktiky používali a také jak se stavěli k smrti v boji.

Díky archeologickým nálezům známe reálně používané vybavení, jeho rozměry a použití. Také můžeme odhadnout, které zbraně byly používány častěji a které naopak méně. Písemné prameny podávající svědectví o vybavení či stylu boje lze rozdělit na severské a neseverské.⁹⁵ Zejména arabské zprávy a středověké kroniky zachycují pouze vybavení a okrajové zprávy, zatímco Ságy představují nejdůležitější pramen, jelikož popisují nejen předešlé informace, ale i způsob boje, taktiku a ostatní detaily. Jsou ale pozdního vzniku a musíme k nim přistupovat opatrně a nevěřit všemu. Je dobré, pokud lze obsah ságy potvrdit nějakým jiným pramenem, například skaldskými básněmi. Hmotným pramenem mohou být kupříkladu i obrazové kameny a rytiny. Tento typ materiálu je cenný, protože zobrazuje bojové postavení, ale může mít mnoho interpretací a ani datační metody nejsou příliš spolehlivé.

Vikinská společnost byla bojová a nošení zbraní bylo na denním pořádku. Osud byl nejasný a nikdo si nemohl být jistý, co ho v každodenním životě potká. Proto bylo třeba mít zbraň neustále nablízku, jak stojí ve Výrocích Vysokého (*Hávamál* 38): „*Muž by se neměl na volném poli hnout od svých zbraní víc než na krok, protože není jisté, jak moc je třeba člověku při putování kopí.*“ To potvrzuje Ibn Fadlān ve svých Zápiscích⁹⁶: „*Každý muž má sekeru, meč a nůž a vždy je nosí u sebe. Meče jsou široké, rýhované a franského původu.*“

Používání různých zbraní odráželo postavení dané vrstvy společnosti. Nejvyšší vrstvy společnosti používaly nejkvalitnější zbraně, tedy meče, zatímco nižší používaly sekery a kopí.

⁹⁵ <http://sagy.vikingove.cz/boj-v-dobe-vikinske/> (22. 3. 2016)

⁹⁶ MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd SĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FAḌLĀN. *Two Arabic travel books.*

V té souvislosti je třeba říci, jakou podobu mělo v té době vojsko. Vojsko bylo složeno ze dvou oddělených typů jednotek: 1) družiny (profesionálové; stsk. *drótt, hirð*) a 2) branné hotovosti (*leiðangr*).⁹⁷ Vlastní družinu měl každý muž, který se nějak politicky angažoval, tedy *hersové, jarlové* a král. Podle ság lze odhadnout, že počet vycvičených bojovníků, bez královy osobní družiny, čítal přibližně 2000 (v 10. století mělo Norsko asi 80 000-200 000 obyvatel). Takové bylo množství mužů, kteří mohli být kvalitněji vyzbrojeni. Pro srovnání český kníže Boleslav I. měl v druhé polovině 10. století armádu čítající 3000-3500 válečníků a Čechy obývalo přibližně 300 000 lidí. Je jen otázkou, kolik mužů mohl tvořit *leiðangr*, pravděpodobně to byl několikanásobně vyšší počet mužů než v družině. Tato branná hotovost byla vyzbrojena především kopími a sekerami, a proto ságy pokaždé hovoří o „*lesu kopi*“ a „*bouři seker*“ narychlo svolaných bojovníků.⁹⁸

Dá se říci, že si lze udělat celkem dobré představy o boji v oblasti Islandu a Norska. Předpokládám, že v celé tehdejší západní Evropě se používaly velmi podobné metody boje s rozdílnostmi v taktice, zvyklostech a složení armády (např. franská armáda měla početnější jízdu, používala kroužkové košile apod.). V této souvislosti nemůžeme mluvit o šermu. Šerm je systematicky vyučovaný boj chladnou zbraní a o učení boje v tomto období máme jen málo dokladů, což neznamená, že nemohla probíhat výuka jistých bojových návyků a triků. Každý muž byl k boji dobře mentálně připraven. Od mládí slyšel o hrdinech a o vstupu do *Valhally*⁹⁹. V praxi to znamenalo, že takový muž v boji neustupoval, čímž prokazoval svou statečnost, morální správnost a budoval si pověst. Udatnost statečného muže, ale neodpovídala jeho bojovým dovednostem, pouze jeho odhodlání. Proto se lze dočíst i o velkých ztrátách na životech či skoro neuvěřitelné odolnosti vůči smrti.

Tehdejší boj probíhal dost pravděpodobně intuitivně, což jinak řečeno znamená nepřítele co možná nejdříve zabít nebo zneschopnit boje. Nebylo primárním cílem zasadit nepříteli co nejvíce lehkých ran, ale zasadit mu nejlépe jednu smrtelnou ránu dříve, než ji zasadí on. Krylo se pouze štítem, kryty zbraní se až na výjimky nepoužívaly, a pokud ano, tak určitě ne pevné kryty, které by zničily čepel, ratiště či topor zbraně. Štít byl jedinou překážkou, která válečníka dělila od smrti, a proto jej využíval do té doby, dokud se úplně nerozštípal. Skaldské básně dokonce praví, že správný je ten boj, ve kterém se „*lámou meče a praskají štíty*“. Boj byl proto daleko defenzivnější než v pozdějších dobách nebo dokonce

⁹⁷ <http://sagy.vikingove.cz/boj-v-dobe-vikinske/> (22. 3. 2016)

⁹⁸ <http://sagy.vikingove.cz/boj-v-dobe-vikinske/> (22. 3. 2016)

⁹⁹ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

dnes. V dnešní rekonstrukci boje chceme překonat štít a zasáhnout odkrytou část nepřítele, ať je jakákoli, případně zasáhnout pouze povolené zásahové plochy. Dá se však říci, že tehdejší člověk měl vlastně dva cíle – nejprve zničit štít, kterým se protivník úporně bránil, a pak až zabít jeho nositele.¹⁰⁰ Cílem tedy nebylo zabít nepřítele technicky, nýbrž silou nebo promyšlenou lstí, která ne vždy vyšla. Všichni hrdinové ság, kteří jsou definováni jako dobří bojovníci, vynikají zároveň obrovskou silou. Pokud je muž v sáze označen za silného, pak je také znamenitým bojovníkem. V sáze o *Egilu Skallagrímssonovi*¹⁰¹ je uvedeno: „Nyní tam přišel Ljót se svými lidmi a chystal se k souboji. Měl štít a meč. Ljót byl muž velmi veliký a silný.“

Boj jeden na jednoho byl využitelný buď při souboji tzv. *Hólmangu* nebo při rozpadnutí bojové formace. Vikingové používaly nejčastěji dva typy formací, obranou *skjaldborg*, neboli štítovou hradbu, a útočnou *svínfylking*, prasečí rypák, ve tvaru klínu. Podobu štítové hradby není třeba moc složitě popisovat, jedná se o formaci mužů, jejichž štíty se navzájem překrývají, a to buď v řadě, nebo v kruhu. Štítová hradba musela pružně reagovat na aktuální bojovou situaci. Při obraně se semkla a uzavřela, naopak při útoku se mohla klidně roztáhnout a postupně z obrany přejít do útočné formace *kančí rypák*. Důležité ovšem bylo, aby nebyl ohrožen život velitele, který působil jako dirigent a určoval tvar a postavení formace.¹⁰² Útočná formace se v pramenech moc neobjevuje. Je však jisté, že tato formace pocházela od Římanů a Germáni ji okopírovali. Klín byl opět tvořen družiníky a jednalo se o útočnou formaci. Síla však nespočívala v pružnosti a zbraních, ale v rychlosti, pevně držných štítech a útoku koncentrovaném na jedno místo nepřátelské hradby.¹⁰³ Pokud se průlom podařil, docházelo k obklíčení či útočení do zad stále odolávající části hradby a na nepřátelského velitele. To ovšem vyžadovalo, aby vládcové byli strategicky vynalézaví a pružní, proto jejich kreativita a lstivost byla považována za kladnou.¹⁰⁴

Souboje měly oproti boji ve formaci odlišný charakter. Existovalo několik typů soubojů. Nejvýznamnějším je ale především jeden, a to *hólmgang*. *Hólmanga*, což v překladu znamená „*jít na ostrov*“, je velice starý typ souboje, který má svůj předobraz v mytologii, kdy bůh Þor bojoval proti obru Hrungnimu. Původně se skutečně mohl odehrávat na ostrůvcích, třebaže v době vikinské byly ostrůvky symbolicky nahrazovány prostorem

¹⁰⁰ <http://sagy.vikingove.cz/boj-v-dobe-vikinske/> (22. 3. 2016)

¹⁰¹ *Sága o Egilovi Skallagrímssonovi*, kap. 64

¹⁰² <http://sagy.vikingove.cz/boj-v-dobe-vikinske/> (22. 3. 2016)

¹⁰³ HJARDAR, Kim a Vegard VIKE. *Vikinger i krig*. Oslo: Spartacus, 2011. ISBN 8243004750.

¹⁰⁴ <http://sagy.vikingove.cz/boj-v-dobe-vikinske/> (22. 3. 2016)

vymezeným dobytčími kůžemi a kolíky. Zabití při takovém souboji se nepovažovalo za vraždu a nevedlo k soudní při či krevní mstě, což se právě často těmito souboji řešilo. *Hólmgang* měl velmi striktní pravidla, která si bojovníci společně určili, například bojování stejnou zbraní či ukončení souboje, když došlo na první krev. Vyzvaný člověk se musel dostavit do určitého počtu dnů na smluvené nebo *þingem* vybrané místo. Pokud tak neučinil, ztratil svou čest a stal se *níðingrem*, což lze volně přeložit jako zločinec. Bylo obvyklé, že se před soubojem obětovalo bohům, nejčastěji se jednalo o dobytek. Vyobrazení soubojů máme dochovány na některých obrazových kamenech či si můžeme přečíst jedinečná svědectví v básních skaldů Egila, Kormáka a Gíslího.¹⁰⁵ Tyto souboje měly také náboženskou stránku. Na žádost bohyně a Oðinovy manželky Frigg si Oðinn nenechává všechny padlé bojovníky, ale ty, kteří zemřeli při souboji o nějakou ženu, přenechává bohyni Freyje, která má svou vlastní síň válečníků Folkvang.¹⁰⁶ „*Fólkvang se zve dům, kde Freyja poroučí, kdo zasedne v síni. Polovinu padlých pokaždé si vyvolí, druhou si odvádí Óðin.*“¹⁰⁷

2.12.1. Vikinské lodě

Lodě a Vikingové k sobě neodmyslitelně patří stejně, jako třeba kůň a stepní kočovník. Již předchůdci dnešních Norů v době bronzové zobrazovali lodě na stěnách jeskyní. Jarlové byli na cestu do Valhally pohřbíváni v lodích nebo alespoň v hrobech ve tvaru lodí. Seveřané mohli díky svým lodím dosáhnout nových objevů, obchodních příležitostí či nečekaných útoků a loupení.

Vikinské typy lodí, které staří seveřané vyráběli, se staly jejich symbolem a poznávacím znamením stejně jako dnes již „zlidovělé“ rohy na helmách. Dračí loď, *Drakkar*, je nejznámějším typem. Vedle *Drakkaru* existovaly ještě typy *Skif*, *Snekkar* a *Knarr* (*Knorr*). Nutno však podotknout, že *Drakkar* a *Snekkar* byly upraveným typem původního plavidla zvaného *landskip*, podle severského *langskippet* - "dlouhá loď". *Skify* byly malé, povětšinou rybářské čluny a loďky. *Knarr* byl oproti štíhlým *Drakkarům* a *Snekkarům* bachratý, aby pojal velké náklady obchodníků. *Drakkar* a *Snekkar* byly válečné typy lodí. Tyto typy lodí byla dlouhá, lehká a velice dobře ovladatelná plavidla se čtvercovou plachtou. Příklad byla často vyzdobena podobiznou nějakého zvířete či draka. Loď byla řízena velikým veslem na pravém boku a mohla vjíždět vysoko do vln, i když byla plně naložena. Z tohoto důvodu mohla být

¹⁰⁵ <http://sagy.vikingove.cz/boj-v-dobe-vikinske/> (22. 3. 2016)

¹⁰⁶ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

¹⁰⁷ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

často používána pro přistávání na pevnině a právě tato vlastnost měla veliký vliv na úspěchy vikinských nájezdů. Maximální rychlost lodi byla zhruba 12 uzlů, přičemž normální rychlost byla přibližně 7 uzlů, pokud se veslovalo, tak s 30 muži u vesel dosahovala vikinská loď rychlosti asi 5 uzlů. Největší lodí, která byla nalezena je loď Gokstad. Je 23,3 metrů dlouhá s otvory pro 32 štítů na každé straně. Má 16 párů vesel a pravděpodobně vozila asi 70 mužů, což umožňovalo, aby mohla být vesla obsluhována ve směnách. Každý muž měl truhlu osobního vlastnictví, která zároveň sloužila i jako sedačka, když přišel čas veslovat. Na lodi neexistovala prakticky žádná ochrana před živly, až na malý plátěný stan, který se mohl na zádi rozvinout pro potřeby *jarla*.

Řada detailů tehdejšího mořeplaveckého umění zůstává obestřena tajemstvím, například navigace. Přibližnou polohu zřejmě pomáhalo určovat Slunce, Měsíc a hvězdy. Zatím nebyl nalezen žádný přístroj, který by mohl sloužit jako kompas. Zajímavostí je tzv. Islandský křišťál. Jde o průhlednou variantu kalcitu nebo krystalizovaného uhličitanu vápenatého, původně z Islandu. Krystaly Islandského křišťálu byly pro své polarizační vlastnosti využívány Vikingy pro určování polohy slunce i při zatažené obloze, což je zmiňováno ve středověkých islandských textech a bájích. Při pohledu na oblohu skrze krystal se po natočení směrem ke slunci kámen viditelně rozzáří. Vikinské lodě se většinou držely pobřeží. Cestu určovaly význačné orientační body nebo zkušený mořeplavec, který trasu již vícekrát absolvoval. Ujetá vzdálenost se odhadovala podle rychlosti, určené podle tvaru brázdy za kýlem lodi, a času stráveného na cestě. Potravou námořníků bylo naložené maso, slanečci, voda ze sudů a husté mléko. Pokud někdo během plavby zemřel, byl odevzdán mořským vlnám a bohyni vln *Rán*, která byla dcerou boha moří *Aegira*.

2.13. Obchod

Jedním z nejvýznamnějších aspektů vikinského života byl obchod, který Vikingové ve velké míře provozovali. Mezi Vikingy byli největšími obchodníky švédští Vikingové, kteří se dostávali hluboko do vnitrozemí, když své lodě přizpůsobili plavbě po řekách a pronikali i proti proudu zejména v oblasti dnešních Pobaltských států a Ruska. Takto mohli obchodovat i mimo přímořská obchodní střediska.¹⁰⁸

Hlavním obchodním artiklem byly kožešiny a otroci. Seveřané prodávali do otroctví především ženy, a to ženy pocházející z otrockého stavu skandinávských zemí. Na trzích byly

¹⁰⁸ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

nejvíce ceněné kožešiny tuleňů, dále pak kožešiny veverek, lišek a kun, nejvíce žádané byly podle zdrojů kožešiny hranostajů a sobolů. Krom toho se pořádaly hony na medvědy, soby, losy a jeleny. Důležitým předmětem obchodu byly taktéž pruty železa, vyráběné z železné rudy, která byla velice kvalitní a pocházela hlavně z bažin ve Švédsku a Norsku, dále sklo a korálky. Ibn Fadlan uvádí¹⁰⁹: „*Obchodovali s korálky mezi sebou a platili za ně přehnané částky, protože stál každý kousek dirham. Navlékali je jako náhrdelníky pro své ženy.*“

Mezi zboží, které se ze Skandinávie vyváželo, patřilo peří, stavební dříví, solené ryby, mroží kly a jantar. Do Byzance a dále na východ se vyváželi hlavně otroci, kožešiny, med, vosk a mroží kly. Mezi dovážené komodity patřilo stříbro, hedvábí, koření, víno a sklo, keramika a zbraně ze západní a střední Evropy.¹¹⁰ Zajímavostí je, že v době vikinské vymizela keramika, která na severu dříve vzkvétala. Nádoby se vyráběly z mastku nebo kovu. Nalezená keramika pochází většinou z dovozu z Finska nebo z Porýní a Fríska.

Jak byli Vikingové zdatnými bojovníky, tak byli dobrými obchodníky. Zřídili obchodní stezky k tak vzdáleným místům, jako byla Alexandrie, Sevilla, Řím, Konstantinopol nebo Bagdád. Nordičtí muži přepluli mnohá moře a řeky a přešli mnohé země, aby se dostali do Evropy, severní Afriky, Střední Asie, na Island, do Grónska a dokonce i do Severní Ameriky. Odtud si domů přiváželi kožešiny, hedvábí, koření, vzácné kameny, sklo, zbraně, víno, otroky a další věci. Vikingové, kteří zůstali doma, dychtivě očekávali návrat obchodních lodí.

2.14. Severský systém měr a vah¹¹¹

Severský systém měr a vah se téměř nedochoval nebo neexistoval v tak propracované formě, jak takové systémy známe dnes. Nejlépe dochovaný je systém váhový, jelikož ten Vikingové používali nejčastěji díky obchodu a různým platbám daní, tributů či pokut.

¹⁰⁹ MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd SĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FADLĀN. *Two Arabic travel books.*

¹¹⁰ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí.* 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

¹¹¹ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí.* 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

2.14.1. Váhový systém

Na severu v době vikinské se vyvinul systém vah zejména pro kovy, které sloužily jako platidlo. K tomu se často používalo miskových vah se závažičky z olova, bronzu nebo železa s vyraženými znaménky.

Váhový (finanční) systém měl tuto posloupnost: 1 *mörk* = 8 *aurar* = 24 *ertogar* = 240 *penningar*. *Mörk*, neboli hřivna, byla hlavní početní jednotkou. Předpokládá se, že tato *mörk* měla s 8 *aurar* ekvivalent ke karolinské libře = 12 *unciae*, jako dvě ku třem. Hřivna měla dále obdobný poměr ke stříbru jako libra ke zlatu, což ulehčovalo přechod od počítání ve zlatě k počítání ve stříbře. Další jednotkou byl *Aurar* (pl. *Eyrir*) odvozený od *aureus/solidus*. Váha, často měřená na prsteny nebo náramky, 26,4 g během vikingské doby trochu poklesla na 24,5 g, což odpovídá 3 *ertogar*, vázícím po 8 gramech. Následuje ještě menší jednotka a to *Ertog* (pl. *ertogar*). Název je zřejmě odvozen od *argenteus/denarius*, Úplně nejmenší jednotkou je *Penning* (pl. *penningar*), jehož váha je něco nad 4g. Podobné jako u sasánovské drachmy s 4,25g.

2.14.2. Mince

Mince jako platidlo pro řadového seveřana byla téměř bezcenná a hodnota mince spočívala pouze ve váze cenného kovu. Svědčí o tom nalezené poklady s rozlámanými mincemi tak, aby odpovídaly určité váze. Často byly také provrtány a nošeny jako amulet na krku.

2.14.3. Vikinské plošné míry

O severských plošných mírách té doby víme velmi málo. Jediná známá jednotka bez jména je podobná římské stopě, přibližně 29,5cm. To je ale vše, co je z této oblasti známo. Měřidla jakéhokoliv druhu se nepodařilo nalézt. Naše další poznatky jsou spíše přibližné. Tak např. na Islandu si mohl kdokoliv zabrat pozemek, který obešel za jeden den.

2.14.4. Míry objemové

Každý obchodník znal dobře obsah hrnce a džbánu, míry obilí i konve na pivo, pokud šlo o koupi a prodej. Ovšem tyto znalosti se nepředávaly a tudíž nejsme zasvěceni ani my.

2.15. Vzdělanost a mudrosloví

Ač se zdá, že seveřané doby vikinské měli velice malé vzdělání či dokonce žádné, opak je částečně pravdou. Vikingové si zakládali mimo fyzickou sílu a umění boje i na vzdělanosti a znalosti zákonů. Vzdělaní a moudří lidé byli velice ctěni a váženi.

2.15.1. *Hávamál*

Hávamál nebo také „*Výroky Vysokého*“ je sepsaná severská moudrost a vzdělanost ve formě básní. Celkem 164 strof *Hávamálu*¹¹² představovalo pro středověkého seveřana zajímavá životní ponaučení a moudra. Patrně jde o spojení nejméně šesti původně samostatných básní v jeden celek. Stáří jednotlivých složek se může lišit. Odborníci dodnes vedou spory, kdy a kde *Hávamál* vlastně vznikl. Zaměříme-li se na obsah rad, jež dává Óðinn tomu, kdo chce jeho ponaučením naslouchat, měl severský člověk mnohdy starosti podobné těm, které máme i my dnes. Zajímavé jsou například rady ohledně toho, komu má člověk věřit a komu naopak nemá. Nebo i svérázné varování před přílišným holdováním alkoholu. Některé z rad si zdánlivě protirečí, jiné vrhají poněkud jiné světlo na představu o Seveřanech, údajně opovrhujících smrtí. Počínaje strofou 138 se k naslouchajícimu také dostávají rady ohledně run. V *Hávamálu* se dost často nachází podnětné verše, které pomáhají v různých životních situacích i dnes.¹¹³

2.15.2. *Mudrosloví*¹¹⁴

Staroseverské mudrosloví představuje bohatý fenomén. Mudroslovné výroky, které se dochovaly ve staroseverském písemnictví, mohly vzniknout prakticky kdekoliv na území, jež Skandinávci obývali či obsadili, od Irska, Grónska a Ameriky až po černomořské pobřeží. Mudroslovné výroky jsou dochovány už v nejstarších skaldských a eddických básních z počátku doby vikinské, stejně tak je nacházíme v ságách zapsaných až na samém konci skandinávského středověku.

Základem popisu staroseverského mudrosloví podle PhDr. Jiřího Starého, Ph.D.¹¹⁵, je zvolen kontrast mezi autorským a anonymním textem. V případě mudroslovných výroků je

¹¹² KADEČKOVÁ, Helena (ed.). *Edda*. V této úpravě vyd. 1. Překlad Ladislav Heger. Praha: Argo, 2004. ISBN 80-7203-533-9.

¹¹³ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

¹¹⁴ ANTALÍK, Dalibor, Jiří STARÝ a Tomáš VÍTEK. *Mudrosloví v archaických kulturách*. Vyd. 1. V Praze: Herrmann & synové, str. 161, 2009. Svět archaických kultur (Herrmann & synové). ISBN 978-80-87054-17-8.

nicméně situace komplikovanější a žádá si zavedení třetí kategorie gnómů: jedná se o výroky, které jsou sice přisouzeny jmenovitému autorovi, jímž ale není historicky existující postava, nýbrž bůh, jiná astrální bytost či postava z hrdinské tradice.

2.15.2.1. *Autorské mudrosloví*

Jako mudrosloví autorské můžeme označit mudroslovné projevy, jež byly tradovány se jménem svého autora – konkrétní historické postavy. Nejčastěji je nalzáme v historiografických prozaických pramenech, jako jsou královské a rodové ságy, či v autorské poezii. Klasickým dokladem takového způsobu tradování je úsloví, jež zachoval islandský „historik“ Snorri Sturlurson ve své *Heimskringla* a jehož autorem byl norský král Magnús Ólafson *berfættr*¹¹⁶: „*Krále mají mít lidé pro slávu, a ne pro dlouhý život.*“ V době, kdy padl, bylo králi Magnúsovi bezmála třicet let.¹¹⁷

Známe však i doklady mudroslovných výroků spojených s osobami, které se v paměti udržely právě jen díky trefné, komické či smělé poznámce, kterou v pravou chvíli pronesli. Takový je třeba výrok „*Každý jednou zemře.*“¹¹⁸, jež užil odjinud neznámý Islandčan Tóri *jökul*¹¹⁹, družiník Sturly Sighvatssona, ve strofě, kterou přednesl před vlastní popravou. Tento příklad je dokladem toho, že hranice mezi autorským a anonymním mudroslovím nebyla tak zřejmá. Tento výrok o neodvratnosti smrti totiž určitě nebyl výrokem Tóriho, ve skutečnosti se jedná o variantu rozšířeného přísloví. Jde vlastně jen o autorské užití již existujícího výroku.¹²⁰

Rozdílnost autorského a anonymního mudrosloví je nutno hledat v jejich funkci. Z jakého důvodu tedy bylo nutné zachovávat jméno původce výroku? Výrok dokresluje povahu toho, kdo jej užil. Stejně tak jako ukazuje tradovaný výrok něco o postavě, která ho

¹¹⁵ ANTALÍK, Dalibor, Jiří STARÝ a Tomáš VÍTEK. *Mudrosloví v archaických kulturách*. Vyd. 1. V Praze: Herrmann & synové, str. 161, 2009. Svět archaických kultur (Herrmann & synové). ISBN 978-80-87054-17-8.

¹¹⁶ *bosý*

¹¹⁷ ANTALÍK, Dalibor, Jiří STARÝ a Tomáš VÍTEK. *Mudrosloví v archaických kulturách*. Vyd. 1. V Praze: Herrmann & synové, str. 162, 2009. Svět archaických kultur (Herrmann & synové). ISBN 978-80-87054-17-8.

¹¹⁸ *Eitt sinn má hvernir deyja*

¹¹⁹ *Iedovec*

¹²⁰ ANTALÍK, Dalibor, Jiří STARÝ a Tomáš VÍTEK. *Mudrosloví v archaických kulturách*. Vyd. 1. V Praze: Herrmann & synové, str. 163, 2009. Svět archaických kultur (Herrmann & synové). ISBN 978-80-87054-17-8.

vyslovila, tak zase potvrzuje historická postava svým jednáním platnost a hodnotu svého výroku, který pronesla.¹²¹

Typickou vlastností staroseverského mudrosloví je jeho exemplárnost. U mudroslovného výroku není ani tak důležitý samotný fakt, že byl vysloven a že je tradován, jako spíše to, že ho lze podložit nějakou zkušeností, která demonstruje jeho pravdivost. To platí pro nejstarší severská moudra, jak ho podávají eddické a skaldské básně i pro rčení a přísloví, což je netypičtější žánrem v anonymním mudrosloví.

2.15.2.2. Anonymní mudrosloví

Na rozdíl od autorských mudroslovných výroků nejsou rčení a přísloví omezena na žádné konkrétní žánry a prostupují celou staroseverskou literaturou. Nejobvyklejším staroseverským termínem pro přísloví byl *orðskviðr*, doslova cosi jako „slovní výrok“.¹²² Z počátku 13. století pochází báseň *Rčeni*¹²³, jediná a v původní podobě dochovaná staroseverská sbírka anonymního mudrosloví, vzniklá s největší pravděpodobností na Orknejských¹²⁴. Jedná se o lehce „chaotické“¹²⁵ seskupení přísloví a rčení všeho druhu, která básník, jak na závěr uvádí, sám nevytvořil, nýbrž „*sebral pro svou zábavu*“

Staroseverské příslovečné výroky se svou krátkou a pregnantní formou autorským mudroslovným výročkům v mnohém podobají, ale svým základním laděním se liší. Zatímco za autorským mudroslovným výročkem stojí exemplární obraz konkrétní individuality, přísloví je nadosobní „*moudrost věků*“, která se znovu a znovu potvrzuje v každém lidském činu. Prísloví se nevážou k historické postavě či zlomovému okamžiku dějin, ale k nejasně vymezenému období dávnověku, ze kterého pochází lidská zkušenost. „*Dávná úsloví jsou obvykle pravdivá*“, praví jedno staroseverské přísloví.¹²⁶

Bylo zmíněno, že platnost autorského mudroslovného výroku se zakládá na velikosti a činech svého původce. „*U anonymních přísloví byla samozřejmě taková možnost vyloučena. Výrok tu nebyl potvrzován vzorovým prožitkem velké postavy minulosti, ale každodenní*

¹²¹ ANTALÍK, Dalibor, Jiří STARÝ a Tomáš VÍTEK. *Mudrosloví v archaických kulturách*. Vyd. 1. V Praze: Herrmann & synové, str. 164, 2009. Svět archaických kultur (Herrmann & synové). ISBN 978-80-87054-17-8.

¹²² ANTALÍK, Dalibor, Jiří STARÝ a Tomáš VÍTEK. *Mudrosloví v archaických kulturách*. Vyd. 1. V Praze: Herrmann & synové, str. 165, 2009. Svět archaických kultur (Herrmann & synové). ISBN 978-80-87054-17-8.

¹²³ *Malsháttakvæði*

¹²⁴ Někdy také Orknejské ostrovy, je skotské souostroví, skládající se z více než 70 ostrovů, z nichž 20 je obydlených.

¹²⁵ *stjórnlauss*

¹²⁶ *Satt er flest þat er fornkvæðit er* (Gering, *Sprichwörter*, str. 4).

*zkušeností, kterou může udělat prakticky kdokoliv.*¹²⁷ Zatímco u autorského mudroslovného výroku je to „výjimečnost“ události, k níž se mudroslovný výrok vztahoval, u přísloví je to její „běžnost“, co ji činí hodnou pozornosti. I tak roztodivná přísloví jako „*co je v pytli nekouše*“, „*kráva srst nemění*“ či „*na náledí jsou si všichni rovni*“ se musela potvrdovat, jinak by nebyla zachována, a naopak i v té nejneobvyklejší situaci se vždy najde nějaké přísloví, které se alespoň jednou opět potvrdilo.

2.15.3. Přísloví

Staroseverská přísloví nebyla projevem uceleného hodnotového systému, jelikož mnoha stránkám lidského života nevěnují sebemenší pozornost, na jiné pohlížejí z několika stran a úhlů a občas si i odporují.¹²⁸ A pokud se vezmou v potaz přísloví typu „*Slepý by rád viděl*“ či „*Mrtví netloustnou*“, může se zdát, že jejich mudroslovná hodnota není zrovna velká. Ovšem skutečnost, že přísloví bývají příležitostně označována obratem „*dávný mrav*“ (*forn siðr*), či „*moudří muži pravili*“, naznačuje, že v pohledu starých seveřanů neměla přísloví k moudrosti až tak daleko, jak by se mohlo u některých zdát.¹²⁹

Přísloví varují před nemoudrým jednáním a, stejně jako v mytickém a legendárním mudrosloví, je důraz kladen na aktivní získávání moudrosti zkušenostmi a dotazováním se, stejně tak je možno nalézt i typicky severské varování před přeceňováním moudrosti. Ve výrociích typu „*Moudrý je ten, kdo zná sám sebe*“ se přísloví pokouší i o hlubší výpověď o tom, co je moudrost a co znamená být moudrý.

To co přísloví říká, se neděje jenom tady a teď, ale vždy se dělo a vždy se bude dít. Je-li přísloví neměnný fakt, mudroslovný výrok je neměnná hodnota.¹³⁰

¹²⁷ ANTALÍK, Dalibor, Jiří STARÝ a Tomáš VÍTEK. *Mudrosloví v archaických kulturách*. Vyd. 1. V Praze: Herrmann & synové, str. 166, 2009. Svět archaických kultur (Herrmann & synové). ISBN 978-80-87054-17-8.

¹²⁸ ANTALÍK, Dalibor, Jiří STARÝ a Tomáš VÍTEK. *Mudrosloví v archaických kulturách*. Vyd. 1. V Praze: Herrmann & synové, str. 167-168, 2009. Svět archaických kultur (Herrmann & synové). ISBN 978-80-87054-17-8.

¹²⁹ ANTALÍK, Dalibor, Jiří STARÝ a Tomáš VÍTEK. *Mudrosloví v archaických kulturách*. Vyd. 1. V Praze: Herrmann & synové, str. 167-168, 2009. Svět archaických kultur (Herrmann & synové). ISBN 978-80-87054-17-8.

¹³⁰ ANTALÍK, Dalibor, Jiří STARÝ a Tomáš VÍTEK. *Mudrosloví v archaických kulturách*. Vyd. 1. V Praze: Herrmann & synové, str. 167-168, 2009. Svět archaických kultur (Herrmann & synové). ISBN 978-80-87054-17-8.

