

*Dla mojej rodziny, Any, Toma, Billiego, Val i Beth*



Tytuł oryginału angielskiego: *Myth Atlas*

Original edition is published and licensed by Scholastic Ltd.

Tekst i ilustracje  
Copyright © 2018 Thiago de Moraes

© Copyright for the Polish translation  
by Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”, 2018

Projekt okładki Zoë Tucker

Projekt layoutu Ali Halliday

## Podziękowania

Pragniemy podziękować następującym osobom za pomoc w badaniach, weryfikację faktów oraz dobre rady:

**Shola Adenekan**, wykładowca literatury i kultury afrykańskiej, dał nam cenne rady dotyczące kultury Joruba i pomógł w kwestii wymowy.

**Slaney Begley** i **Rachel Phillipson** prowadziły badania i sprawdzały fakty.

**Sophie Cashell** i **Roisin O’Shea** pomogły w kwestii irlandzkiej wymowy.

**Dr Lee Francis IV**, dyrektor generalny i redaktor w wydawnictwie Native Realities Press, a także naukowiec zajmujący się kulturą popularną rdzennych plemion, udzielił rad dotyczących rozdziału na temat rdzennych mieszkańców Ameryki Północnej.

**Kate Gornacheva** udzieliła wskazówek w kwestii rosyjskiej wymowy.

**Dr Evan Killick** pomógł przy pracy nad rozdziałem o kulturze Janomamów i wyjaśnił, że wszyscy jesteśmy prosiaczkami – wszystko zależy po prostu od punktu widzenia.

**Zeno Millet** podzielił się swoim czasem i mądrością, by pomóc autorowi lepiej zrozumieć złożoność religii Joruba oraz jej bóstw. Zaś **Cava** (człowiek, nie napój) wprowadził mnie w ten świat.

**Vayu Naidu**, powieściopisarka i znawczyni mitów z wydziału studiów orientalnych i afrykańskich Uniwersytetu Londyńskiego oraz członkini Królewskiego Towarzystwa Azjatyckiego, doradzała przy pracy nad rozdziałem dotyczącym Indii.

**Jonas Sigurgeirsson**, **Ragnar Ingi Aðalsteinsson** i **Sigurður Konraðson** pomagali i doradzali w kwestii wymowy nordyckiej.

**Padraic Whyte**, adiunkt w School of English, Trinity College w Dublinie, doradzał przy pracy nad rozdziałem dotyczącym Irlandii.

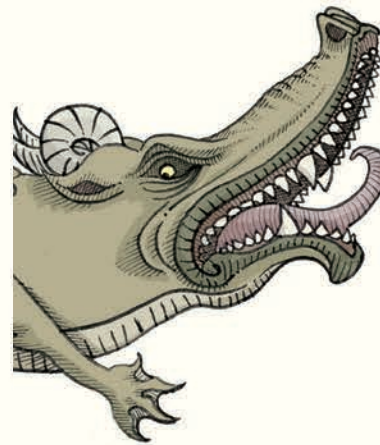
**Yoko Williams** pomagała w kwestii wymowy japońskiej.

## Notka od wydawcy brytyjskiego

Badania nad mitami to twardy orzech do zgryzienia. Wszystkie przedstawione w niniejszej książce kultury są bardzo zróżnicowane i każda z przytoczonych opowieści istnieje w dziesiątkach, a nawet setkach wersji. Podczas naszych badań staraliśmy się wybrać wersje najlepiej znane i dołożyliśmy wszelkich starań, by poznać wszystkie fakty. Jeśli jednak Czytelnik jest zdania, że popełniliśmy jakiś paskudny błąd, uprzejmie prosimy o informację.

*Atlas mitów* to przystępne wprowadzenie do dwunastu spośród najbardziej fascynujących kultur na naszej planecie. Niektóre z opisanych wierzeń stanowią dziś już tylko część historii, natomiast inne nadal są święte dla wielu ludzi na całym świecie. My jednak nie próbowaliśmy objaśniać współczesnych praktyk religijnych, ponieważ nie to jest tematem naszej książki. Najważniejsze są tu opowieści: cudowne opowieści przekazywane przez wieki z pokolenia na pokolenie, pomagające w zrozumieniu ludzkiej egzystencji i otaczającego świata.