2.15.4. Písmo¹³¹

Typickým vikinským písmem je runová abeceda, kterou měly společně všechny germánské národy na severu už dlouho předtím, než začala vikinská éra. Nazývá se *futhark*, podle prvních šesti znaků abecedy. Původ tohoto písma je nejasný, ale sami Vikingové se domnívali, že jej získal bůh Óðinn. Věřilo se, že bůh Óðinn se sám pověsil do koruny stromu Yggdrasilu a visel zde bez jídla a pití po devět nocí a dnů, aby poznal moc a význam run. Proto runy nebyly pouhou abecedou, ale měly také magickou moc¹³². Původní *futhark*, tedy společný germánský, měl 24 znaků. Vznikl kolem roku 200 n. l. Inspirován byl římským písmem a jinými evropskými „abecedami“. Mladší runová řada byla zjednodušena na 16 znaků. Hrotové tvary písmen se vyvinuly dle techniky rytí do materiálu. Avšak jen málo lidí je ovládalo natolik, aby je mohlo dostatečně využít. Takoví lidé byly vždy velice vážení a měli u ostatních zvláštní respekt. To bylo těch několik málo lidí, kteří dokázali vytesávat runové zprávy do kamene, čímž vyvábili runové kameny. Na území dnešního Švédska a Dánska byla runové kameny docela obvyklou věcí, zatímco v Norsku jich existovalo jen pár. Po celém vikingském světě a na vzdálených místech, které Vikingové navštívili, byly nalezeny tisíce runových nápisů, většinou vytesaných v kameni, ale nacházejí se i na předmětech z kovu, na kostech, rohovině a ve dřevu. Náписы obsahují bohaté informace a vyprávějí nám o tom, jak Vikingové viděli sami sebe. Většina nápisů připomíná památku mrtvé osoby a rovněž poskytují informace o mnoha významných událostech: o budování středisek vlády a komunikací, o pozemkovém vlastnictví, zámořských plavbách, rodinných vztazích, osobním majetku, společenském stavu nebo vlohách, dokonce o kráse žen. Germánské národy také věřily, že runy mají kouzelnou moc. Magie tkví v runách samotných, je jimi spoutána a znalci run ji mohli pouze nasměrovat a uvolnit. Kouzelné runy se ryly na zbraně, dveře domů, na vše co potřebovalo magickou pomoc. O používání kouzelných run se vypráví v *Sigrdrifumálu*¹³³, kde valkýra prozrazuje Sigurdovi, jak má použít runy, anebo v *Hávamálu*¹³⁴, kde radí samotný Óðin. Runoví mistři i mistryně nazývaní *runici* či *alruny*¹³⁵, jinak též obecně *runopisci*, se snažili ovládnout runy. Četli runy složené z větviček, tesali do

¹³¹ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

¹³² Zdroj: Alexander Sundquist, <http://www.pohanstvi.net/inde.php?menu=germaniboj> (15.3.2016)

¹³³ KADEČKOVÁ, Helena (ed.). *Edda*. V této úpravě vyd. 1. Překlad Ladislav Heger. Praha: Argo, 2004. ISBN 80-7203-533-9.

¹³⁴ KADEČKOVÁ, Helena (ed.). *Edda*. V této úpravě vyd. 1. Překlad Ladislav Heger. Praha: Argo, 2004. ISBN 80-7203-533-9.

¹³⁵ *alruny*; na severu bylo vždy vyšší postavení žen, než tomu bylo u žen slovanských; především byly ženy preferovány v úkonech týkajících se magie, věštění a léčení

skal a kamenů, vyřezávali je do dřeva, používali pro komunikaci na dálku a při zapisování skaldských veršů a samozřejmě při věštbách za použití runového kalendáře a zaříkadel.

Nejčastější vyobrazení run je na runových kamenech. Velké vertikální kamenné stély popsané runami a rytinami hrdinských činů a skutků byly vztyčovány na počest padlých hrdinů, velkorysých skutků velkostatkářů či jako upomínka rodinného příslušníka. Tyto kameny často „chránila“ kouzla, která slibovala zatracení všem, kdo by chtěli kámen odstranit či zničit runy. Runové kameny nepředstavovaly jen skutky válečníka a krále, zvláštní ocenění měla i pohostinnost a štědrost. Runové kameny byly vztyčovány i na oslavu štědrých a pohostinných statkářů. Příkladem jsou runové kameny vztyčené velkostatkářem Jarlabankim, který na nich zvěčnil své zásluhy. Dva z nich dnes stojí u mostu u vesnice Täby, další tři v jejím okolí. Takovéto kameny vlastně doposud oslavují mecenáše a donátory, kteří například nechali postavit mosty, cesty přes močály a další prospěšné objekty. Runové kameny vztyčovaly často i ženy jako paměť na někoho z rodiny, či uznání někomu za jeho činy.

2.16. Vikinské umění

Energie a vitalita, kterou severané vikinské éry oplývali, byla vyjadřována i v umění. Předměty byly pokryty tradičními obrazci tvořenými z těl stylizovaných zvířat. V době Vikingů však byly stvořeny nové zvířecí podoby, jako např. působivé šelmy a velkolepí čtyřnozí tvorové, odrážející umělecké vlivy i z mimo skandinávských oblastí.

Téměř všechno umění vikinské doby je umění užité, to jest sloužící k výzdobě široké řady nejrůznějších předmětů užívaných v každodenním životě. Severští řezbáři, sochaři a ti, kdož opracovávali kovy, nám zanechali bohatý odkaz nespoutané ornamentálnosti ve zvířecích motivech.

Většina z nejkrásnějších příkladů umění rané doby vikinské byla nalezena v hrobech, obzvláště na klenotech a zbraních, zatímco pozdější vikinské umění je nejlépe zastoupeno u předmětů ze stříbrných pokladů, v rozvíjejících se městech a na skandinávských runových kamenech. Řezby se v malém měřítku nacházejí i na dalších materiálech: jantaru, gagátu¹³⁶, kostech, mrožích klech, a tam, kde se zachovalo dřevo, tak na dřevu. To hodně prozrazuje o

¹³⁶ Nebo také černý jantar. Jde o mineraloid používaný jako polodrahokam.

tom, jak dovední byli skandinávští řemeslníci i o tom, jak působivé byly zvířecí motivy vikinské doby pro jejich účel.

Ozdoby z vikinské doby se běžně dělí do skupin podle stylu. Tyto styly se rozlišují podle místa nálezů. Tato místa jsou: Oseberg, Borre, Jellinge, Mammen¹³⁷, Ringerike¹³⁸ a Urnes.

Nejbohatší patroni umění, jako např. žena pohřbená v Osebergu, si mohli dokonce dovolit nechat vyzdobit zdobnou a vysoce propracovanou řezbou své lodě, vozy a kostry postelí. Některé z motivů se užívaly v nejrůznějších podobách po velmi dlouhou dobu, například působivé šelmy zůstaly charakteristickým znakem skandinávského umění po více než 150 let. Ačkoliv bylo dřevo hlavním materiálem, dochovalo se pouze několik málo kusů dřevorezby. Mezi dochovanými jsou osebergské kůly se zvířecími hlavami a zdobení kostela z kůlů v Urnes, které ukazují vynikající dovednost dřevorezbařů vikinské doby.

2.17. Právní systém Vikingů

Zákon a právo v té době představoval sněm *þing*. Bylo to shromáždění všech svobodných mužů dané oblasti, které se pořádalo pravidelně. Pod širou oblohou se muži radili o politice, zákonech, vynášeli rozsudky. Každý, kdo nosil zbraň, byl povinen se *þingu* zúčastnit, nebo alespoň vyslat zástupce. Takové shromáždění bylo řízeno staršími muži, znalci zákonů. Byla povinnost těchto mužů na každém *þingu* opakovat staré zákony, a to v ustálených frázích, aby nikdo na zákony nezapomínal¹³⁹. *Þing* vynášel rozsudky, avšak neměl žádný nástroj, jak dohlédnout na jejich vykonání. To si musel „zaříditi“ výherce sporu sám. Pokud byl z chudého rodu a žaloval někoho z rodu silného a bohatého, neměl vlastně žádnou naději domoci se spravedlnosti. V té době se ovšem většina mužů usnesením *þingu* řídila. V opačném případě riskovali totiž, že by byli prohlášeni za vydědence společnosti, muže bez tváře a práv, což bylo horší než být otrokem. Takový muž raději volil smrt nebo častěji vyhnanství¹⁴⁰.

Odsouzený mohl také nesouhlasit s usnesením *þingu*, v tom případě byla jeho záležitost podstoupena *þingu* zemskému. Pokud jeden muž urazil druhého, často docházelo k

¹³⁷ mamentská sekera se nachází nyní v Národním muzeu Dánska v Kodani

¹³⁸ tento umělecký styl je převážně poután ke kameni z této oblasti v jihovýchodním Norsku

¹³⁹ STARÝ, Jiří. *Zákonem nechť je budována zem: staroseverské zákony a zákoníky*. Vyd. 1. Praha: Herrmann & synové, 2013. ISBN 978-80-87054-33-8.

¹⁴⁰ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

souboji, kterému se říkalo *hólmganga*¹⁴¹. Domlouval se na křižovatce tří cest a ten, který nepřišel, ztratil tvář a čest, nemohl přísahat ani vydávat svědectví. Pokud se střetli, končival takovýto souboj často smrtí jednoho z bojovníků, i když se pravidla stanovala do první krve, aby neubývalo kvalitních bojovníků.

Hólmgangú se rádi účastnili zuřiví váleční zvaní *berserkerové*. Byli to zvláštní jedinci, které postihovalo bojové šílenství označované jako *berserkerang*. Válečník uprostřed záchvatu disponoval obrovskou silou. Když opojení pominulo, upadli berserkerové do bezmocné letargie. Snorri v sáze o Ynglingzích píše, že jsou „*naplněni Oðinovou zuřivostí*.“ Oðinovi muži neměli brnění a bili se jako zuřiví vlci, kousali do štítů a měli sílu jako medvědi nebo býci. Oheň ani železo je nezastrašily. K dosažení těchto stavů bylo použito buď rytmického bubnování, třeba do štítů, nebo požitím sušené *amanity muscarii*, neboli muchomůrky červené. Symptomy po požití *amanity muscarii* se dostavují v podobě extatického transu, třasu a bledého obličej, i když jistá zarudlost se může dostavovat také. Bledá tvář je popisována např. v Egilově sáze u Bledého Ljótra a ve Svarfdaela sáze. Třas je typický pro berserky jako je Thrum-Ketill ve Ljótsdaela sáze. V sáze o Hervaře jsou uvedeni Berserkové-sourozenci¹⁴²: „*Všichni bratři byli berserkové. Byli tak velkými a statečnými bojovníky, že jich nikdy na válečných výpravách nebylo více než dvanáct a vždy, když se pustili do boje, dosáhli vítězství*.“ Berserkové-sourozenci (často v počtu dvanácti) tvoří častý typ „*obtížných berserků*“. Další z typických rysů „*obtížných berserků*“ v ságách bývá jejich neúspěšné a často nevhodné usilování o ruku urozené ženy. Tematicky je zde určitá návaznost k podobným snahám ze strany *pursů* v mytologické próze a poezii.

2.18. Potraviny a příprava pokrmů

Strava starých severanů byla pestrá a jejich příprava vynalézavá. Ve srovnání s moderní západní stravou byla čerstvá a obsahovala mnohem méně cukru. Při nedostatku jídla se například pekl chléb ze směsi mouky, hrachu a borové kůry, která i přes svou hrubost z dnešního hlediska ovšem zabezpečovala základní živiny, vlákninu a také např. vitamín C. Ve zbytcích tohoto chleba odborníci ve vykopávkách v Anglickém Yorku našli i drobné kamínky pocházejících z ručního mlýna. V souladu s tím vykazují zuby severanů značné

¹⁴¹ St. sev.*hólmganga*, dosl. „jít na ostrov“, protože se souboje původně odehrávaly na ostrově (ostrov mohlo později nahradit jiné vymezené místo).

¹⁴² Berserkové-sourozenci (často v počtu dvanácti) tvoří častý typus „*obtížných berserků*“.

opotřebení, ale jen málo případů zubního kazu či jiného úpadku. Mezi potraviny a pokrmy běžně požívané a používané v době vikinské patřil plnozrný žitný chleba a kaše z ječmene či ovsa. Z živočišné říše to byly zejména ryby a hlavně sledi. Maso ovcí, jehňat, koz, koní, hovězího, telat, vepřů, sýr, máslo a smetana. Vikinští obyvatelé Norska, Grónska a Islandu využívali místní zdroje obživy, čímž rozšířili jídelníček o maso malých kytovců, tuleňů a dokonce i ledních medvědů. Ve středozevní Skandinávii díky hustým lesům i maso losů, jelenů, srn, divokých vepřů a medvědů. Podobně na severu maso sobí a bizoní. Na cestách jídlo sestávalo ze sušeného masa, čerstvě nachytaných ryb, kyselého mléka, vody, medoviny nebo piva a různých koření a rostlin jako prevence např. proti kurdějím.

Z dalších nálezů vyplývá, že Vikingové kvůli svému jídelníčku, který zahrnoval nejvíce rybiho masa a značnou část zvěřiny, trpěli různými druhy střevních parazitů, nejčastěji škrkavkami¹⁴³. Také je pravděpodobné, že germánské národy pohanského věku jedly koňské maso jen při obětinách. Kůň náležel k nejdůležitějším obětním zvířatům. Koně zmiňuje např. Thietmar z Mersenburgu ve svém popise lednové obětní slavnosti v Lejre na Sjaellandu. Navzdory tomu v chudých oblastech se v dobách nouze lidé uchýlovali k požívání chaluh, kůry stromů a lišejníků.

Ve stravě Vikingů nechyběla ani zelenina, především hlávkové zelí, cibule a česnek. Také jablka, rozličné bobule a lískové ořechy byly celkem obvyklou součástí jídelníčku severanů. A samozřejmě v severské kuchyni i léčitelství oblíbený a nepostradatelný včelí med. Mezi oblíbené nápoje, mimo vodu, náleží pivo, medovina a ve vyšších vrstvách i víno.¹⁴⁴

2.18.1. Příprava pokrmů

Pokrmy se připravovaly pečené i vařené, severané ovšem dávali přednost vařeným. V eddické písni o Rígovi (st.sev. „*Rígsþula*“¹⁴⁵) byl Heimdall dokonce i v nejnuznější chýši pohoštěn vařeným teletem. Vývar z různých druhů masa představoval obvyklý pokrm u všech stavů společnosti. Nutnost uchování potravin přivedla Vikingy k prostředkům, které konzervaci umožnily. Zásoby masa se uchovávaly sušením, dalšími prostředky pro uchování potravin byly např. led, sůl a syrovátka. K uchovávání sloužila spíž, která byla díky snížené

¹⁴³ <http://www.vikinganswerlady.com/medicine.shtml>

¹⁴⁴ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

¹⁴⁵ KADEČKOVÁ, Helena (ed.). *Edda*. V této úpravě vyd. 1. Překlad Ladislav Heger. Praha: Argo, 2004. ISBN 80-7203-533-9.

podlaze chladnější než ostatní místnosti na statku. V sudech se zde skladoval mléčný výrobek *skyr*, zpracované maso a vnitřnosti (převážně skopové či jehněčí). *Skyr* se vyráběl tak, že čerstvé mléko se nejdříve nalilo do samostatných forem. Zhruba po 36 hodinách se oddělila smetana, přičemž z části zbylého odstředěného mléka se vyrobil právě *skyr* připomínající dnešní tvaroh či jogurt. Zbylá smetana se stloukala na máslo. Syrovátka se pila nebo používala na konzervaci např. masných výrobků (podobné naší tlačence, huspenině, jitrnicím a jelitům), které naložené v syrovátce vydržely podstatně déle. Sůl k dochucování a konzervaci se získávala z mořské vody a popela mořských chaluh.

Vzhledem k rozšířenému chovu ovcí, se na Islandu udilo hlavně jehněčí. Maso bylo zavěšeno pod stropem, z čehož vzniklo i jeho islandské pojmenování *hangikjöt* (česky zavěšené maso). Místnost s kuchyní se pro dnešní archeologii často zachovala lépe a delší dobu než ostatní části domu, což bylo způsobeno suchem a dobrým větráním. Svůj podíl na trvanlivosti měla i vrstva mastných sazí, která se usazovala na nosných dřevěných konstrukcích, a tím je chránila.

Předpokládá se, že se jedlo pouze dvakrát denně, ráno a večer. Ranní jídlo se nazývalo *dagverðr*, jídlo večerní *náttverðr*. Například král Harald Harðraði¹⁴⁶ měl ve zvyku jíst pouze jednou denně. Tento zvyk byl zřejmě zaznamenán pro svou neobvyklost.

Vzhledem k izolovanosti ostrova a skromným podmínkám byla výroba vlastního dřevěného kuchyňského nádobí a náčiní na farmě jednou z běžných činností v zimním období. Každý obyvatel statku pouze jedinou vlastní misku zvanou *askur*, ze které jedl. Jednalo se o hlubokou dřevěnou misku s odklápěcím víčkem, které bylo často složitě vyřezávané.

2.19. Zemědělství¹⁴⁷

Obdělávání půdy bylo pro severany odpradáвна úzce spojeno s vírou v plodnost a s rituálem plodnosti. Projevem bývá např. znázornění pluhu jako falu a sám akt vnoření pluhu do lůna země. Dodnes zaznamenaný je např. zvyk, kdy na jaře sedlák se ženou, před první jarní orbou, sednou s pluhem venku v polích a jedí a pijí spolu s tažnými zvířaty. V tuto chvíli kdy má země přijmout semeno, je nezbytné, aby se spojily všechny dobré síly. Oráč, tažná

¹⁴⁶ V překladu Harald Krutý

¹⁴⁷ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

zvířata a pluh, uzavřely smlouvu s úrodou minulého roku, že budou stát společně proti všemu zlu. Hospodyně přinese do polí pítí, pečivo a maso, pečlivě uschované z oslavy slunovratu o vánocích. Vánoční koláč je kulatý uprostřed s křížem coby symbolem slunečního kotouče. Musí jej okusit oráč i dobytek, zbytek koláče je přidán k semení. Poté hospodář přinese tři číše. První je pro oráče, obsah druhé se musí chrstnout přes koně a třetí patří pluhu. Poté může započít orba.

K zemědělství patří i chov dobytka. Vikinský sedlák choval koně, hovězí dobytek, ovce, kozy, vepře, psy a kočky. V Norsku se až do dnešní doby dochovala zvláštní forma chování dobytka, totiž jistý druh salašnictví. Krávy, ovce a kozy se po dobu letních měsíců naháněly a dosud nahánějí na výše položené pastviny- tzv. *setery*, kde je jim až do podzimu ponechána volnost.

Oblíbenost chovu hovězího dobytka a skotu odkazuje na symbiózu, která byla pro severány životně důležitá. Nedostatek úrodné půdy se kompenzoval chovem zvířat, která produkovala vlnu, kůži, maso, mléko a rohovinu. V chovu se využilo vše; sušený ovčí a koňský trus se spolu s rašelinou používal jako palivo, byl také drcen a posléze umlet na prášek, který se používal na hnojení. Tato „závislost“ se promítá i v mytologii. Význam hospodářských zvířat byl tak veliký, že je umístěn i do velice význačných pozic v hrdinských ságách. Jako příklad mohu uvést krávu *Audhumlu*, která na počátku světa živila obra *Ymira/Ymiho*, nebo posvátné krávy uctívané ve svatyních, které v ságách ztrpčují život hrdinům v boji. Tím proslula např. divoká kráva *Síbylja* z obětiště v Uppsale, kterou jako bohyni uctíval král *Eysteinn* v sáze o Ragnarůvých nohavcích, nebo zuřivé krávy z obětiště města Hvitabæ.¹⁴⁸ V Sáze o Hervaře¹⁴⁹ je uvedeno: „*Král Heidrekr(...) Choval velkého kance, který byl stejně velký jako plně vzrostlý býk a měl tak krásnou kožešinu, že se zdálo, jakoby jeho štětiny byly ze zlata.*“ Král Heidrekr uctíval boha Freye a zasvětil mu největšího kance ze svého stáda, zvaného *Soargöltr*; ten byl obětován při *sonarblótu*, tj. „*oběti kance*“, na počátku února, „*pro dobrý rok*“. Zde, stejně jako jinde, je *sonargöltr* spojený se skládáním přísah (st. sev. *heitstrengingar*) během Jólu. Spojení kance s kultem Freye můžeme vidět často, např. u kance *Gullinburstiho*, který táhne Freyův vůz.¹⁵⁰

¹⁴⁸ *Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku*. Vyd. 1. Překlad Helena Kadečková, Veronika Dudková. Ilustrace Petr Sládek. Praha: Argo, 2011. ISBN 978-80-257-0400-4.

¹⁴⁹ KOZÁK, Jan. *Sága o Hervaře*. Vyd. 1. Praha: Herrmann & synové, 2008. ISBN 978-80-87054-14-7.

¹⁵⁰ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

2.20. Města

Přestože města ve vikinské éře již existovala, žili Vikingové převážně v malých vesnicích, obklopených poli. Většina vesnic měla svého náčelníka, který měl v rukou moc a jehož farma byla větší než farmy ostatních lidí z vesnice. Dny byly charakteristické tvrdou prací na polích a v dílnách. Obvyklá zvířata na farmách byla prasata, koně, volí, krávy a ovce, byla však menší než jejich moderní protějšky. Každá farma sestávala z několika budov, hlavní budova byla největší a nejdelší.

Města na severu začala vznikat právě až v době Vikingů. Na severozápadě, severu a východní Evropě. Byla mezi nimi slavná střediska jako Birka, Ribe, Dublin, Hedeby a Staraja Ladoga. Vznikla kvůli obchodu a také pirátství. Zakládána byla u pobřeží pro obchod a obehnána valy proti nájezdům. Během 8. století bylo založeno několik významných trhů, z nichž se v době Vikingů stala rostoucí prosperující města. Některá se nakonec z různých důvodů přemístila, jiná zůstala na svém místě a dnes můžeme nalézt jejich zbytky pod cestami a domy jejich novodobých nástupců. Nejznámějším městem se v posledních letech stalo Haithabu v Dánsku.

2.20.1. Obrana a pevnosti

V polovině desátého století přestaly být vikinské nájezdy v Evropě zdrojem snadného zisku jako předtím, protože se mnoho míst stalo opevněnými proti útoku. Oproti tomu se skandinávská tržní města sama stala možnými cíli nájezdníků, jelikož byla zřídka v raných letech opevněna. Teprve v této době byly zřejmě postaveny ochranné valy kolem Hedeby, Ribe, Birky a Västergaru.¹⁵¹

Propracovaný systém obrany, jako mohutné pevné podvodní palisády, blokování kanálů potopenými loděmi a další překážky měly odstrašit mořské piráty před útoky na skandinávská pobřežní města a osady. Podvodní palisády jsou rovněž známé z dalších oblastí vikinského světa, kde byly zřejmě zavedeny proto, aby zabraňovaly vikinským nájezdníkům v cestách po velkých řekách do srdce střední Evropy.¹⁵² Lidé žijící na venkově se rovněž potřebovali chránit před nájezdníky z Baltu a v prehistorické době bylo proto na kopcích a lesnatých oblastech postaveno mnoho opevnění. Největší pevnost na kopci tohoto typu v

¹⁵¹ <http://tkmyth.sweb.cz/texty/Vikingove/Vikingen02/SV.htm#bohove> (21. 3. 2016)

¹⁵² <http://tkmyth.sweb.cz/texty/Vikingove/Vikingen02/SV.htm#bohove> (21. 3. 2016)

severských zemích je Torsburgen na Gotlandu¹⁵³, který byl během vikinské doby opraven a zesílen vylepšeným opevnění.

Jednou z nejpozoruhodnějších staveb vikinské doby je Danevirke, mohutná zeď postavená z hlíny a dřeva napříč jižní částí Jutského poloostrova a přímo spojená s vikinským městem Hedeby. Tato zeď sloužila především v období let 737 n. l. až do 13. století, ale znovu opevněna byla roku 1864 a pak ještě jednou během II. světové války. V druhé polovině 10. století byly v Dánsku, za vlády krále Haralda Modrozuba, postaveny čtyři mimořádné kruhové pevnosti: Trelleborg, Fyrkat, Aggersborg a Nonnebakken. Poloha páté byla nedávno objevena u dalšího Trelleborgu, ve Skåne v jižním Švédsku, které v té době bylo ovládáno Dány. Všechny tyto pevnosti byly postaveny s velkou přesností, jejich vnitřek byl rozdělen na čtvrtě podle ulic, které se ve středu kruhového půdorysu křížily v pravém úhlu a obklopen valem z hlíny a dřeva, který měl vnější příkop. Podobnost rozvržení pevností poukazuje na to, že byly postaveny na zakázku a nejspíše pro jedinou osobu, krále. Tvořily téměř jistě opěrné body královské moci v krajích a umožňovaly králi snáze ovládat dění v oblasti. Posádka v nich však podle nálezů bydlela pouze na velmi krátkou dobu, poté byly opuštěny a již nikdy nebyly znovu obsazeny. Hrad Kolbeina Hrúgy¹⁵⁴ na orknejském ostrově Wyre, který pochází z poloviny 12. století¹⁵⁵, je nejstarším kamenným hradem ve Skotsku.

2.20.2. Tradiční islandská architektura¹⁵⁶

Tradiční islandská architektura, tzv. drnová architektura, je styl stavění příbytku z kamenů a drnů trávy na dřevěné kostře. Typickou ukázkou tradiční islandské drnové architektury je statek *Glaumbær* poblíž Skagafjörðuru na Islandu. Název „drnová architektura“ odkazuje na materiál použitý při stavbě domu. Na Islandu byly drny jako součást stavebních konstrukcí používány již od počátku osídlení v 9. století n. l. Na venkově tento způsob výstavby převažoval až do začátku 20. století, kdy byl postupně nahrazen konstrukcemi ze železobetonu. Důvodem rozšíření a rozvoje staveb za použití travních drnů byl nedostatek stromů, stavebního dříví a také kamení vhodného pro stavbu domů. Svůj vliv

¹⁵³ Öhrman, Roger (1994). *Vägen till Gotlands historia*. Gotländskt arkiv, 0434-2429 ; 66(1994):specialvol.. Visby: Gotlands fornsal. Sid. 39. Libris 7768507. ISBN 91-88036-13-8

¹⁵⁴ Kolbein Hrúga byl norský nášelník, který nějaký čas sídlil na Orknejích kolem roku 1142.

¹⁵⁵ v Británii pozdější doba vikinská

¹⁵⁶ Zdroj: prospekt z islandského statku Glaumbær (v soukromém vlastnictví)

měly i specifické klimatické podmínky ostrova, neboť stěna z drnů velice dobře tepelně izoluje¹⁵⁷.

Základy stěn tvořila vrstva z kamenů zabraňující vzlínání vlhkosti do stěn. Poté byla postavena základní dřevěná kostra domu. Stavitelé používali dřevo dovezené nebo i naplavené. Výplň stěn byla tvořena vrstvením drnů. Během staletí používání těchto konstrukcí vznikl vynalézavý systém různého tvarování drnů a způsobu jejich kladení podle místa v konstrukci a účelu budoucí stavby. Na statku *Glaumbær* můžeme vidět způsob skládání ve vzoru rybí kosti. Vrstvy z drnů kladených nastojato jsou prokládány vrstvou z dlouhých pásů naplocho, která konstrukci zpevňovala.

Drny se používaly i jako střešní krytina. Zvolit správný sklon střechy bylo velmi důležité. Jestliže by byl příliš malý, voda by neodtékala a prosákla dovnitř domu. A naopak pokud by byla střecha příliš svažité, voda by z drnů otekla příliš rychle, ty by pak vysychaly a praskaly, nerostla by na nich tráva, což bylo žádoucí a opět by zatékalo do domu.

Vnitřní strany stěn byly obloženy dřevěnými panely z prken nebo byly i ponechány bez obkladu. Podlahu mohla tvořit pouze udusaná hlína nebo byla dlážděná kameny, pouze v obytných místnostech byla podlaha dřevěná prkenná¹⁵⁸.

Dispozice a forma drnových domů se vyvíjela postupně. Základem tohoto typu staveb je tzv. vikinský dlouhý halový dům, který měl většinou pouze jednu velkou místnost s otevřeným ohništěm uprostřed a byl částečně zahloubený do země. Podél stěn byly rozestavěny široké lavice pokryté kožešinami, které zároveň sloužily ke spaní. Dům měl často dva vstupy, hlavní a provozní. Sklady a dílny v podobě samostatných menších objektů lemovaly hlavní dům, někdy na něj byly přímo napojeny. V lokalitě *Glaumbær* na louce východně od dnešního statku byly v roce 2005 odhaleny základy vikinského dlouhého domu pocházející už z 10. a 11. století¹⁵⁹. V islandských podmínkách se halový typ domu postupně modifikoval na soustavu menších domů s jednou místností, které byly vzájemně propojené krytou chodbou. Pouze dílny a sklady byly přístupné z venku. Toto řešení umožňovalo postupné rozšiřování o další domy/místnosti a bylo výhodnější pro hospodaření s teplem. Menší rozpon střech umožnil použít drny i jako střešní krytinu bez nutnosti vytvářet masivní nosné konstrukce krovu, schopné unést váhu zeminy. Krytá chodba zajišťovala chráněný

¹⁵⁷ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

¹⁵⁸ Zdroj: prospekt z islandského statku *Glaumbær* (v soukromém vlastnictví)

¹⁵⁹ Zdroj: prospekt z islandského statku *Glaumbær* (v soukromém vlastnictví)

pohyb mezi domy i v dlouhém zimním období. V jednom statku mohlo žít i 30-40 obyvatel. Zde v Glaumbær pobývalo v polovině 19. století až 24 lidí.

Podle *Ságy o Gróňanech* Thorfinnur Karlsefni Thórdarson a jeho žena Guðríður Thorbjarnardóttir založili farmu v Glaumbær po svém návratu z Vinlandu v 11. století. Jejich syn Snorri Thorfinnson, o kterém se říká, že byl první dítě Evropanů, které se narodilo v Americe, zde podle stejné ságy založil první kostel.

2.20.3. Domy¹⁶⁰

Domy byly stavěny buď z husté svislé tyčoviny, jiné kombinací dřevěných výztuh a rákosových rohoží ohozených hlínou a jiné z vodorovných planěk. Materiál na stavbu se lišil dle okolí a dostupnosti surovin. Mimo lesy se stavělo z drnů, kamene a hlíny. Štítové domy směřovaly do ulice a za domy stály stáje a stodoly. Ohniště se nacházela uprostřed podlahy nebo v rohu.

Typická stavba severu je dlouhý dům. Jeho střecha spočívala na samostatných dřevěných sloupcích a stěny tvořila dřevěná kostra vyplněná rákosovými rohožemi ohozenými hlínou. Jeden z těchto domů, byl nalezen u Levide na Gotlandu a měl cca 18 metrů délku a 8 metrů šířku. Avšak tento druh domu nebyly ve Švédsku tak častým jevem¹⁶¹. Ve městech bylo zvykem stavět spíše řady menších dřevěných stavení stojících blízko vedle sebe. Pro Dánsko stejně jako pro Norsko byl tzv. dlouhý dům docela typický. Takový dům neměl okna, ve střeše byl umístěn pouze otvor pro odvádění kouře z ohniště, podlaha byla hlinitá. Domu uprostřed dominovala obytná místnost, ve které bylo otevřené ohniště, které poskytovalo teplo a světlo a vařilo se na něm. Nad ním byl zavěšen železný či měděný kotlík, ten měl většinou obsah zhruba kolem pěti litrů. Vikingova domácnost byla vybavena stolem a židlemi, také ubrusy, talíři, lžicemi a noži. Vidličky neexistovaly, jejich původ je mnohem mladší. Může trochu mást pojmenování vousu krále Svena, které má formu *vidlí vous*, ale jeho brada byla v dobovém pramenu přirovnána k vidlím na seno nikoli vidličce. Podél stěn bývaly umístěny dřevěné lavice, které sloužily jak pro spánek, tak pro ruční práce. Dále mohla v místnosti stát truhla, velmi často se zde nacházel tkalcovský stav. Bohatší obyvatelé a náčelníci měli v těchto domech vyvýšené prostranství, na němž byla tzv. vysoká bohatě

¹⁶⁰ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

¹⁶¹ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

vyřezávaná stolice, na níž sedával výhradně pán domu¹⁶². Ostatní místnosti v dlouhém domu sloužily jako zásobárna, stáje či řemeslné místnosti. V pozdní době vikinské se pomalu upouštělo od jediného velkého halového domu, společného lidem i dobytku a spíše se budovaly komplexy více stavení, ve kterých byly umístěny stáje, sýpka, dům pro čeledíny či místnost pro koupání zvlášť. Samozřejmě i zde se stavěly domy plaňkové, z Hedeby máme dokonce nálezy domu s dvojitými plaňkovými stěnami, dále domy se stěnami z rákosových rohoží a hlíny. U všech typů domů se jako materiál na střechu používala tráva, sláma, rákos nebo dřevěné šindele.

2.21. Pohřeb

O pohřbech máme k dispozici celkem dostatek hodnotných informací, podle kterých si lze udělat představu o pohřbívání a pohřebních obřadech. Mimo informací od ibn Fadlána¹⁶³ nacházíme také příklady v ságách. Nejbarvitější popis se nachází v *Sáze o Völsunzích*¹⁶⁴ o pohřbu Sigurda (Drakobijce/Fáfnisbani) Sigmundssona a valkýry Brynhild: „*Nyní mi Gunnare, splň poslední přání. Dej na rovné pláni navršit velkou hranici pro nás pro všechny, pro mě a Sigurda i ty, co byli zabiti s ním. Ať nad ní vztyčí stan zbarvený mužskou krví a spálí tam tohoto hunského krále se mnou po boku na jedné straně a na druhé s mými poddanými, dvěma u hlavy a dvěma u nohou, a k tomu se dvěma sokoly. Tak bude dodrženo rovnoměrné rozmístění. Mezi nás dva položte obnažený meč¹⁶⁵, jako tomu bylo tehdy, když jsme spolu sdíleli lože a slibovali si, že budeme manželé. Sigurd nebude sám, když s ním odejdu i já, a náš pohřeb nebude nicotný, jestliže ho doprovodí pět služek a osm služebníků, které mi dal můj otec. A shoř i ti, co byli zabiti se Sigurdem (...) Když plameny vzplály, položili na ni mrtvé tělo Sigurda Drakobijce a jeho tři zimy starého synka, kterého dala Brynhild zabít, i tělo Guttormovo. A když v plamenech byla celá hranice, vstoupila na ni Brynhild vyzývající své komorné, aby si vzaly zlato, které jim určila. Poté zemřela a shořela se Sigurdem. Tak skončil jejich život.*“

¹⁶² BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967 / Prospekt ke skanzenu *Glaumbær*

¹⁶³ MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd SĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FADLĀN. *Two Arabic travel books*.

¹⁶⁴ *Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku*. str. 103, Vyd. 1. Překlad Helena Kadečková, Veronika Dudková. Ilustrace Petr Sládek. Praha: Argo, 2011. ISBN 978-80-257-0400-4.

¹⁶⁵ Zvyk, který přetrval po celý středověk, dokazující počestnost sdílení lože mezi mužem a ženou, kteří nejsou spojeni manželským svazkem.

Sebevražda vdovy po smrti jejího muže je v severských legendách poměrně rozšířená a odráží snad starý zvyk typu *sati*¹⁶⁶. V arabském geografickém pojednání *Hudud al-'Alam* z 10. stol. se píše o Varjazích: „*Když někdo zemře, jeho žena je zaživa spálena s ním. Avšak když zemře žena, muž s ní nesdílí stejný hrob. Pokud zemře neženatý muž, nechají ho svatbu oslavit po smrti*“¹⁶⁷ Nejproslulejší je však podrobná zpráva o pohřbu skandinávského náčelníka na Volze, kterou podává arabský vyslanec Ahmad ibn Fadlān¹⁶⁸. Součástí pohřbu byla oběť otrokyně, jež pravděpodobně plnila úlohu náležející obyčejné (nepřivilegované) manželce. Ibn Fadlānův popis pohřbu varjažského velmože považuji za tak podivuhodný, že jej nelze rozkouskovat a rozbít atmosféru v popisu zachycenou, proto ho uvádím v celku, jak jej v jeho *Risale, Zápiscích*, uvádí: „*Bylo mi stále vyprávěno, že při úmrtí jejich náčelníka se dějí události, z nichž spálení mrtvého je tou nejmenší. Měl jsem proto veliký zájem dozvědět se o tom více. Jednoho dne jsem se doslechl, že jeden z jejich předních mužů zemřel. Hned jej uložili do hrobu, který zakryli na deset dní, aby v té době mohli nastříhat a ušít jeho oděv. Je-li majetek zemřelého malý, postaví malou loď, uloží ho do ní a spálí. Byl-li však zemřelý bohatý, rozdělí jeho majetek na tři díly. První díl připadne rodině zemřelého, druhý je určen k obstarání jeho šatstva a za třetí přichystají nabit¹⁶⁹, který pijí v den, kdy je zabita otrokyně zemřelého a spálena se svým pánem. Nabidu totiž zcela propadli a pijí jej ve dne i v noci. Často se stává, že některý z nich umírá s číší v ruce. Zemře-li některý z jejich náčelníků, táže se jeho rodina otrokyň a služebníků mrtvého: „Kdo z vás chce zemřít spolu s ním?“ Někdo z nich pak řekne: „Já.“ Ten, kdo to řekl, musí tak učinit a nemůže své slovo vzít zpět. Není mu to dovoleno, i kdyby si to přál. Většinou jsou to otrokyně, které tak umírají se svým pánem.*“¹⁷⁰

Když tedy onen muž, o němž jsme se zmínili, zemřel, tázali se jeho otrokyň: „Která z vás chce zemřít spolu s ním?“ Jedna z nich pravila: „Já.“ Od té doby byla pak svěřena do opatrování dvěma otrokyním, které byly neustále při ní a často jí dokonce vlastními rukama myly i nohy. Pak (ostatní) věnovali pozornost tomu, co bylo třeba pro mrtvého, počali stříhat

¹⁶⁶ Satí je védský zvyk spočívající v rituálním sebeupálení vdovy spolu s tělem jejího mrtvého manžela.

¹⁶⁷ DAVIDSON, Hilda Roderick Ellis. *The Viking road to Byzantium*. London: G. Allen & Unwin, 1976. s. 309 ISBN 0049400495.

¹⁶⁸ MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd SĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FADLĀN. *Two Arabic travel books*.

¹⁶⁹ Patrně nějaký severský omamný nápoj, bohužel nelze určit, o který šlo.

¹⁷⁰ MALINA, Jaroslav a Renata MALINOVÁ. *Dvacet nejvýznamnějších archeologických objevů dvacátého století*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1991. Členská knihnice (Svoboda). ISBN 80-205-0058-8.

jeho šat a starat se, aby vše bylo přichystáno, zatímco otrokyně, jež měla zemřít, každého dne pila a zpívala, jako by žila v předtuše nastávajícího štěstí.¹⁷¹

Toho dne pak, kdy zemřelý a jeho otrokyně měli být spáleni, šel jsem k řece, kde ležela jeho loď. Byla vytažena na břeh a byly pro ni připraveny čtyři podpěry z březového a jiného dřeva. Kromě toho bylo kolem lodi přichystáno něco, co se podobalo velikému skladu dřeva. Loď pak byla umístěna na zmíněné podpěry. Lidé začali nyní chodit sem a tam a mluvit mezi sebou řečí, které jsem nerozuměl. Mrtvý ležel mezitím ještě ve svém hrobě, neboť ho z něho nevyzvedli. Pak přinesli lavici, dali ji do lodi a položili na ni přikrývky a podušky z byzantského dibagu¹⁷². Nato přišla stařena, kterou nazývají Andělem smrti, a rozestřela přikrývky na lavici. Úkolem této stařeny je rovněž dohlížet na šití šatu pro zemřelého, na úpravu nebožtíka. A ona také zabíjí dívky (otrokyně). Všiml jsem si, že to byla stará obryně, tlustá a chmurného vzezření. Když pak přišli k jeho hrobu, odházeli hlínu z dřevěného krytu a tento kryt sňali. Pak svlékli mrtvého z šatů, v nichž zemřel. Povšiml jsem si, že tělo bylo silným mrazem zčernalé. Když zemřel, položili mu do hrobu pivo, ovoce a mandolínu. To vše nyní vyňali. Mrtvý kupodivu nepáchl a nic se na něm nezměnilo kromě barvy kůže. Potom jej oblékli do spodních a svrchních kalhot, bot, košile a dibagového pláště se zlatými knoflíky. Na hlavu mu posadili čapku z dibagu a sobolí kožešiny. Pak jej donesli do stanu, postaveného na lodi, uložili jej na přikrývky a podepřeli poduškami. Poté přišli s nabídem, ovocem a vonnými rostlinami, jež rozložili kolem jeho těla. Dále přinesli chléb, maso a cibuli a hodili to před něho. Pak přinesli psa, přerézali jej v půli a hodili do lodi. Nato přišli se všemi jeho zbraněmi a položili je vedle něho. Potom přivedli dva koně a honili je tak dlouho, až se zpěnili, načež je mečem rozsekali na kusy a naházeli jejich maso do lodi. Totéž učinili se dvěma kravami. Pak přistoupili s kohoutem a slepicí, zabili je a hodili do lodi. Mezitím chodila otrokyně, která si přála být zabita, stále sem a tam, vstupujíc do jednoho stanu za druhým. Majitel každého stanu s ní souložil, řka: „Pověz svému pánovi, že jsem tak učinil z lásky k němu.“¹⁷³

Poněvadž byl již pátek odpoledne, odvedli otrokyni k něčemu, co se podobalo dveřnímu rámu. Tam vložila své nohy na dlaně mužů a byla zdvižena tak vysoko, že viděla přes rám. Potom pravila něco ve své mateřštině. Nato ji spustili dolů, ale vzápětí ji znovu zdvihli a ona učinila tak jako předtím. Pak ji spustili a zdvihli potřetí a ona učinila jako již

¹⁷¹ MALINA, Jaroslav a Renata MALINOVÁ. *Dvacet nejvýznamnějších archeologických objevů dvacátého století*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1991. Členská knihnice (Svoboda). ISBN 80-205-0058-8.

¹⁷² malované hedvábí

¹⁷³ MALINA, Jaroslav a Renata MALINOVÁ. *Dvacet nejvýznamnějších archeologických objevů dvacátého století*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1991. Členská knihnice (Svoboda). ISBN 80-205-0058-8.

dvakrát předtím. Potom jí dali slepici a ona jí uřízla hlavu, již odhodila, slepici pak vhodili do lodi. Tehdy jsem se otázel tlumočnicka na smysl toho, co činí. Odpověděl mi: „Když ji poprvé zdvihli, pravila: Pohledte, vidím svého otce a svou matku! Podruhé řekla: Pohledte, vidím všechny své zemřelé příbuzné sedět v kruhu! Potřetí pak pravila: Pohledte, vidím svého pána v ráji a ráj je krásný a zelený. Spolu s ním tam jsou muži a mladí chlapci (služebníci). Pán mne volá. Nechte mne jít k němu.“¹⁷⁴

Pak ji odvedli k lodi. Tam si sňala dva náramky, jež měla, a dala je staré ženě, které říkají Anděl smrti a která ji měla zabít. Pak si sňala dva nákotníky, které měla, a dala je dcerám ženy známé jako Anděl smrti. Poté ji zavedli na loď, avšak nesměla vstoupit do stanu. Tehdy přišla skupina mužů, kteří měli štítů a dřevěné hole, a podali jí číši nabidu. Zpívala nad ní a pak ji vyprázdnila. Tlumočnick mi řekl: „Tímto se nyní loučí se svými přítelkyněmi.“ Nato jí byla podána ještě jedna číše. Vzala ji a dlouho zpěv protahovala. Stará žena ji však poháněla, aby rychle vypila a vešla do stanu, kde ležel její pán. Když jsem se na ni podíval, vypadala úplně zmateně. Chtěla vejít do stanu, ale vsunula hlavu mezi stan a loď. Stařena ji vzala za hlavu a vstrčila ji do stanu; sama šla za ní. Muži pak začali bušit dřevěnými tyčemi do štítů, aby přehlušili její křik, neboť by ostatní dívky byly vystrašeny a nechtěly by zemřít se svými pány. Šest mužů vešlo do stanu a všichni s ní souložili. Potom ji položili vedle jejího mrtvého pána. Dva muži uchopili její nohy a dva její ruce. Žena, která se nazývá Anděl smrti, jí upevnila kolem krku smyčku, jejíž každý konec směřoval na jinou stranu.¹⁷⁵ Konce smyčky pak podala dvěma mužům, aby za ně táhli. Pak přistoupila s malou dýkou širokého ostří a jala se jí bodat mezi dívčina žebra, zatímco oba muži dívku škrtili smyčkou, až zemřela.

Nyní přistoupil nejbližší příbuzný zemřelého. Vzal kus dřeva a zapálil je. Pak šel pozpátku zády k lodi a obličejem k zástupu, drže dřevo v jedné ruce a druhou máje na zadnici, a byl nahý. Tak bylo dřevo, které připravili pod lodí, zapáleno, když předtím zabitou otrokyni položili vedle jejího pána. Potom přicházeli lidé s větvemi a dřevem a každý měl s sebou kus dřeva s ohněm na konci. To hodili na hranici, takže se oheň zmocnil dřeva, potom lodi, pak

¹⁷⁴ MALINA, Jaroslav a Renata MALINOVÁ. *Dvacet nejvýznamnějších archeologických objevů dvacátého století*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1991. Členská knihnice (Svoboda). ISBN 80-205-0058-8.

¹⁷⁵ MALINA, Jaroslav a Renata MALINOVÁ. *Dvacet nejvýznamnějších archeologických objevů dvacátého století*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1991. Členská knihnice (Svoboda). ISBN 80-205-0058-8.

stanu a muže i otrokyně a všeho, co bylo v lodi. Tehdy se zdvihl silný a strašlivý vítr, takže plameny stoupaly a oheň plál stále více.¹⁷⁶

Vedle mne stál jeden muž z kmene Rus. Slyšel jsem, že říká něco mému tlumočnickovi. Zeptal jsem se jej tedy na to, co říkal. Tlumočnick odpověděl: „Onen muž řekl: Vy Arabové jste pošetili.“ Zeptal jsem se: „Proč?“ Odpověděl: „Nu, protože házíte toho, jehož nejvíce ze všech lidí milujete a ctíte, do země a tam jej pohltí hlína a larvy a pole. My jej naproti tomu spálíme, takže vstoupí v témže okamžiku do ráje.“ Pak se počal halasně smát. Když jsem se zeptal na důvod toho, řekl: „Jeho pán seslal z lásky k němu vítr, jenž jej do hodiny odnese.“ A skutečně neuplynula ani hodina a loď a hranice i otrokyně a pán, vše se proměnilo v popel a jemný prach! Potom postavili na místě, kde ležela loď, když byla vytažena z vody, něco, co se podobalo zaoblenému návrší: Uprostřed vztyčili veliký kůl z březového dřeva, na nějž napsali jméno mrtvého a jméno krále Rusů, a pak se zástup rozešel.¹⁷⁷

Toť Fadlánův popis pohřbu varjažského velmože. Podobně je tato část *Risale* zpracována ve filmu *Vikingové*. Český překlad, který jsem zde uvedl, vyšel v knize *Dvacet nejvýznamnějších archeologických objevů dvacátého století* od Jaroslava a Renaty Malinových z roku 1991¹⁷⁸ a je tím nejucelenějším, který lze v českém překladu nalézt.

3. Odraz vikinského života a kultury v dnešním světě

Pronikání vikinské severské kultury do naší doby a našeho podvědomí je daleko výraznější, než si vlastně sami uvědomujeme. Vikingové, či vikinská kultura má v dnešní době velmi specifické místo a význam. Naše tradiční představy jsou ovšem zkresleny a kvůli různým odvětvím poznání a zábavy oživujících tato zavedená klišé se tento pohled stále přiživuje. I když je například dnes dokázáno, že Vikingové na helmách rohy neměli, stala se helma s rohy poznávacím znamením po celém světě, stejně tak představa hrubého násilníka připluvšího na lodi s dračí hlavou. Ovšem svět těchto dávných objevitelů, obchodníků a neohrožených válečníků byl velice odlišný od našich zažitých představ, a stále přežívá a skrývá se v mnohých součástech běžného života lidí po celé Evropě a severní Americe.

¹⁷⁶ MALINA, Jaroslav a Renata MALINOVÁ. *Dvacet nejvýznamnějších archeologických objevů dvacátého století*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1991. Členská knihnice (Svoboda). ISBN 80-205-0058-8.

¹⁷⁷ MALINA, Jaroslav a Renata MALINOVÁ. *Dvacet nejvýznamnějších archeologických objevů dvacátého století*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1991. Členská knihnice (Svoboda). ISBN 80-205-0058-8.

¹⁷⁸ MALINA, Jaroslav a Renata MALINOVÁ. *Dvacet nejvýznamnějších archeologických objevů dvacátého století*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1991. Členská knihnice (Svoboda). ISBN 80-205-0058-8.

V posledních letech zájem o tuto kulturu stoupá a čím dál více lidí objevuje reálný pohled na staré seveřany a jejich kulturu. Mým úkolem a potěšením je Vám na těchto několika stranách ukázat, v jaké míře a v jakých oblastech se můžete s vikinským odkazem dodnes setkat.

3.1. Literatura

V dnešní literární tvorbě se téma Vikingů těší už nějakou dobu poměrně vysoké popularitě. Vzniká spousta dětských knih, encyklopedií, dobrodružných a fantasy příběhů, románů, reedicií historických ság a písní, a samozřejmě odborných publikací. V mém výběru představovaných publikací vynechám ty odborné, které úplně nespádají do konceptu mé práce, a spíše se zaměřím na populárně naučnou a krásnou literaturu, která je bližší široké veřejnosti a je na ní názorněji vidět, jak velký zájem o staré seveřany je.

3.1.1. *Tore Kvæven - Drsný je zákon mé země*

Tore Kvæven (*12. 3. 1969) je norský spisovatel a učitel dějepisu, který bydlí v malé osadě Sirdal uprostřed norských hor. Debutoval v roce 2011 právě románem *Drsný je zákon mé země*.

Tento román je jistě kontroverzní, pro někoho příliš „drsný“ a pro někoho lákavě dobrodružný. Možná je to naturalistickým a strohým stylem vyprávění, jakým autor román psal, nebo je to kvůli spoustě násilí ve vyprávěném životě seveřanů. Pro mě je román psán poutavě a hlavní příběhová linie se dynamicky stupňuje díky retrospektivním vsuvkám, které odhalují stále více původ hlavní postavy, na začátku zahalené tajemstvím, a dávají příběhu napínavější a děsivější ráz.

Děj příběhu se odehrává na začátku 11. století, konkrétně začíná v roce 1010, kdy na severu Evropy nastává kulturní a historický zlom „*Přichází nové zvyky, nové časy, Bílý Kristus. Všechno staré umírá, ve Švédsku i Gautlandu, v Dánsku i v Norsku.*“. Na vikinskou loď *Rosomák* přichází tajemný Gróňan *Ulf*, násilím převezme vládu nad lodí i posádkou a přemluví je k riskantní výpravě za obřím pokladem do srdce „*černého kontinentu*“. Cesta je plná obtíží, složených přísah, tajemných úmrtí a krvavých obětí bohu pomsty – *Válimu*, který je zde složen ze dvou mytologických postav stejného jména, boha *Váliho* a vlka *Váliho*. Postupně vše graduje do velice emotivního a temného konce, který *Ulf* celou cestu do „*Velkého Mouřenínska*“ bez ohledu na ztráty plánoval.

U tohoto díla bych vyzvedl zejména skvělou myšlenku příběhu, a to zasadit severany do Afriky, kde zažívají nejen teplotní, ale i kulturní šok. Autor studoval africké kmeny, a tak je příběh i poučný z té „*druhé strany barikády*“.

3.1.2. Terry Deary - Darební Vikingové

William Terence „Terry“ Deary (* 3. ledna 1946 Sunderland, Anglie) je anglický spisovatel a historik. Proslul sérií kratších, žánrově odlehčených knih o historii *Děsivé dějiny (Horrible Histories)*, podle kterého byl natočen i kreslený televizní seriál a velké množství jeho knih vyšlo i v českém překladu. V duchu svých populárně naučných knih zastává názor, že by školy měly děti učit spíše praktickým dovednostem místo přesným všeobecným znalostem.

Darební Vikingové z edice *Děsivé Dějiny* je podle všech zdrojů nejoblíbenější knihou z této edice, s čímž se zcela ztotožňuji. I když je kniha věnována severanům, neodpustil si autor zahrnout do knihy i svou domovinu, a tak téměř polovina knihy je věnována anglosaské Británii a vikinským nájezdům na její území, i přes to se o Vikinzích lze dozvědět spousty zajímavých detailů. Zejména běžný život je zde uveden. Jak je pro *Děsivé Dějiny* typické, je zde uvedena spousta krvavých detailů, prohnanych lstí, záludných testů a návodů, jak hrát různé hry, obléci se jako Viking či jak postavit obávanou loď- *drakkar*.

Knihy z edice *Děsivé Dějiny* považuji za velmi bohatý zdroj doplňujících informací k běžnému školnímu učivu a tato není výjimkou.

3.1.3. Robert Low – Přísežná sága (Oathsworn saga)

Robert Low (*1952) působí již od svých sedmnácti let jako novinář a spisovatel. Pracoval ve válečných zónách na rozličných místech jako Vietnam, Sarajevo, Rumunsko a Kosovo, dokud ho zdravý rozum a obavy jeho ženy a dcery nepřiměly této nebezpečné činnosti zanechat. Jeho zájem o severskou historii ho přivedl do skupiny historického šermu Vikingové (*The Vikings*). Žije ve skotském městě Largs, kde Vikingové prohráli svou poslední bitvu na britské půdě a následně byli definitivně vyhnáni z Británie.¹⁷⁹

Přísežná sága je pentalogie o úzkém bratrstvu Vikingů zpočátku vedeném *Einarem Černým*, a poté *Ormem „Medvědobijcem“ Rurikssonem*. *Přísežné bratrstvo* je družina potulných Vikingů hledající bohatství a slávu, ke které se připojí mladičká *Orm*.

¹⁷⁹ <http://www.robert-low.com/about.htm> (4. 4. 2016)

Všechna dobrodružství Přísežného bratrstva jsou spojena s bájným prokletým pokladem, který *Völsungové* dali jako věno Attilovi. *Orm* a jeho družina jsou jediní, kdo má k pokladu mapu, a tak na ně pořádá hon kdekdo a dostávají se kvůli tomu do různých problémů s mocnými osobami a panovníky té doby. Na svých cestách jsou například náhodou účastni dobývání chazarské pevnosti Sarkel, strastiplné putování za zajatými druhy je dovede i do *Jorsaliru* či *Miklagardu*, bojují se skythskými Amazonkami, zachrání a vychovávají malého prince Olafa Tryggvassona přezdívaného *Vranní kost*, a dokonce jsou zajati slavným synem Svjatoslava I. Igoreviče, Vladimírem. Přesto to hlavní hrdinové přečkají i přes obrovské osobní ztráty.

Lowovy knihy jsou psané velice poutavě a napínavě, jelikož autorův styl vyprávění je téměř „návykový“. Historicky si občas autor trochu vypomohl drobnou úpravou dějin a také do příběhu zamíchal trochu mysteriózního světa bájí a legend, ale to není vůbec na škodu, ba právě naopak.

3.1.4. Giles Kristian – *Havran* (trilogie)

Giles Kristian (*1975, Leicestershire) je anglicko-norský spisovatel, jeho otec, rock'n'rollový zpěvák, snil o tom, že syn půjde v jeho stopách. Když Giles dostal nabídku působit jako zpěvák v chlapecké skupině *Upside Down*, známé na konci devadesátých let, a přerušil kvůli tomu studia anglického jazyka a literatury na univerzitě, zdálo se, že se opravdu dá touto cestou. Sláva skupiny však nevydržela dlouho a Giles se později živil modelingem a v reklamním průmyslu. Potom, co se rozhodl věnovat kariéře spisovatele, se Giles vrátil ke studiu a na Londýnské univerzitě absolvoval obor medievalistiky. *Havran-Krvavé oko* je jeho románový debut, po němž následuje druhý díl trilogie román *Havran-Synové Hromu* (*Sons of Thunder*) a poslední díl *Odinovi vlci*.

Trilogie *Havran* se odehrává kolem roku 800 a vypráví o chlapci jménem *Osric*, který vyrůstá v malé vesnici na jihoanglickém pobřeží. Jeho vesnice je jednoho dne napadena Vikingy a on se souhrou okolností dostane do posádky jedné z lodí mezi surové severany. Na vikinského *jarla* totiž zapůsobilo jeho oko, které má poznamenané krvavou skvrnou. *Jarl Sigurd* je přesvědčen, že sám bůh *Oðin* vložil *Osricovi* do oka chuchvalec krve, a tak jej přibírá do posádky, protože věří, že jsou spojeni osudem. Od té doby se plaví

s Vikingy a sdílí jejich šťastný i strastiplný osud přes boje v Anglii u *Offova valu*¹⁸⁰, spory s vojskem samotného Karla Velikého (zde zvaného *Charlemagne*), až po bojové akce v srdci Byzantské říše *Miklagardu* (Konstantinopol). Jelikož se děj odehrává v raně středověkém prostředí a vystupují zde Vikingové, kniha je plná naturalistických popisů nemocí, zranění, úmrtí či neméně působivých rituálů. Autorův styl vyprávění a popisů je podobný *Lowovým* knihám, které jsem již zmínil, ale v *Kristianových* knihách děj ubíhá rychleji a konec trilogie je poněkud rozpačitý, neboť je široce otevřený a koncipovaný jako by nabízel další pokračování.

3.1.5. *J.R.R. Tolkien – Hobit a Pán Prstenů, Píseň o Sigurdovi a Gudrún, Beowulf a další ságy*

John Ronald Reuel *Tolkien* (*3. 1. 1892 – 2. 9. 1973) byl anglický spisovatel, filolog a univerzitní profesor, a autor světoznámého *Hobita a Pána prstenů*. Na Oxfordu působil jako profesor staré angličtiny, anglického jazyka a literatury. Byl význačným jazykovědcem a znalcem staroangličtiny a staroseverštiny. Pro nekončící popularitu je Tolkien často považován za nejdůležitějšího z otců žánru moderní hrdinské fantasy.

Tolkienův *Hobit* a trilogie *Pán prstenů* patří mezi nejslavnějších fantasy na světě. Tolkienovou velkou inspirací pro tyto knihy byly právě anglosaské a vikinské tradice. Asi největší inspirací severským světem jsou trpaslíci a jejich runy. Už jen jména, která dal Tolkien trpaslíkům nebo čaroději *Gandalfovi*, se dají vyčíst na prvních stránkách *Eddy*. Dále se dají nalézt podobnosti ne tak patrné, ale stále viditelné, jako skvělé meče, z nichž vyčnívá *Narsil*, který je rozlomen a znovu skut. To odkazuje na meč, který dostal v sáze o *Völsunzích* král *Sigmund* od samotného *Ođina*. V poslední bitvě však svůj meč o opět zjeveného *Ođina* roztrhne a v posledních chvílích radí své ženě, aby ho nechala znovu skout a pojmenovala ho *Gram*. Ten má potom zdědit jejich syn, který má být nejznamenitějším a nejslavnějším mužem rodu *Völsungů*. Tím synem byl *Sigurd* (*Fáfnisbani*- Fáfniho zhoubá, někdy také drakobijec), neboli německý *Siegfried*. Další podobnost se ukrývá v prstenech. Všem příběhům dominuje Jeden prsten, který podle kletby: „...*Jeden prsten vládne všem, jeden jim všem káže, jeden všechny přivede, do temnoty sváže...*“ Tento prsten přímo ovládá devět prstenů darovaných lidským králům, osm prstenů pro trpaslíky a tři pro elfy. Jaká to podobnost s prstenem, který vlastnil *Ođin*. Jeho prsten (nebo náramek) *Draupnir*, byl

¹⁸⁰ Dlouhá terénní úprava v Británii na hranici mezi Anglií a Walesem. Vybudován byl v 8. století *Mercijským* králem *Offou* pro ochranu hranice mezi *Mercií* a *Powyssem*. Stále stojí a i dnes je místy až 20 metrů široký a 2,4 metru vysoký.

kouzelný, a každý devátý den z něj skanulo osm zlatých prstenů vypadajících jako *Draupnir* sám. Bílý strom *Gondoru* připomíná *Ygdrasil*, strom světa. Skřeti a trollové připomínají skřety a trolly z anglosaské a vikinské tradice, a samozřejmě také drak ležící na pokladu, jako bájný *Fafnir/Fáfni*, kterého zabije *Sigurd/Siegfried* svým mečem *Gramem*.

Tolkien jako jazykovědec zkoumal hlavně starou angličtinu a severské jazyky, proto nepřekvapí ani jeho zpracování *Písně o Sigurdovi a Gudrún*, která je začleněna do ságy o *Völsunzích*, nebo také staroanglický text *Beowulfa*.

3.1.6. Jakub Ćwiek - Lhář

Jakub Ćwiek (*24. června 1982, Opole) je polský spisovatel. Jeho literární prvotinou byla sbírka povídek, jejichž hlavním hrdinou je *Loki*, severský bůh klamu a lži, patron podvodníků a zrádců. Kniha vyšla v Polsku v roce 2005, český překlad Roberta Pilcha byl vydán roku 2011 jako *Lhář*. Povídka z té knihy, *Tichá noc*, byla nominována na Cenu Janusze A. Zajdela. Ćwiek byl nominovaný na tuto cenu čtyřikrát; třikrát v kategorii povídka (*Cicha noc / Tichá noc* 2005, *Bóg marnotrawny / Marnotratný bůh* 2006, *Małpki z liści* 2010) a jednou v kategorii román (*Krzyż Południa. Rozdroża* 2010).

Právě jeho dílo, pojednávajícím o *Lokim*, je důvodem, proč je zde Ćwiek uveden. Nordický bůh klamu a lži je po dobytí *Ásgardu* a *Valhally* díky kolaboraci přijat vítěznými andělskými zástupci do svých řad. Stává se z něj lovec démonů, pekelných posluhovačů a starých pohanských bohů a duchů. Bůh po stvoření světa odešel, a tak pod přímým velením archanděla Michaela, který je zástupce boha, plní úkoly, které mu „*Vůdce zástupů*“ uloží a dle domluvy získává plat v podobě andělských per, protože to je jediná komodita, která má pro anděly nějakou cenu. Ovšem „*Kovář lží*“ má svůj vlastní plán, který paralelně s danými úkoly plní. Často má na mále, ale vždy se z toho dokáže díky svým schopnostem a párkrát i díky náhodě, dostat. V knihách vystupuje mnoho stvoření z různých evropských mytologií. Mimo křesťanských andělů a archandělů, d'áblů a démonů se v knihách vyskytují pohanští bohové jako Svantovít, Dažbog, Dionýsos, Erós, polobůh Hérakles a další. V posledním díle dokonce „*Lhář*“ plní misi v Shakespearem inspirovaném světě elfů, skřítků a víl.

3.2. Film

Film je dnes velice silné umělecké i dokumentární médium, které často udává směr pohledu lidí na určitou problematiku a do značné míry také směr uměleckého vývoje a

vnímání. Pokud jsou potřeba barbaři, krutí a nelítostní válečníci, hrdinní dobrodruzi se sekerou či elitní bojová jednotka padouchů, jsou tito severané připraveni sloužit scenáristům. V kinematografii o Vikinzích lze sledovat jednoznačný vývoj ke kvalitě obsahu i formy, ovšem i zde je nadále často praktikována řada chyb, kterým se nevyhne skoro žádný film či seriál, vyplývajících nejčastěji z neznalosti reálií o severanech. Špatné a nedobové kostýmy, podoby zbroje, přilbice a fantasy zbraně, zvyklosti a povahové rysy sice přidávají na zlovlnosti a efektně zapůsobí na oko neznalého diváka, ale tomu, kdo se o tuto problematiku byť jen trochu zajímá, mohou pokazit zážitek z díla. V této kapitole se nebudu zabývat dokumenty, které nereflektují odraz vikinské kultury do dnešního světa, ale zaměřím se na populární a dětské filmy.

3.2.1. *Vikingové*

Tento film v hlavní roli s A. Banderasem vyšel podle knižní předlohy Michaela Crichtona v roce 1999 pod Touchstone Pictures (dceřiný label Walt Disney Pictures) a představuje děj s celkem jednoduchou zápletkou, který vypráví příběh arabského cestovatele Ahmeda Ibn Fad(h)lana¹⁸¹ a jeho krátkého pobytu u severanů, zachycující především zvyky a tradice jako jsou pohřeb, stvrzení sněmu a uzavření smlouvy, věštba nebo holmgang¹⁸². Arabský vzdělanec Ahmed kvůli milostným pletkám u dvora upadne v nemilost a je vyslán spolu s chalífovým poselstvem k Volžským Bulharům¹⁸³. Po cestě se setká se skupinou severanů, které právě zemřel vůdce, a stane se svědkem pohřbu velmože a následné volby následníka. Děj pokračuje příjezdem poselstva, které povolává nového vůdce zpět do vlasti kvůli vnitrostátním problémům. Podle věštby se na cestu musí vydat třináct válečníků a jedním z vyvolených se stává i Ibn Fadlan. Vydává na sever, aby pomohl porazit tajemné zlo, a taky aby před severany uhájil svou čest, která je neustále napadána jejich posměšky. Mezi severany nakonec získává hlavně bojové zkušenosti a také informace později zveřejněné v jeho spisu *Risale (Zápisky)*.

Pozorný divák si nemůže nevšimnout, že Vikingové mají ve filmové výpravě nedobovou výzbroj a výstroj. Jeden je oděn do skotského kiltu, druhý má gladiátorskou

¹⁸¹ Ahmad ibn Fadlān ibn al-Abbās ibn Rāšid ibn Hammād byl arabský diplomat, který navštívil s chalífovým poselstvem Volžské Bulharsko a zanechal podrobné zprávy o jeho geografických a etnických poměrech a také o historii.

¹⁸² Souboj na volské kůži. Podle vážnosti se bojovalo buď do první krve, nebo do smrti jednoho ze soupeřů.

¹⁸³ Stát turkického kočovného etnika Bulgarů (Protobulhaři), který se rozkládal od 2. poloviny 7. století až do roku 1238 kolem středního toku řeky Volhy, jižně od jejího soutoku s Kamou. Po vpádu Mongolů se stal součástí jejich chanátu Zlaté hordy.

přilbu, a sám vůdce severanů, *Buliwuf*, nosí pozdně gotické plátové brnění. Kartografické chyby se filmový štáb dopustil, když na mapě v úvodu filmu umístil město Bagdád do kavkazského pohoří mezi Černé moře a Kaspické moře. Skutečnost je taková, že město leží jihozápadním směrem na řece Tigris. Jména postav nejsou vždy severského původu a zní smyšleně, ale vzhledem k tomu, že v severských jazycích existují různá nářečí, a navíc je problém transkripce z a do severských jazyků, je dobré věnovat pozornost i podobnosti jména hrdiny tj. *Buliwuf* s *Beowulf*. Navíc, zpráva Ibn Fadlána se nám dochovala v několika opisech a ani tyto opisy, natož jejich překlad, nejsou stejné.

3.2.2. *Asterix a Vikingové*

Animovaný dětský francouzsko-dánský film z roku 2006 je adaptací původního komiksu *Asterix¹⁸⁴ a Normané¹⁸⁵*. Příběh začíná, když náčelník vesnice obdrží žádost o pomoc od svého bratra v Lutecii¹⁸⁶. Ten potřebuje, aby se z jeho syna stal pořádný muž, a tak jej posílá do galské vesničky, kde ho mají nejlepší válečníci *Asetrix* a *Obelix* zocelit. Mladík je nejprve znuděný z venkova, to se však velmi rychle změní, když připlují vikingské Drakkary¹⁸⁷. Vikingové však nepřišli kořistit a ničit, ale najít šampiona, který je naučí strachu. A strachu má mladík v sobě dost, a proto jej unesou. *Asterix* se svým věrným druhem *Obelixem* se vydávají na sever, aby uneseného syna náčelníka přivedli zpět.

Film je třeba jednoznačně hodnotit jako nadsázku. Ve snaze přiblížit film moderní mládeži se do něj dostalo i vegetariánství, „emo“ styl, taneční hudba a diskotéka, „SMSky“, reklama na IKEU a podobné moderní výstřelky. Vikingové zde vystupují jako nebojácní hrubiáni s rohatými helmami a touhou naučit se strachu, který je prý naučí létat. Tato mystifikace vznikla doslovným pochopením pořekadla: „*Strach jim dal křídla*.“, které pronesl jejich *godi¹⁸⁸* v další z mnoha opuštěných vesnic.

3.2.3. *Seriál Vikings*

Jde o jeden z celosvětově nejoblíbenějších seriálů posledních let, produkováný společností *HISTORY*. Tento irsko-kanadský seriál se začal vysílat v roce 2013 a v roce 2016 je uváděna již 4. série. Příběh pojednává o severanovi jménem Ragnar Lothbrók. Jméno je

¹⁸⁴ Keltský hrdina komiksových dobrodružství odehrávajících se za dob dobývání Galie Římskou říší.

¹⁸⁵ potomci části Vikingů, kteří v 9. století obsadili severní Francii.

¹⁸⁶ Latinský název, který používali Římané pro keltské oppidum a posléze římské město, které se nacházelo na území dnešní Paříže a bylo jejím předchůdcem.

¹⁸⁷ rychlá vikinská dlouhá námořní a říční loď.

¹⁸⁸ Starý norský název pro kněze a náčelníka. V době vikinské byl *godi* hlavně pohanským knězem.

převzato ze ságy o Ragnarův Huňatý nohavici¹⁸⁹, na které je základní dějová linie postavena. Popisuje, jak se z prostého zemědělce a nájezdníka stává postupně, přes velké oběti a intriky, jarl¹⁹⁰ a král Ragnar, který podniká nájezdy na západ do anglických království Wessex a Northumbrie¹⁹¹, a jako velkolepé finále třetí série dobývá Paříž. Tento seriál vyniká atmosférou i samotnými herci. Casting na tento seriál proběhl velice úspěšně, a herci silně prolunili se svými charaktery. Střídá se napětí, akce i klidné vzdělávací pasáže, které se zaměřují na kulturu a dialogy v historických jazycích. Dějová linie seriálu je poskládána z mnoha staroseverských příběhů a ság, a člověk znalý těchto příběhů si seriál více užívá a objevuje skryté významy a lépe předvídá budoucí dění.

3.2.4. *Cesta bojovníka*

Tento indonéský film z roku 2009 pojednává o osudu chlapce, který byl během vikinského objevování amerického kontinentu¹⁹² ztracen, a následně zachráněn a přijat mezi severoamerické indiány, kteří mu dali jméno Duch a vychovali ho. O patnáct let později se seveřané vracejí a ohrožují hrdinův kmen. S pomocí indiánského šamana se mladý hrdina vydává na boj s přesilou nepřátelských Vikingů. Divácký dojem není valný, neboť temně ladění seveřané jsou prezentováni jako fantaskní démoni, a tak je nutné tento film brát s velkým nadhledem.

3.2.5. *Northmen: A Viking saga*

Filmový švýcarsko-německý příběh z roku 2014 o skupině severských válečníků, kteří ztroskotají na pobřeží Anglie a pokud chtějí přežít, musí se probojovat na sever, do území v té době vlastněného Vikingy¹⁹³, kde mohou získat novou loď. Cestou však zmasakrují karavanu, na kterou narazí, a dostávají se do obtíží, jelikož unesou dceru krále, která s karavanou cestovala, kvůli výkupnému. Místo výkupného na ně král uspořádá hon a celá družina je včetně princezny v nebezpečí a musí co nejrychleji pokračovat ve svém původním plánu.

¹⁸⁹ Sága vychází z historické skutečnosti, neboť Ragnar Loðbrok doopravdy existoval. Tento proslavený Viking v 9. století dobyl Paříž. Byl to legendární král Švédska a Dánska. Ragnar patřil k Švédské dynastii Ynglingů.

¹⁹⁰ Dědičný titul, který znamenal ve Skandinávii titul náčelníka. Jeho pozice byla hned za králem.

¹⁹¹ Wessex byl jedním ze sedmi anglosaských království v jihozápadní Anglii v období od 6. do 9. století, kdy vznikl pod Wessexskou dynastií sjednocený anglický stát. Northumbrie- jedno ze sedmi anglosaských království, rozkládající se v současné severní Anglii a jižním Skotsku

¹⁹² V roce 1000 dosáhl břehů Severní Ameriky Leifur Eiríksson. Zde osadníci bojovali proti místním domorodým indiánům. Vikinské osídlení tu ale poměrně rychle zaniklo.

¹⁹³ Danelaw, také *Danelagh*, je anglosaské území ovládnuté dánskými dobyvateli. Rozsah území odpovídá přibližně dnešní severní a východní Anglii.

Velkým lákadlem pro mě bylo účinkování Johanna Hegga, zpěváka stylu death metal působícího v hudební skupině *Amon Amarth* orientované na vikingskou tematiku, který ovšem k mému obrovskému zklamání „vypadl z děje“ po deseti minutách, jelikož jeho postava „zemřela“. Tento film je jeden z mnoha vezoucích se na momentální popularitě starých seveřanů, bohužel se stejně pochybným výsledkem jako u populárního *Thora*. U tohoto filmu se spíše jedná o akční podívanou, než o nějaký důvěryhodný historický snímek.

3.2.6. *Hrafninn Flýgur*

Pod tímto názvem se skrývá slavný islandský film z roku 1984, ve volném překladu „*Když letí Havran*“. Jde o námět vikinských nájezdů do Irska kolem roku 874 n. l. Seveřané, kteří zde hledají stříbro a otroky, se dostanou do konfliktu s místními, a v konfliktu dojde na zbraně a krveprolití. Vítězní Vikingové si odvádějí do otroctví hlavně ženy, všichni ostatní jsou pobiti. Ušetřen zůstane jen malý chlapec, a to jen díky milosrdnosti jednoho ze seveřanů. Po dvaceti letech přichází na Island podivný cizinec, který hledá pomstu. Místní ho nazývají „*Host*“. Jde právě o toho malého chlapce, kterému nájezdníci zavraždili otce a unesli sestru a matku.

Děj se odehrává v nádherné islandské scenérii, podkreslené, v té době moderní, elektronickou hudbou, která je zde ovšem krajně nevhodná. I přes to, že se jedná o „slavnou klasiku“, mě film moc nezaujal a chvílemi i nudil, nehledě na rušivý element zmíněné elektronické hudby.

3.2.7. *Království prstenu*

Jde o německou adaptaci písňe o Nibelunzích¹⁹⁴ z roku 2004. *Království prstenu* je dvoudílný film o *Sigurdovi a Brynhild* (v německé verzi ságy *Siegfried a Brunhilda*) a prokletém pokladu draka *Fáfnira*. Příběh, který inspiroval třeba skladatele R. Wagnera nebo spisovatele J.R.R. Tolkiena, je dnes jednou z nejslavnějších germánských legend. Ztracený královský syn *Siegfried*, pracující u kováře, který ho našel a vychoval, uvidí jednoho večera padat hvězdu. Při jejím hledání se setkává s islandskou královnou *Brunhildou*, se kterou si slíbí lásku. Po opuštění domova se shodou okolností dozví o draku *Fáfnirovi*, kterého zabije, získává jeho prokletý poklad a vykoupe se v jeho krvi, která mu poskytne nezranitelnost. Po další souhře náhod, intrik a kouzelného nápoje se dostává do služeb krále *Guntera*, a pod

¹⁹⁴ Dvoudílný středověký hrdinský epos, který vznikl ve 13. století a je napsán tehdejším lidovým jazykem-středohorní němčinou.

vlivem kouzla zapomíná na *Brunhildu*, kterou pomůže získat pro krále s pomocí kouzelných darů z *Fáfnirova* pokladu, a žení se s jeho sestrou *Kriemhild*. *Siegfried* věnuje poklad jako svatební dar *Kriemhildě* a ve víru dalších intrik je zavražděn. Při jeho pohřbu v lodi, která má na přídí *Fáfnirovu* hlavu, se do plamenů pohřební hranice vrhá i *Brunhilda*, a tak končí příběh této tragické lásky, která se prolíná celým dílem.

Tento film mě i přes svou televizní produkci velice překvapil, jak svým obsazením, tak ztvárněním. Hlavní představitelé postav jsou velice kvalitní herci a postavy v jejich podání jsou uvěřitelné, také nesmím zapomenout na animaci vkusně ztvárněného draka *Fáfnira*.

3.2.8. *Thor*

Jde o americkou filmovou adaptaci stejnojmenného komiksu z produkce americké společnosti MARVEL z roku 2011, která navazuje na módní vlnu superhrdinských filmů jako jsou například *X-Men*, *Iron Man*, *Spider-Man*, *Hulk*, *Avengers*, *Hellboy* a další.

Za neustálé porušování míru je bůh hromu *Thor* potrestán svým božským otcem *Ođinem*. Je mu odebrána jeho božská moc a kladivo *Mjöllnir*, a je svržen mezi smrtelníky na planetu *Zemi*. Zavržený *Thor* lidmi zpočátku opovrhuje, postupně se mu ale zdají milejší, zejména sličná vědkyně *Jane*. *Thorovi* ale není dopřán odpočinek a klidné soužití s lidmi. Jeho adoptivní bratr *Loki*, bůh intrik a lží, chce využít *Thorova* aktuálního oslabení a pošle na něj armádu, která rozpoutá peklo na *Zemi*. *Thorovi* nezbývá nic jiného než se rozhodnout, zda nechá zničit *Zemi* nebo se vzchopí a postaví se *Lokiho* armádě na odpor. Jak je *Thorovi* vlastní, vrhá se do boje a nakonec zvítězí.

Tento film je v dnešní době asi nejpopulárnějším ztvárněním severské mytologie.¹⁹⁵ Dnešní mládeži a spouště dospělých je přiblížen svět severských bohů a bájí, „bohůmžel“ ale typickým americkým pohledem superhrdinského MARVELu¹⁹⁶. „Marvelovský *Thor*“ je pouze inspirovaný severskou mytologií a v mnoha částech se liší a není historicky korektní. Vzhled postav je buď nevědomě, nebo úmyslně změněn. Například místo zarostlého zrzavého hromotluka je *Thor* oholený a upravený blondák, a místo *Bílého Ása*, jak je bůh *Heimdall* nazýván, se v roli strážce *Bifrostu* vyskytuje černoš. Některá fakta

¹⁹⁵ <http://www.csfd.cz/film/234300-thor/prehled/>

¹⁹⁶ Americké komiksové vydavatelství spadající pod společnost Marvel Entertainment, kterou od roku 2009 vlastní kolos The Walt Disney Company.

jsou zachována, jako jména a rodinné vztahy mezi božstvy, i když s úpravami pro chod děje. Strom světa, *Yggdrasill*, je vesmírná soustava devíti světů, které spojuje *Bifrost*, duhový most.

3.2.9. Valhalla

Pro mě nejkrásnější a nejryzejší vikinské vyprávění, které jsem v souvislosti s dávným severem viděl. Tento dánský film z roku 1986 byl natočen jako animovaná pohádka pro děti, podle starogermánské legendy o *Thórově* výpravě k *útgardskému Lokimu*. Příběh začíná za bouře, kdy sedláka a jeho rodinu navštíví bůh hromu *Thor* a jeho adoptivní bratr *Loki*. Požádají sedláka o nocleh výměnou za večeři, kterou *Thor* obstará tak, že porazí své dva kozly, kteří táhnou jeho vůz. Jen své spoluhodovníky žádá, aby kosti házeli na kozlí kožešiny, ale aby je nelámali a nesáli morek. Samozřejmě neposedný a úskočný *Loki*, kovář lží, přemluví sedlákovu syna *Tjálfího*, aby kost zlomil a ochutnal lahodný morek. Když potom druhý den ráno *Thor* svým kouzelným kladivem *Mjöllnir* oživí kozly, zjistí, že jeden z nich má zlomenou nohu. Rozběsní se, a i když kozla vyléčí, žádá pokutu. Nabízí sedlákovi, že vezme jeho syna *Tjálfího* a dceru *Röskvu* do služby a ten chtě nechtě musí souhlasit. Nedlouho poté se vydává *Thor* do *Útgardu*¹⁹⁷. V *Útgardu Thór* a jeho družina (*Loki*, *Tjálfí* a *Röskva*) zápolí s obry. V prvním souboji - kdo dřív sní porci masa ve žlabu - se *Loki* postaví plamenu. Ve druhém se utká *Tjálfí* v běhu s myšlenkou, a v následujících dvou kláních se *Thór* pokusí vypít z rohu moře a přemoci stáří. Nic z toho se však nezdaří a až při odchodu z *Útgardu* mu jeho hostitel vyjeví, proč nemohl splnit ani jeden z úkolů.

Osobně mám tento film nejradši, v Čechách však není příliš známý i přes to, že v anglickém dabingu jednu z postav mluví herec sir Christopher Lee. Jediným rušivým elementem pro mě byla postava *þursa*¹⁹⁸ *Quarka*, který je doplněn vyloženě pro dětské diváky a rozklížuje původní ságu.

3.3. Hudba

Vikinskou kulturu dnes možná více než ostatní média šíří a podporuje hudba. Mezi žánry, které se severskými dějovými i hudebními motivy zabývají, patří např. herní soundtracky, podkreslující atmosféru v prostředí počítačových her, ambientní hudba, folk či rock. Největší zásluhu na aktualizaci vikinských tradic má dnes bezpochyby hudba metalová, jejíž scéna je nabita stovkami kapel zaměřených na severskou kulturu, historii a mytologii.

¹⁹⁷ Skalní hrad obrů v jedné z jejich říší - skalnatém kamenném světě Jötunheimu.

¹⁹⁸ Troll či obr

Tomuto fenoménu posledních dvou dekad zdatně sekundují kapely a hudební skupiny rekonstruující staré písně a melodie, a také pár jedinců, kteří za pomoci hostujících hudebníků vytváří hudbu duchovní, až šamanskou.

3.3.1. *Metaloví Vikingové*

Hudební styl *heavy metal*¹⁹⁹, za jehož zakladatele jsou považováni *Black Sabbath*²⁰⁰, se objevil na přelomu 60. let a 70. let ve Velké Británii a Spojených státech. Ovšem k dané problematice se potřebujeme posunout do roku 1983 k jednočlenné švédské hudební skupině *Bathory*²⁰¹, která je zakladatelem stylu později nazvaného *viking metal*. Jediným členem *Bathory* byl Tomas „*Quorthon*“ Forsberg. Jeho přelomová alba *Hammerheart* (1990), *Twilight of the Gods* (1991) a *Blood on Ice* (1996) ovlivnila desítky a stovky dalších hudebních skupin a určila jim směr. Alba se vyznačují epickou *heavy metalovou* hudbou a květnatými texty o severské kultuře a mytologii. Nejznámější skladbou je „*One Rode To Asa Bay*“²⁰²

Nejslavnější následovníky tohoto žánru tvoří švédská hudební skupina *Amon Amarth*, hrající melodický *death metal* s texty o severské mytologii. Jejich mnou nejvíce ceněná alba jsou *With Odin On Our Side* (2006) a *Twilight of the Thunder God* (2008)²⁰³. K tomuto žánru se také hlásí další hudební skupiny, převážně ze severní a střední Evropy, jako *Månegarm*²⁰⁴, *Varg*²⁰⁵, *Ensiferum*²⁰⁶, *Skálmöld*²⁰⁷, *Einherjer*²⁰⁸ a další. V 90. letech propukla v Norsku a poté i v celé Skandinávii mezi dospívajícími vlna agresivního a nenávistného stylu, který se začal nazývat *black metal*. Tento styl s sebou nesl poselství o čistém Norsku, takovém, jaké bylo před násilným příchodem křesťanství. To vzedmulo další vlnu novopohanství²⁰⁹ a otevřelo tak světu další kanál, kterým může staroseverská kultura proudit ven a šířit se. Nejvýznamnější

¹⁹⁹ Heavy metal (zkráceně rovněž „metal“) je druh hudby, který se jako vymezený hudební styl objevil na přelomu 60. let a 70. let ve Velké Británii a Spojených státech.

²⁰⁰ Anglická heavymetalová skupina, http://www.metal-archives.com/bands/Black_Sabbath/99

²⁰¹ <http://www.metal-archives.com/bands/Bathory/184>

²⁰² <https://www.youtube.com/watch?v=hDpc-831GPs>

²⁰³ <https://www.youtube.com/watch?v=JFYVcz7h3o0>

²⁰⁴ <http://www.metal-archives.com/bands/M%C3%A5negarm/985>

²⁰⁵ <http://www.metal-archives.com/bands/Varg/88894>

²⁰⁶ <http://www.metal-archives.com/bands/Ensiferum/332>

²⁰⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=RKqr2g9Qs58>

²⁰⁸ <http://www.metal-archives.com/bands/Einherjer/307>

²⁰⁹ Souhrnné označení pro ta z nových náboženských hnutí, která navazují na pohanská náboženství předkřesťanského světa.

zástupci, kteří byli či jsou textově zaměřeni především na Vikingy a jejich kulturu, jsou *Burzum*²¹⁰, *Isengard*²¹¹, *Kampfarn*²¹², *STORM*²¹³, *Enslaved*²¹⁴, *Windir*, *Týr*²¹⁵ a další.

3.3.2. Oživování staré hudby a hudebních postupů

V této kategorii tvoří dva druhy hudebníků. Skupiny rekonstruující staré písně a melodie, a jednotlivci, kteří za pomoci hostujících hudebníků vytváří hudbu duchovní a šamanskou. Zatímco hudební skupiny má v povědomí více lidí, jednotlivci prorážejí na uměleckém trhu obtížněji, a to hlavně kvůli náročnosti hudby na poslech a také kvůli obtížnému zvládnutí starých hudebních nástrojů.

K prvnímu druhu hudebníků, tedy ke kapelám restaurujícím hudbu a texty, patří například švédská kapela *Garmarna*, založená v roce 1990. Mezi nejslavnější písně patří rekonstrukce švédské tradiční písně *Herr Holger* a švédské balady ze 13. století *Herr Mannelig*²¹⁶. Podobně hrající kapely jsou třeba *Hedningarna*, *Fejd* nebo němečtí *In Extremo* a *Saltatio Mortis*.

Druhá skupina hudebníků není tak snáze dostupná, a posluchač se k ní musí vlastním hledáním propracovat, pokud na ni nenarazí náhodou. Nejvýznamnějším představitelem je skupina *Wardruna*²¹⁷, hudební projekt norského multiinstrumentalisty Einara „*Kvitrafn*“ Selvika. Selvik je známý především svým působením v metalových a folklórních kapelách a projektech, kde většinou obstarává bicí. Z těch nejznámějších zmíním jeho působení v *black metalové* kapele *Gorgoroth*²¹⁸ a hostování v pohansky laděných progresivně²¹⁹ též *black metalových* *Enslaved*. Právě po odchodu ze zmíněných *Gorgoroth* se Selvik začal věnovat hraní na staré nástroje, které si vyráběl sám, jako třístrunné housle²²⁰, buben ze srnčí kůže, kozí či kravský roh a chrastítka ze srnčích a kozích kopytek. Využívá i rozličné zvuky norské přírody – oheň, vodu, vzduch, kameny, atd. *Wardruna* má za cíl zkoumat a evokovat hlubiny norské moudrosti a spirituality. Hudebně má své jádro v nedávno nalezeném v zapomenutém

²¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=VCp2mPGpJW0>

²¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=ou3-KZo9AkQ>

²¹² <http://www.metal-archives.com/bands/Kampfarn/3232>

²¹³ <http://www.metal-archives.com/bands/Storm/1026>

²¹⁴ <http://www.metal-archives.com/bands/Enslaved/104>

²¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=fu2bgwcv43o>

²¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=z2kc570KwUs>

²¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=jMV78a-G5xY>

²¹⁸ <http://www.metal-archives.com/bands/Gorgoroth/770>

²¹⁹ Podžánr heavy metalu, který spojuje silný kytarový zvuk metalu s komplexem kompozičních struktur a složitých instrumentálních částí.

²²⁰ Tradiční severský nástroj, ve středověku zakázaný, jako nástroj pohanský.

umění norského šamanismu, *Ođinových* písních²²¹ a pozůstatcích každodenních rituálů, smíšeném s norsko-skandinávskou tradiční lidovou hudbou. Některé texty představují úryvky staroseverských básní, zastoupení mají *Völuspá*²²², *Edda*²²³ a *Hávamál*²²⁴. Zajímavostí je, že Einar napsal i nějaké písně pro seriál *Vikings*, a dokonce si v něm i zahrál.

Mezi další zástupce patří například projekty *Heilung*²²⁵, *Forndom*²²⁶, *L.E.A.F*²²⁷, *Leidungr*, *Kaunan* či spojení lídra hudební skupiny *Enslaved*, Ívara Björnssona a Einara Selvika v projektu *Skuggsjá* k 200. výročí norské nezávislosti²²⁸.

3.3.2.1. *Nemuer*²²⁹

Českou hudební scénu tímto zaměřením reprezentuje hudební projekt *Nemuer*. *Nemuer* je tvůrčí experiment z Brna, za nímž stojí Michal Krča a Katarína Pomorská. Jde o temně laděný folkový projekt orientovaný na staré civilizace a mystickou atmosféru.

Jiný hudební projekt či skupinu jsem dosud (7. 4. 2016) nezaznamenal.

3.4. Tradice

Vikinské tradice se zachovaly především v bývalých vikinských državách, dá se říci v současných severoevropských státech a na většině atlantských ostrovů (Grónsko, Island, Faerské ostrovy...). Do celé Evropy se pak rozšířily Vánoce, které se napříč celým kontinentem slaví v „*germánském*“ stylu.

Pro přesvědčivou ilustraci vikinské living history jsem vybral pár zajímavých tradic, které bych rád představil.

3.4.1. *Island a Faerské ostrovy- tradice lovu velryb*

Lov velryb na Islandu a Faerských ostrovech je provozován od časů prvních norských osadníků. Dnes je sice regulován úřady, ale kvůli neshodám ohledně malých kytovců není lov pod dohledem Mezinárodní velrybářské komise. Lovy, nazývané

²²¹ Eddické písně ve kterých vystupuje Ođin.

²²² Vědmína píseň. První a nejznámější báseň z poetické Eddy

²²³ Sbíрка islandských epických písní s námětem severské mytologie.

²²⁴ Výroky vysokého, poskytuje středověkému Seveřanovi životní ponaučení a moudra.

²²⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=UuZMmV-ZjcM>

²²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=S0jYkX79Fc&nohtml5=False>

²²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=mQWmryilcxY>

²²⁸ Nezávislost Norska, 1815-2015

²²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=ViQ4cUpKxas>

ve faerštině „grindadráp“, jsou organizovány na úrovni místních komunit a jsou nekomerční; účastnit se jich může kdokoliv. Při své cestě na Island jsem se s několika Islandřany o „grindadrápu“ bavil a dle vyprávění místních Islandřanů to probíhá nějak takto: „Kdo první spatří velrybu či hejno vhodné k lovu, okamžitě pospíchá do přístavu a vykřikující „grindadráp“ svolává ostatní k lovu. Všichni všeho nechají, ať už dělají cokoli, a naskakují s harpunami do loděk a vydávají se lovit. Lovci nejprve obklopí kulohlavce širokým půlkruhem lodí a poté je pomalu zaženou do zátoky nebo ke dnu fjordu. Po úspěšném lovu, kdy je velryba vytažena na břeh, nastává rozdělování masa. Kdo uviděl velrybu nebo hejno první, získal největší podíl na kořisti, a postupně se maso rozděluje mezi další obyvatele. A jelikož jde o tradici, z velryb je využita každá část a nedochází k trestuhodnému plýtvání.“²³⁰

Většina Islandřanů a Faeřanů se domnívá, že je lov podstatnou součástí jejich kultury a historie. Faerští muži často říkají, že „grindadráp“ jim umožňuje cítit se Faeřany. Ženy se „grindadrápu“ aktivně neúčastní, pouze přihlížejí. Tato tradiční dělba práce se nezměnila po staletí. Bojovníci za práva zvířat ho ovšem kritizují jako zbytečný a krutý. Lovci na oplátku tvrdí, že většina novinářů nezná lovecké metody dostatečně, a že nerozumí ekonomickému významu lovu.

Po letech zákazu Island přes nátlak Mezinárodní velrybářské komise a jiných organizací povolil komerční lov velryb. Doposud se na Islandu velryby lovíly pouze pro vědecké účely. Nyní je tedy na Islandu povolen i komerční lov velkých savců. Vláda povolila roční lov 39 kusů velryb pro tyto účely, což bylo učiněno mimo rámec komise pro rybolov.

Podle archeologických nálezů z dob raných norských osad, datovaných přibližně do roku 800 n. l., konkrétně zbytků kostí kulohlavců nalezených v pozůstatky domácností ve vesnici Norðragøta, měli kulohlavci zásadní význam pro každodenní život Faeřanů. Maso a podkožní tuk kulohlavců tvořily důležitou část potravy ostrovanů, zejména tuk byl vysoce ceněn nejen jako potravina, ale také pro možnost výroby oleje, který se používal na topení a pro další účely. Části kůže kulohlavců se používaly také na výrobu lan a rybářských vlasců, žaludky zase sloužily jako splávky.

Lov byl právně regulován již od středověku, což potvrzují zmínky v raných norských právních dokumentech. Nejstarším dokumentem, který odkazuje specificky k Faerským ostrovům, je takzvaný *Sheep Letter* z roku 1298, který se zabývá ztracenými a na břeh vyvrženými velrybami. Záznamy o lovu velryb nadháněním se datují až do roku 1548.

²³⁰ Ólafur Ingi Eyjólfsson, 24. 9. 2015, nahrávka rozhovoru v osobním archivu autora.

Ve faerské literatuře a umění je *grindadráp* důležitým motivem, např. Sámal Joensen-Mikines vytvořil obrazy, z nichž některé jsou mezinárodně uznávané. Jsou součástí trvalé výstavy ve Faerském muzeu umění v hlavním městě Tórshavnu. Dánský guvernátor Faerských ostrovů Christian Pløyen napsal slavnou píseň o lovu kulohlavců. Tato faerská balada, ve faerštině *kvæði*, je psána dánsky a jmenuje se „*Nová píseň o lovu kulohlavců na Faerských ostrovech*“.

3.4.2. Þorrablót

Þorrablót, je stará severská tradice, která oslavuje severského boha hromu *Thora* (*Þór*). Během islandského boje za nezávislost v 19. století se rozhodli mladí kodaňští studenti oživit starý zvyk zvaný Þorrablót. Při této oslavě se pořádá hostina, kdy se konzumuje převážně specificky upravený beran, a to jeho části naložené v syrovátce. První moderní hostina se konala v dánském hlavním městě Kodani (København) 24. ledna 1973. O rok později se je obyvatelé Akureyri (Island) rozhodli následovat. Odtud se zvyk rozšířil po celém Islandu. Od roku 1960 se Þorrablót stal oblíbenou součástí islandské tradice a je široce oslavován každý rok.

3.4.3. Chov hospodářských zvířat

V Norsku, Faerských ostrovech a na Islandu se až do dnešní doby dochovala zvláštní forma chování dobytka, totiž jistý druh salašnictví. Krávy, ovce a kozy se po dobu letních měsíců vyháněly na výše položené pastviny, tzv. setery, kde jim až do podzimu byla ponechána volnost.²³¹

3.4.4. Vánoce/Yule

Novopohané dnes *Yule* slaví pokud možno tak, jak jej pravděpodobně slavili Germáni – sejdou se, hodují a předávají si dárky, které snad přinášel i *Heimdall* Germánům, když v nejdelší noci roku ulehli k spánku. Někteří slaví od zimního slunovratu, jiní už od 20. prosince. V tuto noc, která se nazývala „Matčina“, se věřilo, že sny, které se zdají, se v příštím roce vyplní. Oslavy poté končí většinou 1. ledna, přičemž závěrečná fáze se nese v duchu maškarních průvodů a nošení masek. Při průvodech kostýmů se dělal co největší hluk, aby se odehnali zlí duchové. Poslední den oslav je zasvěcen *Freyovi* a na jeho počest se koná velká hostina. Jako uctění *Óðina* se do domu nosily větvičky nebo stromky a na jejich vrcholy se

²³¹ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

připevňovaly hroty kopí, které symbolizovaly oštěp *Gungrir*. Na stromek či větev, která představovala *Yggdrasil*, se pak věšely různé obětiny pro bohy. Tady už můžeme vidět velikou podobnost s moderními Vánoci. Více kapitola Vánoce v Běžném životě.

3.5. Ásatrú a Vánatrú²³²

Ásatrú (z islandského *Æsir*) je nové náboženské hnutí, které se hlásí k náboženství rozšířenému v raném středověku na severu Evropy. Cílem a hlavním smyslem Ásatrú je rekonstruovat a praktikovat předkřesťanské náboženství Eddy. Dnešní Ásatrú bylo znovu oživeno díky snaze sdružení Íslenska Ásatrúarfélagið. Státem uznané je toto náboženství mimo jiné na Islandu (od roku 1973), v Norsku (od roku 1994), Dánsku (od roku 2003) a Švédsku (od roku 2007).

Ásatrú je termín z islandštiny a skládá se ze dvou částí. První je *Ása-*, genitiv plurálu od slova *Ás*, což je název pro člena ze skupiny severských bohů. Druhá část slova, *-trú*, znamená víru, důvěru, vyznání, či přesvědčení (ve staré angličtině slovo *truth* znamená „důvěru, dobrý úmysl (víru)“). Ásatrú bylo znovuoživeno v šedesátých a počátkem sedmdesátých let 20. století. Sdružení Íslenska Ásatrúarfélagið, anglicky Icelandic fellowship of *Æsir* faith (Ásatrú), bylo založeno o letním slunovratu 1972. O rok později bylo Ásatrú uznáno islandskou vládou jako oficiální náboženství, zejména díky úsilí Sveinbjörna Beinteinssona.

Steven McNallen, bývalý letec U. S. Army, začal vydávat nezávisle na Íslenska Ásatrúarfélagið brožurky s názvem *The Runestone* ve Spojených Státech. Založil organizaci s názvem *Viking Brotherhood*, která se později přejmenovala na *Asatru Free Assembly*. McNallen také stál u zrodu *Ásatrú Folk Assembly* (AFA), která existuje dodnes. Zasadil se o velké rozšíření Ásatrú nejen do USA.

Ásatrú oslavují staré severské bohy, *Ásy*, a bohyně, *Ásynje*, do jejichž rodu spadají také božstva z rodu *Vanu* a obrů (*Thursu*). K tomu také náleží nižší božské bytosti, jakými jsou například dísy (neboli nižší bohyně, jako jsou *valkýry* a *norny*), álfové, skřítki a další přírodní bytosti ze severské mytologie a folklóru, též nechybí ani bytosti obávané, jako jsou například obři či trollové a podobně. *Vanové* a obři jsou religionisty považováni za

²³² <http://asatrufolkassembly.org/> (8. 2. 2016)

archaičtější typy božstev, která byla k *Ásům* postupně přidružena. V porovnání s *Ásy* jsou bohové z rodu *Vanů* více zaměřeni na přírodu a plodnost, také se dle severských mýtů od *Ásů* lišili odlišnými zvyky a zákony, které však po jejich porážce byly nahrazeny novými.

V dnešní době však existuje také odštěpená skupina vyznavačů severského pantheonu, označovaná jako *Vanatrú*, která odmítá *Ásy* a zaměřuje se výhradně jen na *Vany*. Nicméně ta se však musí spokojit s ochuzeným pantheonem a absencí mýtů, protože v převážné většině severské mytologie figurují *Ásové* společně s *Vany* nerozlučně, a proto se pro *Vanatrú* stávají tyto příběhy nepoužitelnými. *Vanatrú* je skupina, jejímž cílem, na rozdíl od většinového *Ásatrú*, není rekonstruovat a praktikovat předkřesťanské náboženství Eddy, ale spíše se více přiblížit k religiozitě starších před-indoevropských národů. *Vanatrú* vzniklo spíše nepochopením severského pojmenování *Æsir* pro bohy, a je mnohem více založeno na hypotézách než na skutečné historické víře Eddy severských národů, proto není všemi uznávána jako samostatný náboženský směr.

Dalším případem je nový magický směr zvaný „*Rökkr*“ (soumrak), který se podobně jako *Vanatrú* zaměřuje na určitou skupinu bytostí severské kosmogonie, zejména *Lokiho* a jeho potomky, jež mají dle severské mytologie během *Ragnaröku* zničit svět. Proto vyznavači proudu „*Rökkr*“ označují někdy svůj směr také jako „temné pohanství“. V obou případech se však jedná o samostatné směry, které se úplně nezakládají na severských Eddách, a také klasické *Ásatrú* nevnímá *Vany* od *Ásů* odděleně a temné nepřátele bohů neuctívá (snad jen kromě *Lokiho*, jehož považují mýty též za *Ása*).

Na závěr bych rád uvedl, že mezi charakteristické rysy *Ásatrú* patří například to, že nepotřebují spásu. Vše, co potřebují, je svoboda čelit svému osudu s odvahou a ctí. Jsou spojeni se všemi předky, jsou jejich součástí a budou na oplátku součástí svých potomků. Také jsou spojeni se všemi žijícími příbuznými, s jejich rodinami, s každým mužem a ženou pocházejícím z kmenů Evropy. Jsou spojeni s přírodou a podléhají jejím zákonům. Posvátné síly se často projevují v kráse a síle Přírody. Věří, že morálka nezávisí na příkázáních, ale spíše vyvstává z důstojnosti a cti šlechtných mužů a žen. Nebojí se posvátných sil ani se nepovažují za jejich otroky. Naopak, sdílí přátelství a společenství s bohy. Posvátné síly je povzbuzují k růstu a pokroku na vyšší úrovně.

3.6. Kauza se stavbou dálnice a pohanská svatyně na Islandu²³³

Nejvíce pozoruhodné je zachovávání a obnovování tradic na Islandu, které zasahuje do běžného života Islandanů a ovlivňuje dokonce i infrastrukturu. Jenom za rok 2015 se staly dvě významné události, které oběhly internetové servery. Těmito událostmi byla stavba pohanské svatyně nad Reykjavíkem a přelánování stavby dálnice kvůli *álfum* (skřítkům)

3.6.1. Pohanská svatyně

Na kopci nad hlavním městem Reykjavík vyroste velký pohanský chrám zasvěcený původním severským bohům. Od dob Vikingů je to první stavba takového typu, a po téměř tisíci letech mohou Islandané opět oficiálně uctívat své pohanské bohy veřejně. Právě od vikinských dob se na Islandu žádná taková svatyně nepostavila, protože si to vyznavači „*Bílého Krista*“ nepřáli.

„*Stavba pohanského chrámu začala během března 2015 a podle BBC stojí téměř milion dolarů.*“²³⁴, plnou výši nákladů na stavbu uhradí novopohanské sdružení *Ásatrúarfélag*²³⁵. Svatyně bude postavena v oblíbené lesní čtvrti Öskjuhlíd, kde organizaci věnovala pozemek městská rada Reykjavíku. Zde svatyně s rozlohou 350 metrů čtverečních pojme zhruba 250 lidí, budova bude čtyři metry zapuštěna do země a její klenba bude proměnlivým způsobem propouštět sluneční světlo v závislosti na ročních obdobích.²³⁶ Budou se zde konat svatby, pohřby a další rituální obřady, jako například udělování jména. Plánuje se ale také pořádání koncertů a podobných akcí.²³⁷

Svatyně by měla být dokončena v roce 2016. Podle architekta Magnúse Jenssona, který je také členem *Ásatrú*, bude svatyně postavena z islandského dřeva a situována bude do okolních skal a s nádherným výhledem na pobřeží a sousední poloostrov. „*Záměrem bylo vytvořit nadčasový objekt s přirozenou strukturou. Budova nebude ani moderní, ani připomínající Vikingy,*“ řekl Magnús pro zprávy stanice *Channel 2*. Očekává se, že nový

²³³ http://zpravy.idnes.cz/islandane-budou-mit-pohansky-chram-dtr-zahranicni.aspx?c=A150204_173747_zahranicni_kha (24. 9. 2015)

²³⁴ http://zpravy.idnes.cz/islandane-budou-mit-pohansky-chram-dtr-zahranicni.aspx?c=A150204_173747_zahranicni_kha (24. 9. 2015)

²³⁵ Sdružení *Ásatrúarfélag*, které vzniklo v roce 1972, má nyní téměř dva a půl tisíce členů. Za posledních deset let se počet pohanů na ostrově, který obývá přes tři sta tisíc obyvatel, údajně ztrojnásobil.

²³⁶ http://zpravy.idnes.cz/islandane-budou-mit-pohansky-chram-dtr-zahranicni.aspx?c=A150204_173747_zahranicni_kha (24. 9. 2015)

²³⁷ <http://www.severskelisty.cz/tradice/trad0101.php> (24. 9. 2015)

chrám přitáhne do Reykjavíku také více návštěvníků ze zahraničí²³⁸, jelikož zájem o staroseverskou mytologii vzbudily v posledních letech populární filmy jako trilogie *Pán Prstenů* na motivy knihy *J.R.R. Tolkiena* či snímky z řady *Thor* a *Avengers*, v nichž vystupuje bůh hromu a komiksový superhrdina *Thor*.²³⁹

3.6.2. Skřítkové a dálnice

Věřit na skřítky je na Islandu naprosto normální, elfy či neviditelné lidi (*huldufólk*) mnoho Islandců vidělo a všichni zde vědí, že není dobré si je znepřátelit. Tato víra zřejmě pramení z vikinských tradic, které jsou zde zakořeněny více než kdekoliv jinde. I přes to, že se 77% dnešních Islandců hlásí, jak je na severu Evropy zvykem, k luteránské církvi, tak nejsou Islandci často schopni přísahat, že na skřítky nevěří a nechtějí s cizinci víru rozebírat.²⁴⁰

Stavební firmy řeší, kde stavět, aby nenarušily obydlí nadpřirozených bytostí a i hlavní islandská tepna *Ringroad*, po které můžete obkroužit celý ostrov, byla údajně kvůli narušení elfího teritoria dvakrát odkloněna.²⁴¹

„*Lidé požádají skřítky, aby se přestěhovali. A pak můžeme dělat, co chceme. Protože jsme skřítky upozornili.*“ osvětluje postup při domluvě se skřítky zástupce úřadu pro výstavbu dálnic *Pétur Matthíasson*.²⁴² Místo, kudy má vést nová dálnice, ale trollové odmítli opustit, a tak se musela stěhovat celá skála, ve které žijí.²⁴³

K řešení situace velmi přispěla dáma, která tvrdí, že s elfy komunikuje a byla to ona, kdo vyjednal, že skřítky se silnicí nakonec souhlasili, ale jen pokud bude jejich skalisko přesunuto jinam. Na přesun sedmdesátitunového kamene bylo třeba najmout jeřáb.²⁴⁴

„*Nelze tady žít a nevěřit v sílu vyšší, než jsme my.*“ vysvětluje profesorka folkloristiky *Adalheidur Gudmundsdóttirová* a dodává: „*Prosím, nepopisujte Islandce jako nevzdělané*

²³⁸ <http://www.severskelisty.cz/tradice/trad0101.php> (24. 9. 2015)

²³⁹ <http://www.skandinavie.info/Island-prvni-pohanska-svatyne-od-dob-Vikingu/> (24. 9. 2015)

²⁴⁰ <http://www.hedvabnastezka.cz/zeme/evropa/island/14619-perlicky-ze-zivota-na-islandu/> (22. 9. 2015)

²⁴¹ <http://www.hedvabnastezka.cz/zeme/evropa/island/14619-perlicky-ze-zivota-na-islandu/> (22. 9. 2015)

²⁴² <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/svet/1005640-islandane-radsi-prestehuji-skalu-nez-si-nastvali-skritky> (22. 9. 2015)

²⁴³ <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/svet/1005640-islandane-radsi-prestehuji-skalu-nez-si-nastvali-skritky> (22. 9. 2015)

²⁴⁴ <http://www.novinky.cz/cestovani/341306-na-islandu-zmenili-trasu-silnice-kvuli-skritkum.html> (22. 9. 2015)

vesničany, kteří věří v pohádky. Podívejte se kolem dokola a pochopíte, proč je zde tradice tak významná.“²⁴⁵

3.7. Skupiny a sdružení

Vikinskou kulturu v dnešní době prezentují a šíří různá historická sdružení a skupiny zaměřené buď na *neopohanství* nebo *living history* či *reenactment*.

3.7.1. Pohanský Kruh

Pohanský kruh je české sdružení vyznavačů etnických pohanských náboženství, převážně slovanské a severské, sdílející informace, pořádající pohanské oslavy a přednášky na různá témata spjatá se starými tradicemi a náboženstvím.

„Všechna prvotní náboženství, mytologie a světonázory tedy zrcadlí svébytnou představu o jsoucnu z pohledu konkrétního lidu. Jako potomci svých předků chceme na tyto naše kořeny navázat – poznat moudrost dávných Evropanů, osvojit si jejich hodnoty a sami k této tradici přispět vlastním dílem, abychom ji jako posvátné dědictví předali dalším pokolením. Jsme přesvědčeni, že tento etnický koncept v rámci náboženské filosofie i uspořádání společnosti je nejpřirozenějším předpokladem k dosažení harmonicky fungující pospolitosti i spokojenému životu jejich jednotlivých členů. K tomuto ideálu směřujeme a pro jeho dosažení vytvořili jsme tento Pohanský kruh.“

3.7.2. Vinlandští vlci (*Wolves of Vinland*)^{246,247}

Vinlandští vlci se oficiálně označují za „*kmen völkisch pohanů*“, kteří budují autonomní zónu a komunitu v americké Virginii.²⁴⁸

V roce 2007 se členové *Grimnir* a *Jarn-nefr*, kteří ve virginském Lynchburgu provozovali blackmetalový podnik, rozhodli pořádat pravidelný tematický vikinský večer. Popíjeli pivo, hráli islandské lidové písně a začali předčítat z Eddy. Jak se setkání rozrůstala o

²⁴⁵ <http://www.novinky.cz/cestovani/341306-na-islandu-zmenili-trasu-silnice-kvuli-skritkum.html> (22. 9. 2015)

²⁴⁶ <http://deliandiver.org/2014/11/cas-vlku-vinlandsti-vlci-buduji-kmen-vne-systemu.html> (16. 3. 2015)

²⁴⁷ <http://www.jack-donovan.com/axis/2014/06/a-time-for-wolves/> (16. 3. 2015)

²⁴⁸ <http://www.jack-donovan.com/axis/2014/06/a-time-for-wolves/> (16. 3. 2015)

další přátele, rozhodli se je přesunout pod otevřené nebe a začali pořádat pravidelné *sumbely*²⁴⁹ v národním parku.²⁵⁰

Zkraje druhého roku existence se někteří členové pustili během *sumbelů* do zápasení a někteří začali nosit „*bitevní bundy*“ po vzoru motorkářských gangů. Také z původního přijímání každého, kdo se přihlásil, se organicky vyvinula hierarchie a pocit kolektivní identity a vznikla nutnost určit, kdo do komunity patří a kdo ne. Byly složeny sliby věrnosti a noví členové začali procházet výběrovým řízením. Do konce třetího roku se víceméně ustálil současný systém a všichni noví členové museli být do budoucna jednohlasně schválení v *Ulfheimu* lynchburgskou skupinou. „*Vlci*“ mají členy z jedenácti států Ameriky a dokonce pár mezinárodních čekatelů.²⁵¹

Ulfheim je 12akrový, „*Vlky*“ vlastněný pozemek, na kterém v roce 2013 skupina za pomoci drobných finančních příspěvků z vnějšku začala stavbu dlouhého domu. Většina ostatních činností komunity je však financována členskými příspěvky.²⁵²

3.8. Spolky

3.8.1. *Wolinský festival*²⁵³

Wolinský festival je největší raně středověká akce na světě a je podporován i polskou vládou. Koná se na ostrově a stejnojmenném městě *Wolin*, kde se nacházela svatyně Polabských Slovanů a také zřejmě největší hradiště na území dnešního Polska.

Na festival se sjíždějí účastníci i návštěvníci z celé střední, severní a východní Evropy, také už se zúčastnila i výprava z Kanady. Setkávají se tu různé národnosti a kultury, sdílejí nové poznatky, techniky výroby dobových předmětů a účastní se trhů, workshopů a bitev.

Tento festival výstižně popisuje krátký dokument umístěný na www.youtube.com.²⁵⁴

²⁴⁹ Sumbel je běžnou součástí germánského pohanství, odvozenou ze starých textů jako Beowulf, Lokasenna a Heimskringla. Volně přeloženo znamená *sumbel* hostinu nebo setkání, a často zahrnuje „chválení činů“ nebo „přípitky“ na druhy či bohy s picími rohy naplněnými medovinou. (více informací lze nalézt v archívu Sauió – sborníku indoevropské duchovní tradice)

²⁵⁰ <http://www.jack-donovan.com/axis/2014/06/a-time-for-wolves/> (16. 3. 2015)

²⁵¹ <http://www.jack-donovan.com/axis/2014/06/a-time-for-wolves/> (16. 3. 2015)

²⁵² <http://www.jack-donovan.com/axis/2014/06/a-time-for-wolves/> (16. 3. 2015)

²⁵³ <https://www.youtube.com/watch?v=MTHd0bSa8sY> (9. 4. 2016)

²⁵⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=MTHd0bSa8sY> (9. 4. 2016)

3.8.2. *Brunnaker*

„Jméno Brunnaker označuje v severské mytologii sídlo bohyně Idunn, manželky boha básnictví Bragiho. Idunn je patronka mládí, zdraví a krásy. Každé ráno dává ze své jasanové truhlice jedno zlaté jablko každému z bohů, aby je uchránila před stárnutím. Tato jablka pěstuje ve své zahradě jménem Brunnaker na jabloních, ze kterých smí utrhnout plody jen ona.“²⁵⁵

Brunnaker^{256,257} je ženská skupina z Plzeňska zabývající se living history v období 9. - 10. stol. na severu Evropy, jejímž cílem je zviditelnit a ukázat běžný život žen ve vikinské společnosti té doby, jejich umění, postavení, řemesla a výrobky.

3.8.3. *Kmenový svaz Styrke*

„Kmenový svaz Styrke sdružuje jedince, u kterých jako společný jmenovatel funguje aktivní záliba v historickém šermu, řemeslech a dobovém životě raně středověké společnosti (9. - 10. stol.). To, že se zabýváme tím, čím se zabýváme, pramení z lásky k historii, klukovské touhy po dobrodružství, snilkovství, ale hlavně ze snahy zprostředkovat a předat dál střípky doby dávno minulé. Nejde pouze o krásný a naplňující koníček, ale také o způsob, jakým při ožívování zapomnělých tradic a postupů vzdát holt našim předkům, našim kořenům.“²⁵⁸

3.8.4. *Midgard*

Vznik skupiny se datuje k 20. 7. 2005 rozdělením sdružení *Dunkelheim*. Snahou skupiny *Midgard* je dopomoci osvětlit široké veřejnosti alespoň střípky evropské historie a tudíž i nás samotných. *„Je až k podivu, kolik mylných představ má většina společnosti o našich předcích a právě naši činností chceme dokázat, že ne vše bylo tak, jak si lidé myslí.“²⁵⁹*

Skupina je zaměřena na období 800 - 900 n. l. – oblast Skandinávie, tedy území Vikingů, a právě jejich styl života se snaží co nejvěrněji představit divákovi. K jejich činnosti patří šermířská vystoupení, ukázky středověkých výrobních postupů, přednášky s ukázkami

²⁵⁵ http://www.brunnaker.cz/?page_id=14 (7. 2. 2016)

²⁵⁶ http://www.brunnaker.cz/?page_id=14 (7. 2. 2016)

²⁵⁷ <http://www.novinky.cz/domaci/375919-cesky-jako-jedine-v-evrope-ukazuji-jak-zily-vikingske-zeny.html> (7. 2. 2016)

²⁵⁸ <http://www.styrke.cz/index.php?ID=3&dr=Stranka> (14. 9. 2015)

²⁵⁹ <http://www.os-midgard.info/> (14. 9. 2015)

replik historických oděvů, zbrojí a zbraní, tábor bojovníků. Dále také pořádají akce s historickou tematikou.

Členové *Midgardu* se zabývají tzv. *living history*, snaží se o výrobu předmětů, oděvů, autentičnost zbraní, zbrojí i přípravy pokrmů přesně zapadajících do daného období, a to pracovními postupy a technologiemi, jež používali Vikingové²⁶⁰.

3.8.5. *Marobud*

„Marobud je skupinou historické rekonstrukce, šermu a řemesel, která se zaměřuje na dobu vikingskou, konkrétně na oblast Norska v 10. století. Skupina vznikla roku 2007 pod taktovkou bratrů Jóna a Valgarda, kteří od roku 2011 pravidelně navštěvují české historické akce. V současné době se Marobud skládá z více než třiceti mladých členů z České republiky a Spojených států, kteří jsou si navzájem rodinou. Šířkou a hloubkou svého záběru se skupina řadí mezi nejznámější svého druhu na světě. Ve skupině platí přísná hierarchie. Na vrcholku pyramidy stojí hersi Jón se svou nejužší družinou, zatímco zbytek skupiny tvoří svobodní sedláci a jejich ženy. Skupina se účastní historických bitev, pořádá putování přírodou, i přednášky. V Marobudu se snoubí úcta k minulosti a detailní bádání s věrným ztvárněním. Díky tomu inspiruje zájemce o vikingské období po celém světě.“²⁶¹

3.8.6. *Sagy.vikingove.cz*

Tento projekt je vedený Tomášem Vlasatým, a věnuje se rozličným tématům souvisejícím s raným středověkem a historickou rekonstrukcí (*reenactmentem*), konkrétně studium doby vikingské, které se věnuje již několik let a jde o jeho „hlubokou vášeň.“²⁶²

„Články, které na těchto stránkách naleznete, jsou psány populárně naučným či odborným stylem. Mými prioritami jsou strohost, věcnost a pokora před prameny a odbornou literaturou. Mé závěry vycházejí z kombinací různých pramenů. Primárním cílem mého projektu je popularizace, bourání populárních představ a konstruktivní kritika. Zastávám názor, že historická rekonstrukce by se měla zakládat na nejnovějším vědeckém poznání, a naopak, že vědecké poznání může být upravováno na základě poznatků získaných experimenty na vlastní kůži.“²⁶³

²⁶⁰ <http://www.os-midgard.info/> (14. 9. 2015)

²⁶¹ <http://www.marobud.cz/onas.html> (14. 9. 2015)

²⁶² <http://sagy.vikingove.cz/o-autorovi/> (19. 2. 2016)

²⁶³ <http://sagy.vikingove.cz/o-autorovi/> (19. 2. 2016)

3.9. Moderní armáda

Nejznámějším odkazem v moderní armádě je „Warcry“²⁶⁴ norských vojáků v Afghánistánu ²⁶⁵, kteří odpovídají na velitelovo zvolání „*Til Valhalla*“²⁶⁶ sborovým „*Hurá!*“.

V armádě Spojených států je od roku 2013 povoleno Thorovo kladivo jako oficiálně dostupný symbol víry pro umístění na náhrobky a pomníky.²⁶⁷

3.10. Nacismus - převzetí odkazu předků

V této části práce považuji za předmětné uvést informace nejen o původních historických runách, ale stejně tak i o runových symbolech, které byly v průběhu 20. století použity v propagandě nacistické²⁶⁸ ideologie, a které způsobily, že dnes v očích mnohých lidí z řad laické veřejnosti jsou i ty staré „pravé“ runy chápány jako symbol nacistické Třetí říše. Nacistická ideologie propagovala historickou kontinuitu germánské kultury a nacisté předpokládali, že je Třetí říše pokračovatelem germánské kultury bez vlivu křesťanství či latinské vzdělanosti, což není pravda. Například během středověku byly některé státy, které dnes leží na území Německa, součástí Svaté říše římské, tehdy centrem křesťanské společnosti, a i přesto se nacisté všemi možnými prostředky snažili dokazovat pravý opak a používali k tomu mimo jiné i runové symboly, konkrétně jejich upravenou a někdy i smyšlenou hodnotu a význam.

V Německu je na rozdíl od Skandinávie runových nápisů velice málo a dalo by se říci i mizivé množství. S tím si ale tvůrci a propagátoři nacismu nedělali „těžkou hlavu“ a pověřili německé znalce run, aby doložili, že ornamenty na dřevěných trámech hrázděných domů jsou ve skutečnosti runové znaky. Po krátké době tohoto úsilí bylo Německo přeplněno runami.²⁶⁹

Nacisté vycházeli z teoretické práce rakouského runového mystika *Guido von Lista* (1848-1919). Podle něj bylo možné runám porozumět pouze intenzivní meditací a soustředěním se na jednotlivé runy. Ve své osmnáctiznakové runové abecedě smíchal praseverské runy s runami z dob Vikingů, a tím dal vzniknout smyšlenému 18runovému

²⁶⁴ Někdy také Battle Cry. Jde o anglický výraz pro válečný pokřik.


²⁶⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=6qP9EaPa8dg>

²⁶⁶ Do *Valhally*. *Valhalla* je v severské pohanské mytologii velká síň boha Ódina, kde bojují a hodují padlí hrdinové.







²⁶⁷ <http://www.norsemyth.org/2015/01/heathens-in-military-army-adds-asatru.html> (11. 3. 2016)

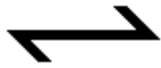


²⁶⁸ Nacionální socialismus – svébytná forma fašismu v Německu.

²⁶⁹ ENOKSEN, Lars Magnar. *Runor: historia, tydning, tolkning*. BBart, 2003. ISBN 80-7341-133-4.

*futharku*²⁷⁰. Počet 18 zvolil List z důvodu, že přesně tolik je runových písmí zakončujících eddickou báseň *Hávamál* (Výroky Vysokého). Při tvorbě nacistické ideologie ve 20. a 30. letech 20. století bylo převzato několik run právě do této symboliky. Nejznámější byl Himmlerův znak SS, který tvořily dvě runy Sowulo- z pozdního praseverského období. Nacisté používali tyto prastaré symboly jako poznávací a identifikační znak a právě takto nechvalně proslula *svastika* neboli „hákový kříž“ a již zmíněná zdvojená runa *Sowulo*.

3.10.1. (Zne)užívání run^{271,272,273}

Runou Hagalaz-N v pozdější hvězdicové formě- se zdobily domácí zákusky anebo v některých domácnostech nahrazovala hvězdu na vánočním stromku. Značila totiž počtu vůdci. Ve zdravotnictví se naopak používala runa Mannaz-M jakožto symbol života, a rovněž se stala znakem pro německý celozrnný chléb. Na náhrobních kamenech se křížek znamenající smrt nahradil runou YR-, zatímco narození představovala runa AlgiZ-Y. Mládežnické hnutí Hitlerjugend používali symbol S-, který používaly také jednotky  ve zdvojené podobě a runa Othala –  symbolizovala čistotu vlasti.









	<p>Eif Rune</p> <p>Reprezentovala nadšení. Tuto runu nosili SS adjutanti přidělení Hitlerovi.</p>
	<p>Ger Rune</p> <p>Reprezentovala ducha společnosti.</p>
	<p>Hagall Rune</p> <p>Reprezentovala víru. Užívány jako symbol víry členů NSDAP v nacismus, nošena též na svatbách.</p>


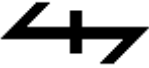

²⁷⁰ Název runové abecedy podle za sebou jdoucích písmen: F-U-TH-A-R-K...



²⁷¹ LIST, Guido. *Tajemství run*. Vyd. 1. Praha: Volvox Globator, 2011. Alef (Volvox Globator). ISBN 978-80-7207-824-0.

²⁷² ENOKSEN, Lars Magnar. *Runor: historia, tydning, tolkning*. BBart, 2003. ISBN 80-7341-133-4.

²⁷³ Runy a jejich „pravý“ všeobecně uznávaný význam -> <http://www.runarmal.cz/runy> (6. 9. 2015)

	<p>Hakenkreuz</p> <p>Pohanský germánský symbol Thora, boha hromu.</p>
	<p>Heilszeichen</p> <p>Reprezentovala úspěch a štěstí.</p>
	<p>Odal Rune</p> <p>Reprezentovala rodinu. Používána rasovým a osidlovacím ministerstvem SS.</p>
	<p>Leben Rune</p> <p>Reprezentovala život. Užívána u společnosti SS Lebensborn. Používáno též na dokumentech u data narození.</p>
	<p>Toten Rune</p> <p>Reprezentovala smrt. Používána na dokumentech u data smrti.</p>
	<p>Sonnenrad</p> <p>Severský symbol slunce.</p>
	<p>Sig Rune</p> <p>Reprezentovala vítězství. Runy SS byly navrženy Walterem Heckem v roce 1932.</p>
	<p>Tyr Rune</p> <p>Reprezentovala vůdčovství v boji. Tato runa byla původně symbolem boha války, Tyra. Převzalo jej SS odvodové a výcvikové oddělení.</p>

	<p>Wolfsangel Rune</p> <p>Reprezentovala svobodu a nezávislost od 15. století z bojů sedláků proti šlechtě. Byla původně používána na ochranu proti vlkům.</p>
	<p>Wolfsangel Rune</p> <p>Nošena jako původní nacistický odznak, později používána holandskými SS.</p>
	<p>Opfer Rune</p> <p>Reprezentovala sebeobětování. Symbolizovala nacistické padlé během puče v Mnichově.</p>

Runy byly přijaty jako oficiální slavnostní symboly například na sjezdech NSDAP či slavnostech . Také jednotlivé divize Waffen-  používaly další runy jako svůj znak, těmi byly například: 2. *SS-Panzer-Division Das Reich*, 6. *SS-Gebirgs-Division Nord*, 7. *SS-Freiwilligen-Gebirgs-Division Prinz Eugen*, 12. *SS-Panzer-Division Hitlerjugend*, 23. *SS-Freiwilligen-Panzergrenadier-Division Nederland (niederlandische Nr.1)*, 32. *SS-Freiwilligen-Grenadier-Division 30. Januar* nebo 34. *SS-Freiwilligen-Grenadier-Division Landstorm Nederland*.

3.11. Slova a jejich přenesený význam či využití

Dnes využíváme velmi širokou škálu převzatých slov a mnohokrát ani neznáme jejich původ. V našem prostředí jsem se setkal s minimem výrazů, které by odkazovaly na staré seveřany. Zřejmě nejstarším výrazem používaným „u nás“, který se mi podařilo zachytit, je časté „*Donrvetr*“. Postupem času a s pronikáním počítačové a internetové mluvy se díky počítačovým hrám uchytil výraz „*berserker*“ či za poslední dobu velice oblíbené „facebookové“ slovo „*Troll*“.

3.11.1. Viking

Jméno či název *Viking* nesou vesmírné sondy²⁷⁴, sportovní týmy²⁷⁵, jména firem a názvy produktů. Je to symbol síly, poznávání, odolnosti, cti a nebojácnosti.

3.11.2. Islandština

Íslenska je severogermánský jazyk, kterým mluví asi 300 000 mluvčích na Islandu. Mimo Island se používá minimálně a na Islandu jí nekonkurují žádné jiné jazyky. Téměř zde neexistují nářečí, jen drobné odchylky, a to hlavně ve výslovnosti, což je u země podobné rozlohy a podobně nízké hustoty zalidnění velmi neobvyklé. Islandština se až na výslovnost od dob osídlení Islandu v 9. století výrazně nezměnila, proto lze téměř bez problémů číst několik století staré literární památky. Vychází ze západní staroseverštiny, což byl tehdy jazyk západního Norska a severany osídlených ostrovů v Atlantiku. Svoji gramatikou a slovní zásobou je blízká staré angličtině z období kolem 1000 n. l.²⁷⁶

3.11.3. Jména dnů

V anglofonních a germanofonních zemích se dodnes uchovaly původní tvary jmen pro dny v týdnu, i když s drobnými obměnami. Názvy dnů jsou tyto: *Sonnedag*- den slunce, *Mondag*- den měsíce, *Tysdag*- Týův den, *Wodensdag*- Ođinův den, *Thorsdag*- Thorův den, *Freydag*- Freyův/Freyijin den, u tohoto dnu je těžké specifikovat, kterému z božských sourozenců tento den patřil. Dnes se více lidí přiklání k *Freye*, já si však myslím, že vzhledem k jménům předchozích dnů tento den také patří bohu z mužského rodu, tedy *Freyův* den.

3.11.4. Laudagr

V některých skandinávských zemích se sobota nazývá *Lördag* nebo *Löverdag* apod., což je odvozeno ze starého slova *laugr*, míněno ve významu koupele, proto islandský název *Laugardagur*. Takže *Lördag* znamená koupelový den. Tento den tedy vděčí za svůj název tomu, že si Vikingové dopřávali koupel každou sobotu.

²⁷⁴ Program Viking agentury NASA zahrnoval dvě mise kosmických sond na Mars Viking 1 a Viking 2, které odstartovaly ze Země v roce 1975.

²⁷⁵ Viking Stavanger je norský fotbalový klub ze Stavangeru.

²⁷⁶ KADEČKOVÁ, Helena. Dějiny Islandu. Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 2009. ISBN 978-80-7106-343-8.

3.11.5. Příjmení

V severských zemích a zejména na Islandu přetrvál zvyk utvářet příjmení *patronymem*. *Patronymum* znamená, že se příjmení utváří z křestního jména otce nebo děda + přípona – *son* (syn) nebo –*dottir* (dcera). Tento systém se částečně zachoval například i v Rusku, kde má název *otčestvo*. Tento systém neupřednostňuje příjmení jako rozpoznávací znamení jak je tomu například u nás, ale vážnost přikládá křestnímu jménu. Proto je možné například při zveřejnění soupisky fotbalové reprezentace Islandu číst jen křestní jména, což jsem na islandských webových stránkách zaregistroval několikrát. Abych ukázal, jak *patronymum* funguje v praxi, uvedu tento příklad: *Björn Halgrimsson* a *Gudrun Kveldufsdottir* si i přes to, že jsou oddáni, nechávají svá příjmení. *Björn* je syn *Hallgrímův* a *Gudrun* dcera *Kveldulfova*. Narodí se jim syn *Ívar* a dcera *Sigrun* a dostane se jim příjmení *Björnsson* a *Björnsdottir* - *Björnův* syn a *Björnova* dcera. Tímto způsobem to pokračuje dál a dál.

3.11.6. „Donnr vetr“

Zde se dostává na výše zmíněné zaklení „*Donnar vetr*“ neboli *Donnarovo* počasí. *Donnar* je germánský ekvivalent *Thora*, boha bouře a hromu, který provází déšť s bouří. Od toho lze tedy odvodit toto označení špatného počasí.

3.11.7. Troll

Toto slovo označuje v severské tradici potomka *thursů* (obrů) nebo přímo obrem je. Žijí v horách, číhají podél cest, anebo se skrývají pod mosty. Jsou velcí, velmi silní, ovládají škodlivá kouzla a většinou požírají lidi, zvířata i lesní plody. Mohou dorůstat rozličných rozměrů od malých a téměř skřítkovských až po gigantické, se kterými například bojuje *Thor*. Když trollové vyjdou ve dne z jeskyně, zkamení. Ve svých dílech je zmiňují například spisovatelé John Ronald Reuel Tolkien, Terry Pratchett, Henrik Ibsen a řada jiných, převážně v žánru fantasy.

Troll je v internetovém slangu obvykle anonymní účastník online diskusních fór, chatů či blogů, který zasílá záměrně provokativní, urážlivé nebo irelevantní (off-topic neboli mimo téma) příspěvky k citlivým tématům, jejichž hlavním smyslem je vyprovokovat ostatní uživatele k emotivní odezvě nebo jinak narušit normální, věcnou diskusi. Činnost *trolla* bývá v internetovém diskurzu nazývána *trollingem* či *trollováním*. Často se v těchto

diskuzích objevuje zkratka *DNFTT- Do Not Feed The Trolls* (nekrmte trolly), což znamená „nedělejte to, o co trollovi jde“.²⁷⁷

3.11.8. *Holmgang*

Holmgang je jméno norského televizního debatního pořadu, který byl vysílán na stanici TV 2 v letech 1992-2008.

3.11.9. *Norröna*

Například islandština je severogermánský jazyk, který se vyvinul ze západní větve staroseverských dialektů označených jako *norröna* či *norrønt*, tedy jazyka původních kolonizátorů Islandu, pocházejících povětšinou ze západního Norska.

3.11.10. *Berserker*

Původ slova pramení buď z *bare serk* - bez košile či brnění nebo *bjornserk* - zvířecí kůže nebo povaha. Překlad zní nejspíše - medvědí kožich. V dnešní mluvě je tento výraz používán pro stav extrémní zuřivosti a agrese, což koresponduje s chováním těchto speciálních vikinských válečníků.

3.12. Místní názvy a pojmenování

3.12.1. *Lincolnshire*

Dánská kolonizace se do tohoto anglického kraje silně promítla převzetím slov a místních názvů. Například místo anglických slov: *barn* (stodola), *barely* (ječmen) a *child* (dítě), používají severské: *lade*, *byg* a *barn*. Také místo *homestead* (pozemek) – *toft*, *the meadow* (louka)- *eng*, *the enclosed arable* (oplocený pozemek)- *wang*. *Hundred* (soudní obvod) *wapentake* ze severského *vápntak* (lid uchopil zbraň²⁷⁸). Spousta místních názvů má dánský původ. Sídliště jsou zakončená na *-by* větší na *-torp* (thorp) a místní názvy obsahují slovo *thing*, jako například *Thingoe-* či *Thinghaugur-* thingový kopec²⁷⁹.

²⁷⁷ http://is.muni.cz/th/182293/ff_b/Bakalarska_prace_Marie_Skardova.pdf

²⁷⁸ Bití na souhlas do štítů

²⁷⁹ þing- sněm

3.12.2. Yorkshire

Yorkshire je další anglický kraj poznamenaný kolonizací. Dělí se na East, West a North Riding. *Riding* od slova *Thridiungr*-třetina.

3.12.3. Francie

Místní názvy a jména v oblasti kolem Seiny končící na severské přípony *-tofte*, *-garde*, *-lond* či *-torp*.

3.13. Gastronomie

Nejzachovalejší tradiční kuchyně se nachází na Islandu. Spousty starých postupů a receptů se používají dodnes, a tak je možné na tomto ostrově v Atlantiku ochutnat jídla, která jedli i staří severané. Ovšem nelze nezmínit, že tradiční Islandská kuchyně je zaplněna poněkud bizarními pochoutkami a rozhodně není pro každého. Tyto pochoutky jsou pro Evropany z kontinentu spíše odpudivé než lákavé, ale i tak návštěvníci Islandu často touží okusit místní speciality.

3.13.1. Islandská kuchyně

Islandská kuchyně je specifická tím, že spousty původních tradic a receptů se zachovaly dodnes. Specifické je pro ni nakládání masa a zeleniny do syrovátky. V jedné sáze dojde k úmyslnému požáru v domě a hrdinové se zachrání tak, že na oheň vylíjí sudy se syrovátkou. Lze z toho usoudit, že syrovátka byla velmi populární. Jeden z nejjednodušších receptů je v našich podmínkách nakládání ředkviček do syrovátky. Pokrmy nakládané v syrovátkovém kvasu se v dnešní době servírují především při oslavě Thorova svátku (Thorablót, přelom zimy a jara), kdy se do syrovátky nakládá skoro celý beran, včetně speciality beraních varlat *súrir hrútsprungar*.

3.13.2. Islandské tradiční uzení na ovčím hnoji

Tradičním způsobem uchovávání masa je uzení. Na Islandu se zachoval tento specifický způsob uzení pstruhů, lososů a jehněčího masa na ovčím hnoji do dnešních dnů a je často součástí vánočního jídelníčku.

3.13.3. *Harðfiskur*

Jde o na vzduchu sušené maso tresky skvrnité. Vysušená a křehká treska se pojídá s máslem a chlebem nebo místo brambůrků při sledování televize.

3.13.4. *Skyr*

Skyr je mléčný výrobek podobný našemu tvarohu. V podstatě je to měkký sýr, zachovává si však nakyslou chuť jogurtu. Vyrábí se z pasterizovaného mléka, do něhož se přidá syřidlo, nechá se srazit a následně se přecedí přes textilní látku, čímž se zbaví syrovátky. *Skyr* se sladí cukrem či ovocem, zejména bobulovitými plody, podobně jak jsme na to zvyklí u jogurtu. Je to také časté jídlo k obědu spolu se sendvičem.

3.13.5. *Hákarl*

Jak bylo zmíněno, tradiční severská kuchyně je plná kuriozit a *Hákarl* je patrně nejbizarnější islandský pokrm, který nedokážou pozřít ani někteří Island'ané. Jde o maso grónského žraloka velikého, které je bez předchozí úpravy jedovaté, protože obsahuje vysokou koncentraci amoniaku, neurotoxinu a kyseliny močové. Konzumovat se může teprve poté, co leží několik týdnů či měsíců uloženo půl metru pod zemí, pod vrstvou písku či hlíny.

Na půdu se navrší kameny, které žraloka stlačí a při kvašení jsou jedovaté látky z jeho těla vytlačeny. Po tomto procesu se maso nakrájí na proužky a na několik měsíců se pověsí a suší. Následně se nakrájí na kostičky a podává s párátkem. Namísto zakopávání do země se už dnes vesměs používají modernější metody stlačení masa.

Hákarl je běžně k dostání v islandských supermarketech, ale jedí ho jen lidé, kteří si na jeho chuť zvykli. Velmi odrazující je totiž silné čpavé aroma. *Hákarl* se vždy zapíjí silnou místní pálenkou *brennivín*.

3.14. Užité umění

V dnešní době jsou velice populární všelijaké doplňky a ozdoby, což je velice nosné téma pro využití vikinské tematiky. Vedle ozdob a doplňků vznikají i užitkové předměty jako jsou dětské postýlky a kolébky ve tvaru vikinských lodí, a také dětská kousátka s mytologickými motivy, grily v podobě vikinské pohřební lodě, dětské hračky a postavičky,

dokonce se vyrábělo i LEGO s vikinskou tematikou, kryty na mobilní telefony se severskými symboly a další nezměrné množství rozličných výrobků.

3.14.1. Thorovo kladivo

Snad nejrozšířenějším doplňkem je symbol Thorova kladiva – Mjölnir. Tento amulet se vyrábí v různých designech, ať už podle archeologických nálezů nebo různých modifikací a fantasy motivů. Z tohoto amuletu se stal módní doplněk a z velké části ztrácí svůj účel a smysl, ovšem v četnosti jeho nositelů je jednoznačně nejrozšířenější.

3.14.2. Runy

Toto písmo starých Germánů je v dnešní době nejvíce využíváno v ezoterice a magii díky pověstné magické síle run. Vyrábí se balíčky malovaných karet s runovými symboly, různobarevné sáčky a měšce s „runovými kameny“ z barevných skel, plastů, kovu i dřeva. Lze je také sehnat jako šperk nebo přívěsek na krk, většinou z kovu nebo vyryté do kosti.

3.14.3. Mikiny a trika s potisky

Dalším rozšířeným obchodním artiklem je prodej mikin a triček s tematickým potiskem. Nejčastěji se vyskytují hesla odkazující na posmrtný život ve *Valhalle* a život válečníka. Také častým motivem je bůh *Oðin* a jeho syn *Thor*, či opět symbol *Mjölniru*. Severská tematika se také objevuje na tričkách metalových kapel, jako jsou například *Amon Amarth* nebo *Bathory*.

3.14.4. Ostatní

V této oblasti ovšem vyniká zejména lidová tvořivost a tak je možné vidět umně vyrobené dětské postýlky, grily, vyřezané modly, talíře a různé nástěnné dekorace ze dřeva, tkané koberce a gobelíny s motivy severských bájí, altány s dřevořezbou obsahující vikinské motivy, domy a chaty postavené ve staroseverském stavebním slohu. Možnosti jsou nekonečné a fantazie nemá hranice, proto se každou chvíli objevují nové a nové výrobky nesoucí vikinskou tematiku.

3.15. Umění

Jak již bylo řečeno, svět Vikingů a jejich bájí je nevyčerpatelná studnice inspirace, a proto není divu, že vznikalo a stále vzniká velké množství soch, obrazů, grafik, tetování a dokonce i nových runových kamenů.

3.15.1. Obrazy, kresby a grafiky

Nejvýznamnější v této kategorii jsou obrazy slavných malířů, jako jsou například Christoffer Wilhelm Eckersberg, Peter Nicolai Arbo nebo Mårten Eskil Winge. Tvorba těchto malířů je dodnes to nejlepší, co může skandinávská historická malba nabídnout.

3.15.2. Christoffer Wilhelm Eckersberg

Christoffer Wilhelm Eckerberg (*1783 - †1853) byl dánský malíř patřící do tzv. „Zlaté éry dánské malby“. Mezi jeho malby s vikinskou tematikou patří „Loki a Sygin“ a „Ásové shromáždění nad tělem mrtvého Baldra“

3.15.3. Peter Nicolai Arbo

Tento norský malíř (*18. 6. 1831 - †14.10. 1892) se specializoval na malování výjevů ze severské mytologie. Nejvíce ho proslavil obraz „Asgårdsreien“, na základě představ o „Divokém honu“, a „Valkyrie“ zachycující ženskou mytologickou postavu. Ovšem jeho ostatní malby také stojí za zmínku. Zejména tato díla jsou hodna pozornosti: Zobrazení dne a noci na dvou obrazech „Dagr“ a „Natt“ jako jezdkyňe na bílém a černém koni, slavná „bitva u Stamfordbridge“, „Svatý Olaf v bitvě u Stiklestadu“, „Hákon dobrý“, „Po bitvě“ a mnoho dalších.

3.15.4. Mårten Eskil Winge

Mårten Eskil Winge (*21. 9. 1825 - †22. 4. 1896) byl švédský malíř proslavený ztvárněním severské mytologie. Byl profesorem na Švédské královské akademii umění a je stejně jako Arbo řazen do Düsseldorfské školy.

Mezi jeho nejslavnější obrazy patří jednoznačně „Thor bojující s obry“, který je považován za typické zobrazení Thora v 19. Století, a „Loki a Sygin“ zobrazující Lokiho trest. Další slavná díla jsou „Hjalmarovo rozloučení s Šípovým Oddem po bitvě u Samsø“,

„Po bitvě u Fýrisvellir“ či „Kráka“. Zajímavostí je, že „Thor“ a „Kráka“ byly zakoupeny králem Karlem XV. a nyní se nachází ve sbírce národního muzea ve Stockholmu.

3.15.5. Frank Bernard Dicksee

Frank Bernard Dicksee (*27. 11. 1853 - †17. 10. 1928) byl anglický viktoriánský malíř a ilustrátor proslavený obrazy z literatury a historickými a legendárními výjevy.

V tomto výběru je díky slavnému obrazu „Pohřeb Vikinga“, který znázorňuje pohřeb varjažského velmože, jak jej popsal ibn Fadlán ve svých Zápiscích.

3.16. Kresby a grafiky

Do této kategorie spadají hlavně moderní vyobrazení severské mytologie a historie. Často jde o takzvané „fan-arty“, které dávají autorům volnou ruku a pole působnosti. Díla v této kategorii často zobrazují různé alternace bohů, hrdinů, trollů, thursů, valkýr a ostatních mytologických postav a stvoření.

3.16.1. Tetování

Velice moderní je v dnešní době tetování a dalo by se říci, že prožívá znovuzrození a stává se fenoménem doby. Znovuzrození se týká také tradičních technik tetování, kterými jsou vyklepávání, bodání, vyřezávání či prošívání, a tyto tradiční techniky s sebou přináší i tradiční motivy a vyobrazení.

Motivy Vikingů jsou velice časté, lze spatřovat motivy válečníků, bohů, „dračích lodí“ a run. Jak zájem o Vikingy stoupá, objevují se nové a nové motivy a zobrazení. Nejoblíbenějším motivem posledních let mimo hromové kladivo *Mjöllnir*, je kombinace *Aegishjálmur*²⁸⁰ a *Vegvísir*²⁸¹, a zastihují kombinaci vikinského válečníka a drakkaru. Kombinace *Aegishjálmur* + *Vegvísir* je spíše typická pro ženy. Samotný *Vegvísir* je oblíbený u většiny mužů i žen. Dalšími motivy jsou oblíbené mytologické výjevy zobrazující souboj boha *Póra* s *Midgardsörmem*²⁸² a boj hrdiny *Sigurda* s drakem *Fáfnirem* o bájný poklad *Völsungů*. Právě bůh *Por* spolu se svým otcem *Oðinem* jsou nejčastěji tetovaní bohové.

²⁸⁰ Mytologická helma děsu, kterou vlastnil drak Fáfnir, měla zadržovat nepřítele. Tento symbol vypadá jako vločka.

²⁸¹ Symbol duchovního kompasu, který pomáhá najít správnou cestu v životě.

²⁸² *Midgardsormr* neboli *Jörmungandr* je jeden z kataklysmatických potomků boha *Lokiho* a během *Ragnaröku* se s *Porem* zabíjí navzájem.

3.17. Sochy a runové kameny

3.17.1. Moderní runové kameny

Nejen v době Vikingů, ale i dnes vznikají runové kameny, které vztyčují kameníci a umělci na připomenutí různých událostí či jen tak pro oživení tradice a připomínku dob minulých.

Jedním z těchto kameníků/umělců je Erik Sandquist, který tesá runové kameny od roku 1995 a v létě roku 2004 vztyčil vedle muzea v Jellingu (Dánsko) svůj 44. kámen (Figs. 3–4) a stále pokračuje, například další díla vytvořil pro festival ve Wolinu. Sandquist, na rozdíl od většiny moderních kameníků, kteří používají moderní pneumatické nástroje a pískování, používá široký majzlík a perlík v kombinaci s kladivem nebo palicí. Podrobné zkušenosti s těmito technikami získal při této práci. Sandquist ale svou práci nepovažuje za experimentální archeologii a jeho díla nejsou nějak systematicky dokumentována.²⁸³

„Sandquist při tesání runového kamene používá následující postup: po výběru a převozu vhodného kamene na budoucí místo si přímo na povrch kamene načrtne návrh run a ornamentů. Nejprve navlhčenou látkou, takže případné chyby zmizí, poté je načrtne uhlím, které se může snadno odmazat, a konečný nákras dodělá křídou. Připravené linky vytesá pomocí majzlika a kladiva nebo palice. Dále vytesané rýhy barví směsicí podmásli, pigmentu (např. oxidu železa) a práškového amoniaku. Kámen by měl být ideálně vytesán a vybarven v položené, horizontální poloze a vztyčen až po dokončení. Národní muzeum Sandquistovy runové kameny zaznamenává, aby se předešlo budoucímu zmatení archeologů a filologů“²⁸⁴

3.17.2. Moderní sochy

I v moderním sochařství se dají nalézt díla se staroseverskou tematikou. Často se jedná o mytologické výjevy či připomínky historie. Opět uvedu jen pár příkladů, jelikož soch s touto tematikou je nespočet.

²⁸³ <http://sagy.vikingove.cz/tesani-do-kamene/> (11. 4. 2016)

²⁸⁴ <http://sagy.vikingove.cz/tesani-do-kamene/> (11. 4. 2016)

3.17.2.1. *Sverd i fjell (Meče ve skále)*

Sverd i fjell je památník na okraji Stavangeru na Hafrsfjordu na jihozápadním pobřeží Norska.²⁸⁵

Památník má podobu tří obřích mečů, které zde připomínají bitvu u Hafrsfjordu z roku 872, ve které zvítězil Harald I. Krásnovlasý, první sjednotitel norského území pod jednotnou vládou. Největší z mečů připomíná vítězného Haralda a menší meče jeho dva protivníky.

Autorem památníku je sochař Fritz Røed a památník byl odhalen v roce 1983 tehdejším norským králem Olafem V (*2. 7. 1903 – †17. 1. 1991).

3.17.2.2. *Ásathor*

„*Ásatór*“ neboli „*Dor vozka*“, jak je tento hromovládny bůh také nazýván, je námětem pro sochu Haukura Halldórssona. Haukur je islandský umělec a je členem islandské *ásatru* komunity, právě díky svému zájmu zkoumá folklorní a mytologická témata, která studoval po celém světě a přetváří je v umělecká díla.

Socha *Ásaþora*, umístěná ve Straumuru na Islandu, je dílo z nerezové oceli a zobrazuje hromovládného boha *Pora*, který jede na svém voze taženém dvěma věrnými kozly *Tanngnjóstem* a *Tanngrisiem* („*skřípající zuby*“ a „*cenící zuby*“), a pozvedá své hromové kladivo *Mjöllnir* k úderu.

3.17.2.3. *Sleipnir*

Tato skulptura z kovaného železa se nachází v německém městě Thale, kde stojí i další sochy a vyobrazení mytologických postav z germánské mytologie. Jsou jimi třeba *Midgardsormr*, *Norny*, *Oðin* pijící ze studny moudrosti, drak *Nidhögg*, strážce duhového mostu *Heimdall* či *Oðinův* prsten *Draupnir*. Sochy jsou od různých autorů a vytvořeny byly převážně z kovu.²⁸⁶

Sleipnir je v germánské mytologii osminohý kůň boha *Oðina*, který vznikl kuriózním způsobem. Patří mezi potomky *Oðinova* nevlastního bratra *Lokiho*, který je *Sleipnirovou* matkou. To bylo způsobeno tím, že se *Loki* proměnil v klisnu a svedl kouzelného oře

²⁸⁵ <https://www.google.cz/maps/place/Sverd+i+fjell/@58.9413731,5.6697192,17z/data=!3m1!4b1!4m2!3m1!1s0x463a4a8ee57a15dd:0x5e14f61b33350f8b> (12. 4. 2016)

²⁸⁶ <http://www.bodetal.de/urlaub-im-harz/urlaubsregion-bodetal/ausflugsziele/mythenweg-thale.html> (12. 4. 2016)

Svadilfariho, aby zabránil obrovi, který stávil val kolem *Ásgardu* a kterému *Svadilfari* pomáhal vyhrát sázku.²⁸⁷

3.17.2.4. *Sólfar*

Sólfar neboli *Sluneční koráb* je plastikou od Jóna Gunnara Árnasona z roku 1990 a je z nerezové oceli. Nachází se v centru hlavního města Islandu Reykjavíku a stojí na pobřeží fjordu. *Sólfar* má připomínat 200. výročí založení města Reykjavíku.

Mimo sochy *Leifura Eiríkssona*²⁸⁸ a kostela *Hallgrímskirkja*²⁸⁹ jde snad o nejfotogeničtější památku v Reykjavíku.

3.18. Sport a hry

3.18.1. Sport

Ač se to nezdá, tak po Vikinzích zůstaly do dnešní doby i některé ze sportů. Nejznámější je v dnešní době samozřejmě lyžování, ale severané se účastnili sportu, který je velice podobný pozemnímu hokeji, a i ten by se teoreticky dal považovat za vikinský sport, který od Vikingů převzali Angličané. Jediným opravdu tradičním sportem, který se zachoval v téměř nezměněné podobě, je zápas zvaný *Glíma*.

3.18.1.1. Lyžování

První známé zmínky o existenci něčeho, co bychom dnes mohli označit jako lyžování, existují už na kresbách starých zhruba 4 000–4 500 let, které byly objeveny například v kraji Rödöy v Norsku. Podobně staré pozůstatky lyží se našly také na severu, tentokrát ve švédském kraji Hoting. Původně sloužily ohoblované dřevěné fošny pouze k přesouvání se po sněhu z místa na místo, sport nebo dokonce rekreace přišla až mnohem později.

Dnešní pojetí má počátky v 19. století, kdy je Norovi Sondre Norheimovi, který bývá nazýván otcem moderního lyžování, prisuzován vynález vázání, které lyžaři umožňovalo při sjezdu zatáčet. Tento styl a příslušný typ vázání, ve kterém je k lyži připevněna pouze špička nohy, se označuje jako *telemarkové*, podle norského kraje Telemark, kde Norheim žil.²⁹⁰

²⁸⁷ STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

²⁸⁸ Socha objevitele Ameriky, kterou Reykjavíku věnovaly Spojené státy k 1000. výročí založení *Alþingu*.

²⁸⁹ *Hallgrímskirkja* je kostel v Reykjavíku a se svou výškou 74,5 metrů je jednou z nejvyšších budov na Islandu. Stal se společně se sochou *Leifura Eiríkssona*, která stojí před ním, symbolem města.

²⁹⁰ CHOVANEC, Felix. *Dějiny lyžování: určeno pro posl. fak. tělesné výchovy a sportu*. 1. vyd. Praha: SPN, 1989. Učební texty vysokých škol.

K lyžování patří takzvané severské lyžování nebo také severská kombinace, která zahrnuje běh na lyžích a skoky či lety na lyžích. Jde o velice oblíbené sportovní disciplíny, které jsou zařazeny i na Olympijské hry. Lyžování je ryze severským sportem a proto není divu, že se severští sportovci drží ve světové špičce v těchto sportovních disciplínách.

3.18.1.2. Hafthór Júlíus Björnsson

Hafthór je islandský profesionální silák měřící 2 metry a vážící 179 kilogramů, který se účastní různých siláckých soutěží. Nejvíce se ale proslavil svou účastí v seriálu *Game of Thrones (Hra o Trůny)*. Tento obří Islandčan bývá považován za nejsilnějšího muže na světě.

31. ledna 2015 Björnsson zdolal 1000 let starý rekord, držený jistým Ormem Storolfssonem, na soutěži „Nejsilnější Viking světa“ v Norsku, kde nesl pět kroků na zádech 9,5 metrů dlouhý a 650 kilogramů těžký kmen stromu.²⁹¹ Dosud tento rekord náležel Ormu „Siláku“ Storolfssonovi a byl zaznamenán v knize Islandských ság. Orm ušel tři kroky se stěžněm lodi *Ormrinn Langi*, vážícím kolem 650 kilogramů a 10 metrů na délku, než se zlomil v zádech a už nikdy nechodil jako dříve. Bylo potřeba padesáti mužů, aby mu naložili lodní stěžeň na záda.

3.18.1.3. Glíma

Druh zápasu *Glíma* je jediný skutečně národní islandský sport. Po dlouhé době, kdy byl v podstatě zapomenut, o něj znovu ožívá zájem a *glíma* se tak stává populární i mezi mladými lidmi. Tento druh zápasu byl na severu Evropy v době Vikingů velmi populární. Zvláštností tohoto druhu zápasu, ve kterém jsou zakázány kopy a údery, je používání zvláštního opasku, který se využívá při zápasnických chvatech.²⁹²

Účelem zápasu je protivníka položit na zem řadou triků a chvatů. V pravidlech je popsáno osm takových triků, které se libovolně kombinují. Zápas končí, když jeden ze zápasníků upadne. *Glímu* mohou provádět obě pohlaví a bez ohledu na věk. V islandských ságách je dokonce popisován zápas mezi mužem a ženou, který trval několik dní a skončil nerozhodně, což je ovšem zveličené.²⁹³

Důvodem, proč tento národní islandský sport není dnes příliš rozšířen a v ostatních zemích téměř neznámý, je ten, že byl s nástupem křesťanství prohlášen za pohanský a tedy

²⁹¹ https://www.youtube.com/watch?v=W34DU2Md_iQ (14. 4. 2016)

²⁹² <http://www.severskelisty.cz/tradice/trad0026.php> (11. 2. 2016)

²⁹³ <http://www.severskelisty.cz/tradice/trad0026.php> (11. 2. 2016)

nepřípustný. Avšak tento názor nebyl na Islandu nikdy úplně sdílen, neboť tento druh zápasu je považován za prospěšný k pěstování morálky a kázně.

„Zápasníci v dnešní době jsou oblečeni do speciálních zápasnických úborů zvaných glímuföt sestávajících ze speciálních bot, košile, kalhot a chráničů slabin a přirození. Každý zápasník má tři kožené pásky upevněné na stehnech a kolem pasu. Pásky na stehnech jsou řemínky spojeny s páskem v pase. Zápasníci zápasí ve vymezeném prostoru na dřevěné podlaze. Před zápasem se pozdraví podáním ruky. Uchopí pravou rukou protivníka za opasek v pase a levou pásek na stehně. Tak začíná zápas.“²⁹⁴

V současné době se o rozvoj tohoto sportu na Islandu stará asociace *Icelandic Glima Association*. V Dánsku a ve Švédsku pak *Kobenhaven Glima Forening*. V létě dánští zápasníci pořádají zápasy a vystoupení v různých místech severní Evropy při příležitosti vikinských festivalů.²⁹⁵

3.18.1.4. Knattleikr

Knattleikr je míčová hra známá z islandských ság, kde je popisována jako drsná a tvrdá součást programu různých thingů. Tato hra dala základ *kriketu* a poté i *baseballu*.

Psané zdroje naznačují, že se jednalo o velice populární sport a obratnost ve hře patřila k vlastnostem těch největších reků. V současnosti proběhlo několik pokusů oživit tuto hru. Ten, který proběhl v roce 2002 v dánském Trelleborgu, se stane základem a inspirací pro české týmy hrající *knattleikr*.

K této hře je potřeba: plstěný nebo kožený velmi tvrdý míč o velikosti tenisového míčku, dvě branky podobné jako na rugby, 10 pálek – plochých, širokých cca 10 cm a dlouhých 50 cm, a 5 a 5 rozlišovacích pásek odlišné barvy.²⁹⁶

Trelleborská pravidla:

„Hřiště měří 40 x 15 kroků s rugbyovými brankami na každém konci. Horizontální tyč branky je 180 cm nad zemí. Postranní hranice je možné během hry volně překračovat, pokud však míč překročí koncové linie, je vyhazován členem družstva, jehož linie byla překročena.“

²⁹⁴ <http://www.severskelisty.cz/tradice/trad0026.php> (11. 2. 2016)

²⁹⁵ <http://www.severskelisty.cz/tradice/trad0026.php> (11. 2. 2016)

²⁹⁶ <http://www.skjaldborg.cz/knattleikr.htm> (6. 1. 2016)

Hráči jsou rozlišeni pomocí pásek na čele. Před hrou si týmy dohodnou protivníky ve dvojici, po celou hru pak brání tito protivníci pouze jeden druhého. Hraje pět aktivních hráčů, záložníků je libovolný počet. Pokud chce hráč opustit hru, odběhne a udeří holí o hůl svého náhradníka. Sporné momenty hry rozhoduje soudce, který je předem zvolen.

Každý hráč má dřevěnou pátku a míč může být uváděn do pohybu kopáním, házením nebo pátkou. Gól však musí být vstřelen pátkou. Gól platí, pokud je vstřelen mezi vertikální tyče branky a nad její horizontální tyčí. Míč může být nesen v ruce maximálně pět kroků.

Hra začíná s míčem umístěným uprostřed pole. Kapitáni obou mužstev stojí pět kroků od míče na straně soupeře, na znamení soudce soupeří o míč a hra začíná. Na počátku musí být všichni hráči kromě kapitána na své polovině, dokud není míč ve hře. Pokud začne být hra příliš zuřivá nebo nudná, soudce ji může zastavit a začít znovu. Zápas mezi hráči smí být veden pouze horní polovinou těla, úder pátkou není povolen, přímé údery a kopání nejsou povoleny. Hra pokračuje, dokud nejsou vstřeleny tři góly.²⁹⁷

„Na neoficiálním mistrovství České republiky v Knattleikru pořádaném 16. 5. 2009 na Čase Vlků v Milovanicích obsadil tým BIRKA FALCONS první místo a je tedy v současné době úřadujícím mistrem ČR.²⁹⁸

3.18.2. Hry

V dnešní době existují vikinské hry a Vikingové ve hrách. Z vikinských her se zachovaly hlavně deskové hry, ve kterých dominuje hra jménem *tafl* podobající se šachům. Vikingové ve hrách jsou dnešnímu člověku a zvláště mládeži blíže. Vyskytují se hlavně ve strategických hrách zaměřených na historii, tou nejznámější je určitě hra Age of Empires II.

3.18.3. Deskové hry

3.18.3.1. Hneftafl / Tafl

Tafl nebo také *Hneftafl* či *Hnefatafl* je staroseverská desková hra pro dva soupeře, která má představovat vikinský nájezd, čtyři útočící vikinské posádky *drakkarů* proti králi a jeho družiníkům. Tato logická hra učila mladé jarly různým druhům taktiky, předvídání

²⁹⁷ <http://www.skjaldborg.cz/knattleikr.htm> (6. 1. 2016)

²⁹⁸ <http://www.skjaldborg.cz/knattleikr.htm> (6. 1. 2016)

soupeřových tahů, myšlení dopředu a také, že je důležité jít za svým cílem a podřídit tomu vše s vědomím, že bezdůvodné mrhání životy bojovníků se může nakonec vymstít.²⁹⁹

Hrací deska byla většinou cestovní a z hovězí kůže. Měřila přibližně 29 x 29 cm a hrací kameny byly vyrobeny buď z kosti, nebo ze dřeva, figurka krále byla zvláště pečlivě zdobena.

Další varianty vycházely z té původní a pravidla i hrací pole s figurkami se podobaly.

3.18.3.2. Halatafl

Halatafl je staroseverská desková hra pro dva soupeře a má představovat vikingskou bitvu v její nejtvrděší podobě, kterou byl boj ve štítové hradbě „*skjaldborg*“. Účelem hry je prolomit soupeřovu linii bojovníků a tím zvítězit.³⁰⁰

3.18.3.3. Tablut

Tablut je starověká desková hra pro dva soupeře dochovaná z Finska. Tato hra vychází z Varjažských kořenů a má představovat obranu krále a jeho družiníků proti čtyřem útočícím kmenům nájezdníků. Hra je v principech podobná klasickému Taflu. Její pravidla se dochovala díky záznamu přírodovědce Carla von Linne, který je roku 1732 zaznamenal při svých cestách po Laponsku.³⁰¹

3.18.3.4. Valhalla

Valhalla je staroseverská desková hra pro dva soupeře, téměř zázrakem dochovaná. Tato strategická hra má představovat cestu bojovníka do *Valhally* a jeho překonávání překážek i nepřízně osudu. „*Originál byl pryč vykopán německým archeologem, který si udělal kopii a naučil ji hrát své děti a vnoučata. Původní hra pak byla zničena při požáru v Berlíně. Díky dětem však hra přežila.*“³⁰²

Hrací deska měla velikost cca 13 x 31 cm a je zdobena hracím polem, které představuje had obtáčeující svět, *Midgradsormr*. Na hadovi jsou znázorněna jednotlivá políčka. Pohyb hráčovy figurky určují runy, kterými se hází jako kostkami.

²⁹⁹ <http://www.tafl.cz/vikingske-hry/> (24. 11. 2015)

³⁰⁰ <http://www.tafl.cz/vikingske-hry/> (24. 11. 2015)

³⁰¹ <http://www.tafl.cz/vikingske-hry/> (24. 11. 2015)

³⁰² <http://www.tafl.cz/vikingske-hry/> (24. 11. 2015)

3.18.3.5. *Buch! (Thud!)*

Hra *Thud!* pochází z fantasy a sci-fi knih britského spisovatele sira Terryho Pratchetta (*1948 - †2015) z řady úžasná *Zeměplocha*. Jde o variantu severské hry *tafl* a jelikož je *Zeměplocha* (v originále *Discworld*) odrazem našeho světa a sir Terry Pratchett byl velkým propagátorem folkloru a tradic, není proto divu, že se tam odrazil i *tafl*.

Thud je hra neobvyklá tím, že se skládá ze dvou bitev. V první bitvě se hraje za trpaslíky a v druhé za trolly. Na konci každé bitvy jsou vítězi přiděleny body a o konečném stavu hry rozhodují výsledky obou bitev.³⁰³

3.18.4. *Počítačové hry*

3.18.4.1. *War of Vikings*

Jde o *multiplayerovou RPG hru* (hra pro více hráčů ve formátu hry na hrdiny) zasazenou do prostředí střetu Anglosasů a Vikingů v Británii. Ve hře si hráč vybere postavu Vikinga nebo Anglosasa, u které si může libovolně upravit vzhled a určit bojovou specializaci. Hra je postavena na základech již dříve vytvořené hry *War of the Roses*, která má stejný princip a je zasazena též do Anglie, jen do jiné doby a okolností. Cílem hry je pobíhat po aréně a „*inhumovat*“ své nepřátele dříve, než oni vás. Lze to srovnat například s velmi oblíbenou hrou *Counter Strike*.³⁰⁴

3.18.4.2. *The Lost Vikings*

The Lost Vikings je počítačová hra vydaná roku 1992 společností *Blizzard Entertainment*. Příběh se odehrává v dobách dávných Vikingů, kdy žili tři přátelé *Erik*, *Olaf* a *Baelog* se svými rodinami. Jednu noc je ale unesla mimozemská loď. Hráč ovládá všechny tři Vikingy, a cílem je překonat logické překážky a bezpečně dostat trojici zpět domů. Každý z Vikingů má své speciální schopnosti: *Erik* umí vysoko skákat, běhat, prorážet hlavou překážky a stejně tak útočit na nepřátele. *Olaf* u sebe nosí štít pro ochranu sebe i svých spolubojovníků a umí ho použít i jako padák pro sebe a jako schůdek pro *Erika*, aby mohl vyskočit výš. *Baelog* umí bojovat s mečem a lukem, ke kterému má nekonečnou zásobou šípů, a pomocí šípů může i mačkat tlačítka.

³⁰³ http://www.discworld.cz/clanky.php?section=hry&ID_clanku=3 (24. 11. 2015)

³⁰⁴ https://www.paradoxplaza.com/war-of-the-vikings?_store=eu (13. 7. 2015)

Jejich postavy se dokonce objevily i ve světově proslulé hře *World of Warcraft* v území jménem *Uldaman*.³⁰⁵

3.18.4.3. *Rome: Total War*

Rome: Total War je třetí hrou v úspěšné sérii *real-time* strategií *Total War*. Jak už název říká, odehrává se v dobách antického Říma. Tato hra obsahuje v režimu „vlastní hry“ i historické bitvy s terénem vymodelovaným podle skutečnosti. Nejvíce herního času kampaně ale hráč stráví na mapě Evropy, kompletně vymodelované ve 3D, včetně detailních měst, která se dynamicky vyvíjí vzhledem k okolním podmínkám a vylepšování. Ve hře nenajdeme Vikingy jako takové, ale je tu možnost hrát za germánské kmeny a vybírat si z vojenských jednotek a uctívání pohanských bohů, kteří jsou identičtí s těmi vikinskými.³⁰⁶

3.18.4.4. *Age of Empires II*

Počítačová hra *Age of Empires: Age of Kings* z roku 1999, je historická *realtimová* strategie odehrávající se v době středověké Evropy a Asie. Navazuje na předchozí titul *Age of Empires*, který se odehrává ve starověku. Hráč si může vybrat z třinácti civilizací, včetně Vikingů. V kampaních se s nimi ovšem nesetkáme, pouze ve „vlastních hrách“. A jak je u edice „*Age of*“ zvykem, nechybí ani dlouhé spisy o historii jednotlivých postav, kmenů, státních útvarů a umění, architektuře či náboženství. Najdeme zde zmínky nejen o severanech, ale i o Velké Moravě a českém království.³⁰⁷³⁰⁸

3.18.4.5. *Age of Mythology*

Počítačová *realtimová* strategická hra *Age of Mythology* (dále jen AoM) byla vydána v roce 2002. Děj hry pojednává o kampani smyšleného hrdiny *Arkanta* (*Arkantos*), který se vydal z rodné Atlantidy, aby vyhledal ukradený Poseidonův trojzubec. Hra je od stejných tvůrců jako *Age of Empires* (dále jen AoE) a je i vizuálně totožná. Má ale svá specifika, která ji od AoE odlišují. Nejdůležitější je přítomnost bohů, mýtických hrdinů, bytostí a kouzel, která do čistě historického AoE určitě nepatří.

Arkantos se cestou setká nejen s rodnými Atlantány (celá hra je vlastně příběh o zničení Atlantidy), ale i s Egyptány, Řeky a Vikingy. Jak je u řady „*Age of*...“ zvykem, je

³⁰⁵ <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/legacy/> (13. 7. 2015)

³⁰⁶ <http://rometotalwar.bonusweb.cz/info.html> (13. 7. 2015)

³⁰⁷ <http://www.ageofempires.com/> (13. 7. 2015)

³⁰⁸ <http://age-of-empires-2.herni.info/> (13. 7. 2015)

zde opět mnoho poučných textů, které hráče poučí o zmíněných národech a jejich kultuře, náboženství a mytologii, a nemohu nezmínit ani umně graficky ztvárněné podobizny všech nabízených bohů.

Za seveřany se zde hraje kampaň, při které *Arkantos* s pomocí trpaslíků a valkýr ochrání strom světa *Yggdrasill* a s pomocí boha *Thora* a jeho kladiva *Mjöllniru* uzavrou jednu z několika bran do podsvětí, kterou se chce titán *Kronos* dostat zpět na svět a ovládnout ho.

4. Závěr

I v dnešní době, kdy je téma Vikingů oblíbené a kdy badatelé a archeologové pronikají stále hlouběji do této dávné kultury, není k dispozici dostatek ucelených publikací, které by o mnou vybraném tématu běžného života referovaly. Všeobecný zájem je směřován spíše k vojenským a objevitelským aktivitám seveřanů v raném středověku.

Cílem mé práce bylo v chronologickém sledu zpřehlednit běžný život Vikingů, poukázat na kontinuitu jejich kultury v dnešní době a osvětlit atributy jejich tzv. druhého života v naší každodennosti. Vybral jsem takové kapitoly, o kterých si myslím, že vskutku vystihují rozvinutou a nesmírně zajímavou kulturu, jež sice již zanikla, avšak de facto stále přetrvává díky zájmu široké veřejnosti a živoucímu odkazu v dnešní době.

I přes počáteční obavy o množství a dostupnost zdrojů, které se vyplnily je zčásti, jsem po usilovné badatelské práci našel dostatek publikací a hodnotných internetových zdrojů. Avšak žádný ze zdrojů nebyl koncipovaný jako můj původní plán zpracování tématu a také i já jsem posléze zjistil, že téma běžného života Vikingů nelze uzamknout do nějakého striktního konceptu. Pro nedostatek relevantních a stěžejních informací jsem proto zvolil podobný koncept jako například autor J. Brøndsted³⁰⁹, a to koncept volně na sebe navazujících kapitol, stručně mapujících zpracovávané téma.

První kapitola zabývající se běžným životem starých seveřanů byla pro mne výzvou, protože publikací v českém jazyce se na toto téma vyskytuje velice málo. V tomto ohledu mi velice pomohly i staroseverské ságy, které jsou i přes svou spíše zábavnou formu velice hodnotným zdrojem informací o běžném životě a jednání Vikingů, i přes to jsem musel využít

³⁰⁹ BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

několika cizojazyčných publikací, které mi pomohly upřesnit některé detaily či doplnit celé téma.

S ohledem na informace získané ze ság a publikací vyplývá, že Vikinská kultura byla na svou dobu velice vyspělá a severané vzdělaní a vynalézaví. Tyto aspekty společně s jejich válečně zaměřeným náboženstvím jim daly možnost na celá dvě století ohrožovat Evropu i vzdálené kouty světa a ovlivňovat historické dění. Tento trend ovšem končí s příchodem křesťanství, které je svazuje a nedovoluje další rozvoj, a tato kultura de facto zaniká. Naštěstí se díky různým odkazům a tradicím částečně zachovala do dnešních dnů, a tak ji lze dále zkoumat a objevovat.

Během tvorby druhé části práce jsem nebyl natolik limitován zdroji, jelikož jsem čerpal především z vlastních zkušeností a poznatků. Vzhledem k absenci knižních zdrojů na téma living history, jsem často využíval k výběru a interpretaci informací zdroje elektronické. Jelikož se o vikinskou tematiku zajímám už velmi dlouho a cíleně ji v moderní kultuře vyhledávám, domnívám se, že jsem mohl podat ucelený přehled dané problematiky v mnoha kulturních odvětvích.

Nejvýraznější tendencí ve vikinské tematice využívané v dnešní době je velká zkreslenost informací. Příčinou tohoto jevu je upřednostněný zájem o určité tematické celky ze života Vikingů, které nejsou zasazeny do kontextu, samozřejmě také neznalost či povrchnost ve znalosti reálií a hlubších souvislostí. K této situaci negativně přispívá i kinematografický průmysl tím, že v často líbivých dílech ignoruje historická fakta, nedobovými kostýmy počínaje a tendenčním upravováním historických událostí konče.

Pro obě části předkládané absolventské práce byl velkým přínosem můj pobyt na Islandu v září 2015. Island je specifický tím, že zde vikinská kultura nikdy zcela nezanikla, ba naopak dosud vzkvétá, a je z velké části dokonce podporována místní vládou. Měl jsem tu možnost poznat místa spjatá s historií, kupříkladu *Þingvellir*³¹⁰, *Reykhlot*³¹¹ či skanzen *Glaumbær*, ale také moderní pamětihodnosti inspirované právě vikinskou kulturou. K nejvýznačnějším bych zařadil sochu *Leifura Eiríkssona*, *Ingolfura Árnassona* či „sluneční koráb“ *Sólfar*. Přesvědčil jsem se, že oproti zbytku světa je na Islandu vikinská kultura ve své kontinuální tradici nejméně zkreslena. Připisuji to zejména izolaci tohoto ostrova od jiných kulturních vlivů, přičemž jako nejvýraznější příklad může posloužit křesťanství, jež si od

³¹⁰ Sněmovní pláň

³¹¹ Statek autora Eddy Snorriho Sturlurssona

svého přijetí roku 1000 nikdy na Islandu ve srovnání s jinými vikinskými kulturními oblastmi na pevnině nevybudovalo skutečně určující pozici.

Hlavní přínos této práce spatřuji v ucelenosti vytčené problematiky a v její informativní šíři. Nespornou výhodou předloženého textu je dle mého názoru obsáhlost dané problematiky, ale zároveň možnost jejího dalšího rozšíření.

V samém závěru je třeba konstatovat, že badatelská práce nad tímto tématem, můj terénní výzkum i pobyt na místech původní vikinské kultury na severu Evropy mne utvrdily v původním předpokladu, který jsem se rozhodl potvrdit či vyvrátit v této bakalářské práci. **Podstata mého zjištění tkví v tom, že vikinská kultura je v současném světě příliš pojímána prismatickým soudobým hodnotám, společensko-politickým pohledům a estetickým ideálům. Na jedné straně je sice velice populární, zejména v oblasti moderního hudebního, výtvarného, literárního i filmového umění, ale na straně druhé jsou původní a tradiční atributy života severanů prezentovány (např. právě v umění) do značné míry zjednodušeně a omezeně. Hlavním důvodem tohoto „posunutého“ vidění jsou podle mého názoru trendy moderního života, jako jsou např. naše stereotypy ve vnímání vizáže člověka či ambivalentních životních hodnot – „krutosti“, „lstivosti“ či „pragmatickosti“ ve vztahu k lidem i přírodě. Právě z tohoto důvodu je nezbytné problematiku Vikingů dále nepřetržitě zkoumat, rozšiřovat o ní povědomí a zdokonalovat veškeré způsoby její interpretace a prezentace v umění i v našem každodenním životě.**

5. Výslovnost

V případě jmen a originálních termínů užívám i speciální znaky pro záznam specificky staroseverských hlásek.

þ	vysl. jako angl. „th“ v „thin“	IPA: [θ]	zjednodušeně lze vysl. [t]
ð	vysl. jako angl. „th“ v „that“	IPA: [ð]	zjednodušeně lze vysl. [d]
q	vysl. jako něm. „ö“ v „König“	IPA: [œ]	zjednodušeně lze vysl. [o]
ø	vysl. jako temnější „ö“	IPA: [ø]	zjednodušeně lze vysl. [o]
œ	vysl. jako dlouhé ø	IPA: [ø:]	zjednodušeně lze vysl. [ó]
æ	vysl. jako otevřené „e“	IPA: [æ]	zjednodušeně lze vysl. [e]

6. Slovníček pojmů a jmen

V českém překladu většinou přepisujeme v souladu s vývojem do moderní norštiny staroislandské /staronorské hlásky ð, þ jako d,t. Koncovku 1. pádu maskulin –r vynecháváme, např. Sigurd (Sigurðr), Tór (Þórr), Mjöllni (Mjöllnir) a Tý (Týr). Obdobně zdvojenou koncovku nn, ll zjednodušíme, např. Ódin (Óðinn), Egil (Egill).

Ægi – vládce moří

Angrboda – obryň, kterou Loki zplodil vlka Fenriho, hada Jörmungandra a bohyni podsvětí Hel.

Ásgard – hrad Ásů

Ask – „jasan“, první muž, manžel Emly

Ásové – sg. Ás, žen rod. Ásynja, rod bohů.

Atli – král Hunů, v Eddě syn Budliho, hist. Syn Murzukův, gót. Attila, něm Etzel, zemřel r. 453.

Baldr – „smělý kníže“, první zabitý bůh, syn Ódina a Friggy,

Bifröst – most mezi nebem a zemí (duha)

Bilskirni – sídlo boha Tóra

Brynhild – „bojovnice v brnění“, valkýra

Edda – „prabába“ 1. pramáti rodu otroků, 2. Jméno sbírky hrdinských a mytologických písní

Egil – 1. Otec Třova sluhy Tjálfiho, 2. Syn krle Finů

Embla – první žena

Fáfni – syn Hreidmarův, Reginův bratr proměněný v draka

Fenri – netvor v podobě vlka, syn Lokiho

Finové – Sámové

Fílkvang – sídlo bohyně Freyji

Freki – „chtivý“, jméno obou z Ódinových vlků

Frey – „pán“, bůh z rodu Vanů, Njördův syn, Freyjin bratr. Bůh plodnosti.

Freyja – „paní“, bohyně z rodu Vanů, Freyova sestra, Ódova žena. Bohyně lásky.

Frigg – bohyně z rodu Ásů, Odinova žena, Baldrova matka. Bohyně manželské lásky.

Gangleri – „unavený chůzí“, Ódinovo příjímí v eddické části „Okouzlení krále Gylfa“.

Garm – pes v podsvětí

Geru – „chtivý“, Jeden z Ódinových vlků.

Gjallahorn – „zvučící roh“, roh, kterým bůh Heimdall ohlásí blížící se zánik světa.

Gram – „zlý, hrozný“, Sigurdův meč.

Gudrún – „znalá bojových run“, Gjúkiho dcera, Sigurdova žena. Po Sigurdově smrti se provdá za Atliho a její třetí manžel je Jónakr.

Gungni – „houpající se“, Ódinův oštěp.

Gunnar – „bojovník“, burgundský král, Gjúkiho syn, bratr Högniho a Guttorma.

Hárbard – „mající šedivý vous, šedovousý“ příjímí Ódina.

Hati – „nenávistník“ jeden z vlků, kteří pronásledují Slunce a Měsíc, pronásleduje měsíc.

Heimdall – bůh z rodu Ásů, hlídá sídla bohů a duhový most.

Hel – vládkyně podsvětí a podsvětí samo, dcera Lokiho a Angbody.

Höd – „bojovník“, bůh z rodu Ásů, usmrtí Baldra.

Hring – král, jeho synové jsou Hödbroddovi spojenci.

Hugin – „chytrý“, jeden z Ódinových havranů, zosobnění myšlenky.

Idské pláne – původní sídla Ásů. Zde se sejdou opět ti z bohů, kteří přežijí zánik světa.

Idunn- bohyně věčného mládí, žena Bragiho.

Jörmunrekk – hist. Ermanarik, král Ostrogótů, podlehl náporu Hunů r. 375. Podle Eddy manžel Svanhildy, dcery Sigurda a Gudrúny.

Loddfáfnir – postava neznámé totožnosti.

Loki – Laufeyjin syn, Syginin muž, Ódinův pobratim, postava neurčitého původu.

Midgard – „střední hrad“, obydlí, sídla lidí, země.

Mími – vodní démon, kterému dal Ódin v zástavu své oko.

Mjöllnir – (srov. rus. *molnija* – blesk, litev. *milna* – kladivo boha Perkuna), Třovo kladivo.

Munin – „pamatující si“, jeden z Ódinových havranů, zosobnění paměti.

Múspell – svět ohně, Surtova říše.

Naglfar – loď z lidských nehtů, na které pojedou Heljiny zástupy proti bohům, až dojde k zániku světa.

Nídhögg – netvor v dračí podobě.

Niflhel – Heljina říše, podsvětí.

Njörd – „silný“ (u Tacita Nerthus), bůh z rodu Vanů, otec Freye a Freyji, bůh úrody a rybolovu.

Norny – ženské bytosti, určují osud lidem i bohům.

Ódin – spojuje se obvykle s adj. *óðr* od subst. *æði*, něm. *Wut* – zuřivost, též posedlost, vznícená mysl a rozum. Ódin je nejvyšším bohem vyšší společenské vrsty. Představuje rozumovou sílu, je mistrem kouzel, vládcem run a kouzlem získal i nápoj básníků. Tvoří protiklad k Tórovi, představiteli hmotné síly, oblíbenému bohu sedláků. Ódin (něm. Wotan) byl bohem kontinentálních Germánů a do Skandinávie se zřejmě dostal druhotně.

Rán – žena mořského vládce Ægiho, bohyně vln.

Regin – dovedný skřítek, bratr Fáfniho

Ríg – „král“, přijímá boha Heimdalla. Jméno *Ríg*, totožné s lat. *Rex*, je přejato do germ. z keltštiny.

Sága – 1. bohyně z rodu Ásů (možné přijímá Frigg) 2. Pohoří nazvané po této bohyni.

Sif – bohyně z rodu Ásů, Tórova manželka.

Sigmund – 1. Völsungův syn, má se sestrou Signý syna Sinfjötliho, s Borghildou Helgiho, vítěze nad Hundingem, a s Hjördísou Sigurda.

Sigrdrífa – „udělující vítězství“, valkyrje, Brynhild

Sigrún – valkyrje, Högniho dcera, Bragiho sestra. Helgiho nevěsta.

Sigurd – ze Sigvörðr – „strážce míru“, a to ze západogerm. Sigifrid – „přinášející vítězstvím mír“; rek, syn Sigmundův a Hjördísin, Gudrúnin muž.

Sigyn – Lokiho žena.

Skadi – dcera obra Tjaziho, daná za ženu Njördovi, bohu z rodu Vanů.

Sköl – jeden z vlků, pronásledující Slunce a Měsíc, Sköl pronásleduje slunce.

Skuld – 1. Jedna ze tří noren, 2. Valkyrje.

Sleipni – Ódinův osminohý oř, který vzešel ze spojení Lokiho, proměněného v klisnu, s hřebcem Svadilfarim.

Surt – „černý“, vládce Múspellsheimu, který sežehne při ragnaröku celý svět ohněm.

Svadilfari – hřebec, který zplodí s Lokim, proměněným v klisnu, oře Sleipniho.

Tjálfí – Tóruv služebník.

Tór – bůh hromovládce (srov. něm. *Donner*), ve srovnání s Ódinem představuje spíše hmotnou sílu. Nepřítel obrů, ochránce sídel bohů a lidí, nejuctívanější bůh islandského a norského sedláka.

Træl – „otrok“

Trym – „hlučící“, obr, zosobnění zimy.

Thurs – „obr“

Tý – bůh války (srov. pl. *tívar* - bohové, řec. *Zeus*, lat. *Jupiter*), podle Hym syn Hymiho, podle Snorriho Eddy syn Ódinův.

Ull – prastarý bůh nebes jako Tý. V zachovaném podání už ustoupil do pozadí.

Urd – jedna ze tří noren. U Urdiny studně pod posvátným stromem Yggdrasilem se shromažďují bohové.

Vaftrúdni – „silný ve tkaní“, tj. ten, kdo dovede tkát velmi složité, zamotané otázky, moudrý obr.

Valhalla – Ódinova síň, do níž přicházejí padlí bojovníci. *Val* – mrtvý bojovník

Váli – 1. Ódinův syn, Baldrův mstitel 2. Lokiho syn proměněný ve vlka.

Valkyrie – „ty, které vyvolují padlé bojovníky“, ženské bytosti v Ódinově službě, určující osud bojovníků.

Vanaheim – sídlo bohů Vanů.

Vanové – rod bohů, k němuž patří Frey, Freyja, Njörd. Zřejmě autochtonní skand. božstva, spojená kultem plodnosti a úrody.

Verdandi – jedna ze tří noren.

Völsungové – potomci krále Völsunga, zejména král Sigmund a jeho syn Sigurd.

Völund – kovář a zlatotepec, bratr Slagfinnův a Egilův.

Vysoký – nebo Vznešený v orig. *Hár, Hávi*, příjmi Ódina.

Yggdrasil – svatý strom, Yggův tj. Ódinův kůň – šibenice, poněvadž se na něm obětuje Ódin sám sobě, aby získal kouzelné runy.

Ymi – „hlučný“, první obr. Z jeho těla stvořili bohové svět.

Ynglingové – švédský královský rod.

7. Bibliografie

ANTALÍK, Dalibor, Jiří STARÝ a Tomáš VÍTEK. *Mudroslovi v archaických kulturách*. Vyd. 1. V Praze: Herrmann & synové, str. 161, 2009. Svět archaických kultur (Herrmann & synové). ISBN 978-80-87054-17-8.

BYOCK, Jesse L. (1993). "Goði". Entry in *Medieval Scandinavia, an Encyclopedia* (Phillip Pulsiano, ed.), 230–231. Garland: NY and London, ISBN 0-8240-4787-7.

DAVIDSON, Hilda Roderick Ellis. *The Viking road to Byzantium*. London: G. Allen & Unwin, 1976. s. 309 ISBN 0049400495.

DE VRIES, Jan. *Altgermanische Religionsgeschichte*. Berlin, 1937. Grundriss der germanischen Philologie unter Mitwirkung zahlreicher Fachgelehrter.

ENOKSEN, Lars Magnar. *Runor: historia, tydning, tolkning*. BBart, 2003. ISBN 80-7341-133-4.

HJARDAR, Kim a Vegard VIKE. *Vikinger i krig*. Oslo: Spartacus, 2011. ISBN 8243004750.

CHOVANEC, Felix. *Dějiny lyžování: určeno pro posl. fak. tělesné výchovy a sportu*. 1. vyd. Praha: SPN, 1989. Učební texty vysokých škol.

JOCHENS, Jenny. *Women in Old Norse society*. Ithaca: Cornell University Press, 1995. ISBN 0801431654.

KADEČKOVÁ, Helena (ed.). *Edda*. V této úpravě vyd. 1. Překlad Ladislav Heger. Praha: Argo, 2004. ISBN 80-7203-533-9.

KADEČKOVÁ, Helena. *Dějiny Islandu*. Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 2009. ISBN 978-80-7106-343-8.

KING, Bernard. *Runy: písmo a magie Vikingů*. Ve Votobii vyd. 1. Olomouc: Votobia, 1996. ISBN 80-85619-84-9.

KOZÁK, Jan. *Sága o Hervaře*. Vyd. 1. Praha: Herrmann & synové, 2008. ISBN 978-80-87054-14-7.

BRØNDSTED, Johannes. *Vikingové: sága tří staletí*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967

LIST, Guido. *Tajemství run*. Vyd. 1. Praha: Volvox Globator, 2011. Alef (Volvox Globator). ISBN 978-80-7207-824-0.

MACKINTOSH-SMITH, Tim, James E MONTGOMERY, Abū Zayd Ḥasan ibn Yazīd SĪRĀFĪ a Aḥmad IBN FADLĀN. *Two Arabic travel books*.

MALINA, Jaroslav a Renata MALINOVÁ. *Dvacet nejvýznamnějších archeologických objevů dvacátého století*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1991. Členská knihnice (Svoboda). ISBN 80-205-0058-8.

MAURER, Konrad, „*Ueber die Wasserweihe des germanischen Heidenthums*“. Jahrgang 1881 s.15

NORDEIDE, Sabjorg Walaker. Thor's hammer in Norway : A Symbol of reaction against the Christian Cross? In : Andren, A., Jennbert, K., Raudvere, C. (eds.). Old Norse Religion in Long-Term Perspectives. Origins, changes, and interactions. *Vagar till Midgard, vol. 8*, Lund : Nordic Academic Press, 2006. s. 218–223. ISBN 10: 91- 89116- 81-X.

ÖHRMAN, Roger (1994). *Vägen till Gotlands historia*. Gotländskt arkiv, 0434-2429 ; 66(1994):specialvol.. Visby: Gotlands fornsal. Sid. 39. Libris 7768507. ISBN 91-88036-13-8

Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku. Vyd. 1. Praha: Argo, 2011, ISBN 978-80-257-0400-4.

STARÝ, Jiří. *Zákonem necht' je budována zem: staroseverské zákony a zákoníky*. Vyd. 1. Praha: Herrmann & synové, 2013, 213 s. ISBN 978-80-87054-33-8.

STURLUSON, Snorri. *Edda a Sága o Ynglinzích*. Vyd. 2., V Argu 1. Překlad Helena Kadečková. Praha: Argo, 2003. ISBN 80-7203-458-8.

STURLUSON, Snorri. *Okouzlení krále Gylfa: Edda*. Překlad Emil Walter. V Praze: Arkún, 1929.

TITLESTAD, Torgrim. *Harald Hårfagre og Norges tilblivelse*. Stavanger: Saga Bok, 2007. ISBN: 978829164029.

UTHER, Hans-Jörg, DINSLAGE, Sabine (ed.). *The types of international folktales: a classification and bibliography*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 2004. FF communications, No. 284. ISBN 951-41-0955-4.

8. Internetové zdroje

Age of Empires – Úvodní stránka [online]. Dostupné z <http://www.ageofempires.com/> [cit. 13. 7. 2015]

Age of Empires 2 web [online]. Dostupné z <http://age-of-empires-2.herni.info/> [cit. 13. 7. 2015]

Asatru Folk Assembly [online]. Dostupné z <http://asatrufolkassembly.org/> [cit. 8. 2. 2016]

Brunnakr [online]. Dostupné z http://www.brunnakr.cz/?page_id=14 [cit. 7. 2. 2016]

Buch! (Thud!) - Oficiální česká pravidla [online]. Dostupné z http://www.discworld.cz/clanky.php?section=hry&ID_clanku=3 [cit. 24. 11. 2015]

Češky jako jediné v Evropě ukazují, jak žily vikingské ženy [online]. Dostupné z <http://www.novinky.cz/domaci/375919-cesky-jako-jedine-v-evrope-ukazuji-jak-zily-vikingske-zeny.html> [cit. 7. 2. 2016]

Čas vlků: Vinlandští vlci budují kmen vně Systému [online]. Dostupné z <http://deliandiver.org/2014/11/cas-vlku-vinlandsti-vlci-buduji-kmen-vne-systemu.html> [cit. 16. 3. 2015]

Donovan, Jack. *A Time for Wolves* [online]. Dostupné z <http://www.jack-donovan.com/axis/2014/06/a-time-for-wolves/> [cit. 16. 3. 2015]

Dr. Seigfried, Karl E. H. *Heathens in the Military: Army adds Ásatrú and Heathen* [online]. Dostupné z <http://www.norsemyth.org/2015/01/heathens-in-military-army-adds-asatru.html> [cit. 11. 3. 2016]

Hávamál – Výroky Vysokého [online]. Dostupné z <http://www.runarmal.cz/sagy/starsi-edda/havamal-vyroky-vysokeho> [cit. 9. 3. 2016]

Havlická, Kateřina. *Thór, Ódin a Frigg. Island postaví první pohanský chrám po tisíci letech* [online]. Dostupné z http://zpravy.idnes.cz/islandane-budou-mit-pohansky-chram-dtr-/zahranicni.aspx?c=A150204_173747_zahranicni_kha [cit. 24. 9. 2015]

Island postaví chrám k uctívání Tóra a Ódina [online]. Dostupné z <http://www.severskelisty.cz/tradice/trad0101.php> [cit. 24. 9. 2015]

Islandané radši přestěhují skálu, než by si našťvali skřítky [online]. Dostupné z <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/svet/1005640-islandane-radsi-prestehuji-skalu-nez-si-nastvali-skritky> [cit. 22. 9. 2015]

Islandané začnou stavět první pohanskou svatyni od dob Vikingů [online]. Dostupné z <http://www.skandinavie.info/Island-prvni-pohanska-svatyne-od-dob-Vikingu/> [cit. 24. 9. 2015]

Knattleikr [online]. Dostupné z <http://www.skjaldborg.cz/knattleikr.html> [cit. 6. 1. 2016]

Marobud – O nás [online]. Dostupné z <http://www.marobud.cz/onas.html> [cit. 14. 9. 2015]

Midgard – Úvodní stránka [online]. Dostupné z <http://www.os-midgard.info/> [cit. 14. 9. 2015]

Medical Care in the Viking Age [online]. Dostupné z <http://www.vikinganswerlady.com/medicine.shtml> [cit. 1. 3. 2016] [cit. 3. 3. 2016]

Mythenweg Thale [online]. Dostupné z <http://www.bodetal.de/urlaub-im-harz/urlaubsregion-bodetal/ausflugsziele/mythenweg-thale.html> [cit. 12. 4. 2016]

Na Islandu změnili trasu silnice kvůli skřítkům [online]. Dostupné z <http://www.novinky.cz/cestovani/341306-na-islandu-zmenili-trasu-silnice-kvuli-skritkum.html> [cit. 22. 9. 2015]

O autorovi [online]. Dostupné z <http://www.os-midgard.info/> [cit. 19. 2. 2016]

Rí [online]. Dostupné z <https://en.wikipedia.org/wiki/R%C3%AD> [cit. 9. 3. 2016]

Rígsþula – Píseň o Rígovi [online]. Dostupné z <http://www.runarmal.cz/sagy/starsi-edda/rigstula-pisen-o-rigovi> [cit. 9. 3. 2016]

Rome: Total War – Úvodní stránka [online]. Dostupné z <http://rometotalwar.bonusweb.cz/info.html> [cit. 13. 7. 2015]

Runatál – Úvod [online]. Dostupné z <http://knarr.cz/runatal/> [cit. 9. 3. 2016]

Runy – Starší furthark [online]. Dostupné z <http://www.runarmal.cz/runy> [cit. 6. 9. 2015]

Smrt, pohřby a bohové [online]. Dostupné z <http://tkmyth.web.cz/texty/Vikingove/Vikingen02/SV.htm#bohove> [cit. 21. 3. 2016]

Starodávny islandský sport – glíma [online]. Dostupné z <http://www.severskelisty.cz/tradice/trad0026.php> [cit. 11. 2. 2016]

Styrke - O nás [online]. Dostupné z <http://www.styrke.cz/index.php?ID=3&dr=Stranka> [cit. 14. 9. 2015]

Sverd i fjell [online]. Dostupné z <https://www.google.cz/maps/place/Sverd+i+fjell/@58.9413731,5.6697192,17z/data=!3m1!4b1!4m2!3m1!1s0x463a4a8ee57a15dd:0x5e14f61b33350f8b> [cit. 12. 4. 2016]

Šťávová, Leona. *Postřehy ze života na Islandu* [online]. Dostupné z <http://www.hedvabnastezka.cz/zeme/evropa/island/14619-perlicky-ze-zivota-na-islandu/> [cit. 22. 9. 2015]

The Lost Vikings [online]. Dostupné z <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/legacy/> [cit. 13. 7. 2015]

Thor [online]. Dostupné z <http://www.csfd.cz/film/234300-thor/prehled/> [cit. 4. 4. 2016]

Vikingové [online]. Dostupné z <http://www.pohanstvi.net/inde.php?menu=germaniboj> [cit. 15. 3. 2016]

Vikingské hry [online]. Dostupné z <http://www.tafl.cz/vikingske-hry/> [cit. 24. 11. 2015]

Vlasatý, Tomáš. *Boj v době vikinské* [online]. Dostupné z <http://sagy.vikingove.cz/boj-v-dobe-vikinske/> [cit. 22. 3. 2016]

Vlasatý, Tomáš. „*Skald Þorbjörn vytesal runy“ aneb vznik runového kamene* [online]. Dostupné z <http://sagy.vikingove.cz/tesani-do-kamene/> [cit. 11. 4. 2016]

War of the Vikings [online]. Dostupné z <https://www.paradoxplaza.com/war-of-the-vikings?store=eu> [cit. 13. 7. 2015]

Welcome to my website [online]. Dostupné z <http://www.robert-low.com/about.htm> [cit. 4. 4. 2016]

Yule – slunovratové tradice tří kultur [online]. Dostupné z <http://www.pohanskafederace.cz/pohanske-vanoce/> [cit. 15. 2. 2016]

9. Obrazová příloha

Seznam příloh

Příloha č. 1: <i>Svatební foto novopohanů z Polska</i>	iv
Příloha č. 2: <i>Děti bojující na vikinském festivalu</i>	v
Příloha č. 3: <i>Děti bojující na vikinském festivalu ve štítové hradbě</i>	v
Příloha č. 4: <i>Typický severský účes v raném středověku</i>	vi
Příloha č. 5: <i>Řezba detailu tváře s pěstěným knírem a česanými vlasy ze švédské Sigtuny</i>	vi
Příloha č. 6: <i>Vikinské hygienické nástroje: pinzeta, pilník, lžička na ušní maz a trn</i>	vii
Příloha č. 7: <i>Ilustrativní zobrazení Vikinga, jménem Jarl Borg, ze seriálu Vikings</i>	viii
Příloha č. 8: <i>Specifická vikinská úprava zubů</i>	viii
Příloha č. 9: <i>Runové písmo</i>	x
Příloha č. 10:	xi
Příloha č. 11: <i>Mapa s trpasličími runami z knihy HOBBIT od J.R.R. Tolkiena</i>	xi
Příloha č. 12: <i>Použití run v nacionálně-socialistické propagandě. Runa Hagalaz na vlajce a zdvojená runa Sowulo v erbu</i>	xii
Příloha č. 13: <i>Runy použité ve znacích SS</i>	xiii
Příloha č. 14: <i>Runové kouzlo vyryté do kosti, 11. století, Norsko. „Polib mě“</i>	xiv
Příloha č. 15: <i>Část eddické básně Sigdrífumál. Tetováno v runách</i>	xiv
Příloha č. 16: <i>Runové kameny nově vytesané mistrem Erikem Sandquistem</i>	xv
Příloha č. 17: <i>Romantická představa bohyně Freyji</i>	xvi
Příloha č. 18: <i>Oltář bohyně Freyji</i>	xvii
Příloha č. 19: <i>Bůh Oðin. Edda</i>	xviii
Příloha č. 20: <i>Oðin/Wotan. Hannover, Německo</i>	xviii
Příloha č. 21: <i>Plastika -Thor and Goat od Haukura Halldórssona, Island</i>	xix

Příloha č. 22: <i>Sleipnir v Thale</i>	xix
Příloha č. 23: <i>Sverd i Fjell</i>	xx
Příloha č. 24: <i>Sverd i Fjell</i>	xx
Příloha č. 25: <i>Mjöllnir, Thorovo kladivo-amulet</i>	xxi
Příloha č. 26: <i>Mjöllnir, Thorovo kladivo-amulet</i>	xxi
Příloha č. 27: <i>Norny určující osud lidí</i>	xxii
Příloha č. 28: <i>Troll si vaří jídlo. Turistická atrakce</i>	xxii
Příloha č. 29: <i>Sněmovní pláň „Þingvellir“</i>	xxiii
Příloha č. 30: <i>Solfar</i>	xxiii
Příloha č. 31: <i>Drnová střešní krytina. Torshavn, Faerské ostrovy</i>	xxiv
Příloha č. 32: <i>Drnová architektura. Skanzen Glaumbær, Island</i>	xxiv
Příloha č. 33: <i>Drnová architektura. Skanzen Glaumbær, Island</i>	xxv
Příloha č. 34: <i>Soukromá lázeň Snorriho Sturlurssona. Reykholt, Island</i>	xxv
Příloha č. 35: <i>Socha Leifura Eirikssona před kostelem Hallgrímskirkja v Reykjavíku</i>	xxvi
Příloha č. 36: <i>Socha Ingólfura Árnarssona v Rakjavíku, Island</i>	xxvii
Příloha č. 37: <i>Plastika znázorňující dvazápasící muže při sportovním disciplíně Glíma, Geysir, Haukadular</i>	xxviii
Příloha č. 38: <i>Glíma, Ilustrační foto</i>	xxviii
Příloha č. 39: <i>Vikinský motiv z písku</i>	xxix
Příloha č. 40: <i>Lindholm, pohřebiště</i>	xxix
Příloha č. 41: <i>Lindholm, pohřebiště</i>	xxx
Příloha č. 42: <i>Pohřeb muže</i>	xxx
Příloha č. 43: <i>Pohřeb ženy</i>	xxxí
Příloha č. 44: <i>Lindholm, pohřebiště</i>	xxxí
Příloha č. 45: <i>Pohřeb podle Ibn Fadlana</i>	xxxii
Příloha č. 46: <i>Severský dům</i>	xxxii
Příloha č. 47: <i>Dětská „kousátka“ se staroseverskými motivy</i>	xxxiii

Příloha č. 48: <i>Drakkar, ilustrační obrázek</i>	xxxiv
Příloha č. 49: <i>Wolinský festival v Polsku</i>	xxxiv
Příloha č. 50: <i>Peter Nicolai Arbo- Hervařina smrt</i>	xxxv

Příloha č. 1:

Svatební foto novopohanů z Polska.³¹²



³¹² <http://mithni.deviantart.com/art/pagan-wedding-501812895> (15. 4. 2016)

Příloha č. 2:

Děti bojující na vikinském festivalu.³¹³



Příloha č. 3:

Děti bojující na vikinském festivalu ve štítové hradbě.³¹⁴



³¹³<http://darksuntattoo.deviantart.com/art/Little-Northmen-205490296?q=gallery:darksuntattoo/17811914&qo=77> (23. 2. 2016)

³¹⁴<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/aa/a4/10/aaa410905173addeffe450e952b7438d.jpg> (23. 3. 2016)

Příloha č. 4:

Typický severský účes v raném středověku.³¹⁵



Příloha č. 5:

Řezba detailu tváře s pěstěným knírem a česanými vlasy ze švédské Sigtuny.³¹⁶



³¹⁵ <http://www.vikinganswerlady.com/hairstyl.shtml> (12. 10. 2015)

³¹⁶ http://www.hurstwic.org/history/articles/daily_living/text/health_and_medicine.htm (5. 9. 2015)

Příloha č. 6:

*Vikinské hygienické nástroje: pinzeta, pilník, lžička na ušní maz a trn.*³¹⁷



³¹⁷ <https://irisharchaeologyshop.com/collections/pendants/products/toilet-set-pendant> (21. 8. 2015).

Příloha č. 7

Ilustrativní zobrazení Vikinga, jménem Jarl Borg, ze seriálu Vikings³¹⁸.



Příloha č. 8:

Specifická vikinská úprava zubů³¹⁹



³¹⁸ <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/86/f9/f2/86f9f20e4c0385bfaf4408133a3dc2a5.jpg> (6. 11. 2015)

³¹⁹ <https://www.flickr.com/photos/guampedia/3984828857#/photos/guampedia/3984828857/lightbox/> (4. 2. 2016)



320

³²⁰ https://arkeologistockholm.files.wordpress.com/2014/05/dsc_0082.jpg (4. 2. 2016)

Příloha č. 9:

*Runové písmo*³²¹

⚡	Fehu (f)	⚡	Hagalaz (h)	↑	Teiwaz (t)
∟	Uruz (u)	⚡	Nauthiz (n)	⚡	Berkana (b)
∇	Thurisaz (th)	—	Isa (i)	⚡	Ehwaz (e)
⚡	Ansuz (a)	⚡	Jera (j, y)	⚡	Mannaz (m)
⚡	Raido (r)	⚡	Eihwaz (e)	∟	Laguz (l)
<	Kenaz (k)	⚡	Perthro (p)	◇	Inguz (ng)
⚡	Gebo (g)	⚡	Algiz (z)	◇	Othila (o)
⚡	Wunjo (w, v)	⚡	Sowulo (s)	⚡	Dagaz (d)



322

³²¹ <http://vikingove.wgz.cz/rubriky/galerie/vsechny-runy-obrazek-k-clanku> (6. 3. 2016)

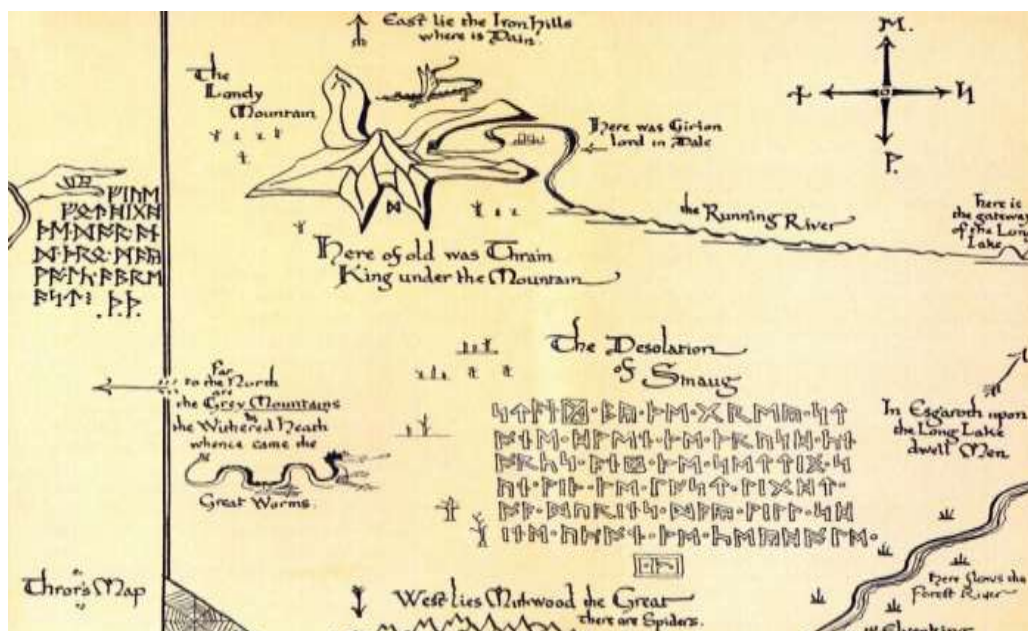
³²² <https://cz.pinterest.com/pin/505458758148578065/> (6. 3. 2016)

Příloha č. 10: ³²³

famn (swe.)		1,78	Tradiční švédská jednotka.
aln (swe.)		0,5938	Tradiční švédská jednotka (1 aln = 2 fot).
fot (swe.)		0,2969	Tradiční švédská stopa.
favn (dán.)		1,88	Tradiční dánský sáh.
alen (dán.)		0,6277	Tradiční dánská míra.
fod (dán)		0,3141	Tradiční dánská stopa.

Příloha č. 11:

Mapa s trpasličími runami z knihy HOBBIT od J.R.R. Tolkiena ³²⁴

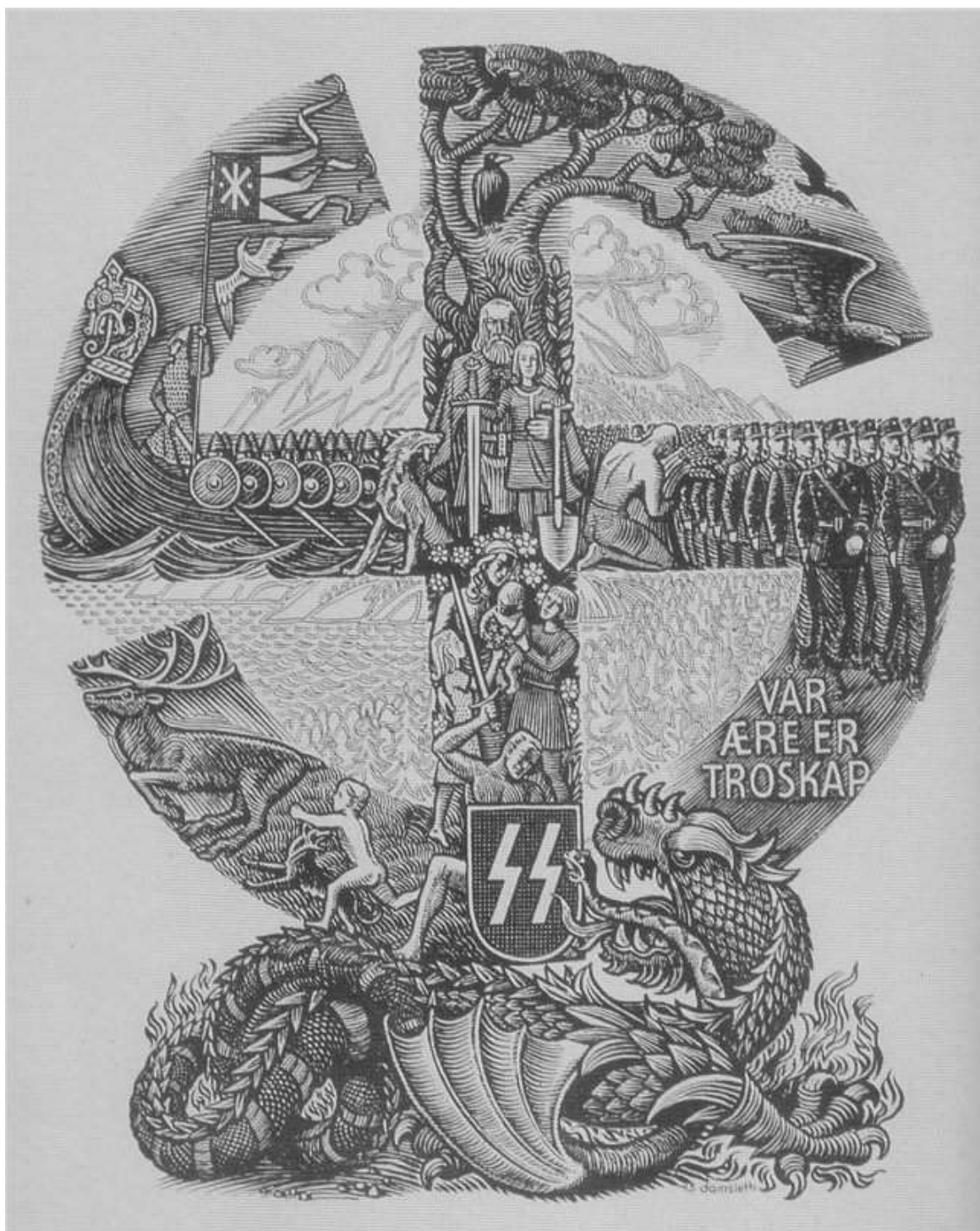


³²³ <http://www.converter.cz/prevody/delka-stare-cizi.htm> (9. 3. 2016)

³²⁴ TOLKIEN, J. *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky*. Vyd. 7., V Argu 3. Překlad František Vrba. Praha: Argo, 2012. ISBN 978-80-257-0741-8.

Příloha č. 12:

Použití run v nacionálně-socialistické propagandě. Runa Hagalaz na vlajce a zdvojená runa Sowulo v erbu³²⁵.



³²⁵ <https://cz.pinterest.com/carlandrewhorn/ww-ii-axis-norwegian-posters-and-propaganda/> (18. 4. 2016)

Příloha č. 13:

Runy použité ve znacích SS.³²⁶

1. řada: 2., 3. a 4. erb. Vlčí hák, runa Hagalaz a runa Othala

2. řada: 3. erb. Runa Sowulo

3. řada: 5. erb. Runa Othala

4. řada: 4., 6. a 7. erb. Runa Teiwaz, vlčí hák a runa Hagalaz



³²⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Waffen-SS_divisions (15. 4. 2016)

Příloha č. 14:

Runové kouzlo vyryté do kosti, 11. století, Norsko. „Polib mě“³²⁷



Příloha č. 15:

Část eddické básně Sigrdrifumál. Tetováno v runách.³²⁸



³²⁷ <http://priestess-of-the-north.tumblr.com/post/72088251573/runic-inscription-on-ox-bone-11th-century> (13. 4. 2016)

³²⁸ Soukromý autorův archiv, 2015

Příloha č. 16:

*Runové kameny nově vytesané mistrem Erikem Sandquistem.*³²⁹



³²⁹ <http://sagy.vikingove.cz/tesani-do-kamene/> (13. 4. 2016)

Příloha č. 17:

Romantická představa bohyně Freyji.³³⁰



³³⁰ <http://www.behindthename.com/name/freya/images> (12. 1. 2016)

Příloha č. 18:

*Oltář bohyně Freyji.*³³¹



³³¹ <http://marisvision.deviantart.com/art/Freya-in-the-Woods-291847945> (24. 2. 2016)

Příloha č. 19:

*Bůh Oðin. Edda*³³²



Příloha č. 20:

*Oðin/Wotan. Hannover, Německo.*³³³



³³² https://en.wikipedia.org/wiki/Huginn_and_Muninn#/media/File:Odin_hrafnar.jpg (25.3. 2016)

³³³ <https://twayneheeter.files.wordpress.com/2013/05/305-behind-the-lower-saxony-state-museum-hanover.jpg> (25. 3. 2016)

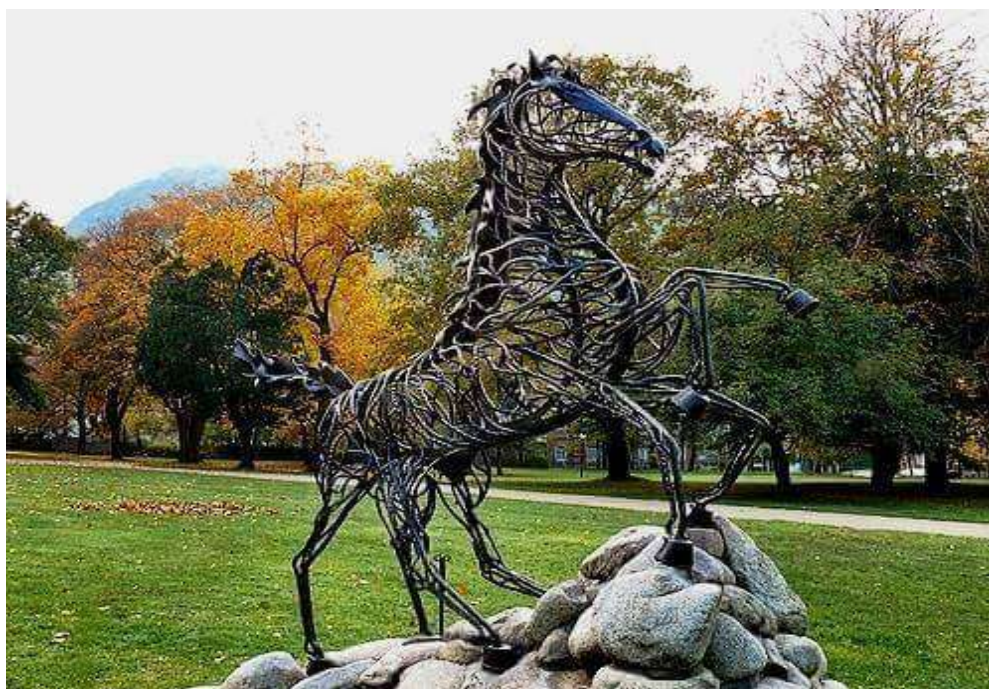
Příloha č. 21:

Plastika -Thor and Goat od Haukura Halldórssona, Island³³⁴



Příloha č. 22:

Sleipnir v Thale³³⁵



³³⁴ <https://cz.pinterest.com/pin/87046205269429428/> (5. 3. 2016)

³³⁵ <http://www.zillich.com/reisen/harz/win008b.htm> (5. 3. 2016)

Příloha č. 23:

*Sverd i Fjell*³³⁶



Příloha č. 24:

*Sverd i Fjell*³³⁷



Foto: Jan Becke

³³⁶ <https://www.flickr.com/photos/52316529@N05/9506020553> (5. 3. 2016)

³³⁷ <http://www.photosight.org/photo.php?photoid=70488> (5. 3. 2016)

Příloha č. 25:

*Mjölnir, Thorovo kladivo-amulet*³³⁸



Příloha č. 26:

*Mjölnir, Thorovo kladivo-amulet*³³⁹



³³⁸ https://commons.wikimedia.org/wiki/Archaeological_record_of_Mj%C3%B6llnir (3. 10. 2015)

³³⁹ https://commons.wikimedia.org/wiki/Archaeological_record_of_Mj%C3%B6llnir (3. 10. 2015)

Příloha č. 27:

Norny určující osud lidí.³⁴⁰



Příloha č. 28:

Troll si vaří jídlo. Turistická atrakce.³⁴¹



³⁴⁰ <http://wmufd.deviantart.com/art/The-three-norns-222701664> (7.2. 2016)

³⁴¹ <http://www.west.is/en/west/service/fossatun>

Příloha č. 29:

*Sněmovní pláně „Þingvellir“.*³⁴²



Příloha č. 30:

*Solfar*³⁴³



³⁴² Soukromý archiv autora, 2015

³⁴³ Soukromý archiv autora, 2015

Příloha č. 31:

Drnová střešní krytina. Torshavn, Faerské ostrovy³⁴⁴



Příloha č. 32:

Drnová architektura. Skanzen Glaumbær, Island³⁴⁵



³⁴⁴ Soukromý archiv autora, 2015

³⁴⁵ Soukromý archiv autora, 2015

Příloha č. 33:

Drnová architektura. Skanzen Glaumbær, Island³⁴⁶



Příloha č. 34:

Soukromá lázeň Snorriho Sturlurssona. Reykholt, Island.³⁴⁷



³⁴⁶ Soukromý archiv autora, 2015

³⁴⁷ Soukromý archiv autora, 2015

Příloha č. 35:

Socha Leifura Eiríkssona před kostelem Hallgrímskirkja v Reykjavíku, Island³⁴⁸



³⁴⁸ Soukromý archiv autora, 2015

Příloha č. 36:

*Socha Ingólfrura Árnarssona v Rakjavíku, Island.*³⁴⁹



³⁴⁹ Soukromý archiv autora, 2015

Příloha č. 37:

Plastika znázorňující dvazápasící muže při sportovním disciplíně Glíma, Geysir, Haukadular.³⁵⁰



Příloha č. 38:

Glíma, Ilustrační foto.³⁵¹



³⁵⁰ Soukromý archiv autora, 2015

³⁵¹ <https://2eyeswatching.com/tag/the-vikings-bad-boy-reputation-is-back-with-a-vengeance/> (23. 2. 2016)

Příloha č. 39:

*Vikinský motiv z písku*³⁵²



Příloha č. 40:

*Lindholm, pohřebiště.*³⁵³



³⁵² <https://cz.pinterest.com/pin/451837775096408073/> (14. 3. 2016)

³⁵³ <http://sixpenceee.com/post/107845863214/lindholm-h%C3%B8je-is-an-iron-age-and-viking-age-burial> (8.4. 2016)

Příloha č. 41:

Lindholm, pohřebiště³⁵⁴



Příloha č. 42:

Pohřeb muže³⁵⁵



³⁵⁴ http://www.dutchmarco.com/reisverslag/denemarken2006/dk2006_dag-14.htm (16. 9. 2015)

³⁵⁵ https://vk.com/wall-17991130?z=photo-17991130_405928755%2Fwall-17991130_2286 (19. 1. 2016)

Příloha č. 43:

Pohřeb ženy³⁵⁶



Příloha č. 44:

Lindholm, pohřebiště³⁵⁷



³⁵⁶ https://vk.com/wall-17991130?z=photo-17991130_405928757%2Fwall-17991130_2286 (19. 1. 2016)

³⁵⁷ <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10367432180-bohove-a-myty-stare-evropy/211563231190013-utajena-povest-o-megalitech/#&gid=1&pid=2>

Příloha č. 45:

*Pohřeb podle Ibn Fadlana*³⁵⁸



Příloha č. 46:

*Severský dům*³⁵⁹



³⁵⁸ <http://www.alrahalah.com/2010/09/ahmad-ibn-fadlan/> (19. 1. 2016)

³⁵⁹ <https://cz.pinterest.com/pin/429108670715838384/> (19.1.2016)

Příloha č. 47:

Dětská „kousátka“ se staroseverskými motivy³⁶⁰



Teething for Odin Primary set -
Blue/red/yellow
NZ\$45.00
NZ\$48.00



The Shimmering Bifrost metallic set
NZ\$45.00
NZ\$55.00



Teething for Odin Launcher Set -
Gray/Black/Green
NZ\$45.00
NZ\$48.00



Mjolnir / Thor's Hammer in Odin's Beard
Grey
NZ\$16.00



Sleipnir / Odin's Steed in Raven Black
NZ\$16.00



Jormungandr / Midgard Serpent in
Limescale Green
NZ\$16.00



Mjolnir / Thor's Hammer in Steel Blue
NZ\$16.00



Sleipnir / Odin's Steed in Norwegian Red
NZ\$16.00



Jormungandr / Midgard Serpent in
Asgard Gold
NZ\$16.00

³⁶⁰ <http://www.hellesteeth.com/> (9. 1. 2016)

Příloha č. 48:

Drakkar, ilustrační obrázek³⁶¹



Příloha č. 49:

Wolinský festival v Polsku³⁶²



³⁶¹ <http://forskning.no/arkeologi-historie-kulturhistorie-liestilling/2015/02/vikingkvinnene-som-forsvann> (4. 2. 2016)

³⁶² http://poland-incoming.eu/wp-content/uploads/2015/06/xviii_festival_wolin_2012_pt_gallery_20_photo_01_by_wikingowie-d5qi6wi.jpg

Příloha č. 50:

*Peter Nicolai Arbo - Hervařina smrt*³⁶³



³⁶³ https://commons.wikimedia.org/wiki/Peter_Nicolai_Arbo#/media/File:Peter_Nicolai_Arbo-Hervors_d%C3%B8d.jpg