Bardzo chcielibyśmy zmieścić tu informacje na temat jeszcze większej liczby znanych kultur. Niestety, ograniczało nas miejsce, toteż musieliśmy dokonać kilku trudnych wyborów dotyczących zawartości książki. Przepraszamy, jeśli pominęliśmy ulubione opowieści naszych Czytelników, ale mamy nadzieję, że to, co się tu znalazło, przykuje Waszą uwagę. A jeśli pod wpływem lektury zapragniecie poznać jeszcze więcej zdumiewających i niezmiennie fascynujących mitów naszego świata, to pozostanie nam się tylko z tego cieszyć!



# ATLAS MITÓW



*Potwory, herosi i bogowie oraz mapy  
dwunastu mitologicznych krain*

przełożyła Anna Nowak



Nasza Księgarnia



# Ōkuninushi zdobywa narzeczoną

## WARTO BYĆ MIŁYM

Ōkuninushi był najmłodszym z osiemdziesięciu jeden braci i miłym chłopcem, ale jego osiemdziesięciu starszych braci wyrosło na okropnych brutalni, którzy traktowali najmłodszego brata naprawdę paskudnie.

Pewnego dnia osiemdziesięciu braci postanowiło pojechać do prowincji Inaba. Zamierzali zalecać się tam do pięknej księżniczki Yagami i rozkazali Ōkuninushiemu, żeby towarzyszył im jako służący. Wyruszyli konno, a biedny Ōkuninushi musiał wlec się za nimi pieszo, taszcząc wszystkie bagaże.

Po drodze bracia usłyszeli wołanie o pomoc. Okazało się, że wołał ledwo żywy zając. Wyjaśnił, że spletał figla morskim potworom, a one tak się wściekły, że obdarły go z futra. Zamiast pomóc zającowi, okrutni bracia poradzili mu, żeby wykopał się w słonej wodzie i położył na słońcu. Zając posłuchał ich, ale sól i gorące słońce sprawiły, że skóra popękała i piekła jeszcze bardziej.

Ōkuninushi znajdował się wiele kilometrów za braćmi. Kiedy napotkał płaczącego zająca,

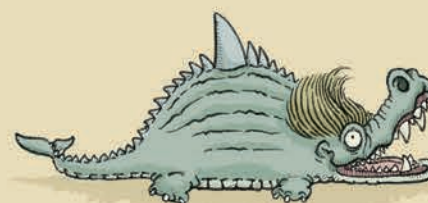
postarał się mu pomóc. Zalecił zmyć sól słodką wodą z rzeki, a potem wytarzać się w pyłku rosnących nad rzeką rogoży. Zając był nieco nieufny, ale zastosował się do rad młodzieńca. Kiedy tylko obolała, popękana skóra została pokryta pyłkiem, futro zaczęło odrastać.

Zając był zachwycony. Chcąc podziękować Ōkuninushiemu, powiedział, że to właśnie on, a nie jego osiemdziesięciu podłych braci, poślubi księżniczkę Yagami.

Gdy Ōkuninushi przybył w końcu do pałacu w Inabie, księżniczka zapoznawała się właśnie z jego braćmi. Nie przypadły jej do gustu ich arogancja i bezdusność, ale Ōkuninushiego uznała za dobrego i mądrego człowieka, więc zgodnie z przepowiednią zająca, postanowiła za niego wyjść.

### CIEKAWOSTKA

*Zając wyprowadził potwory morskie w pole, żeby dostać się na drugi brzeg morza. Powiedział im, że chce sprawdzić, kto ma większą rodzinę, toteż potwory morskie ułożyły się jeden obok drugiego, a zając policzył je, skacząc im po grzbietach. Kiedy już dotarł na drugi brzeg, zaczął się przechwalać, że oszukał potwory. Wtedy ostatni z nich wyskoczył z wody i obdarł zająca z futra. W niektórych wersjach tej opowieści mowa jest o krokodylach albo nawet rekinach. Tak czy inaczej, lepiej było nie robić ich w konia.*



# Susano-o i wąż o ośmiu głowach

## SŁABOŚĆ DO ALKOHOLU NIE POPŁACA

Kiedy Susano-o został wypędzony z nieba, napotkał parę płaczących starszych ludzi. Staruszkowie powiedzieli mu, że nęka ich gigantyczny wąż o ośmiu głowach, zwany Yamata-no-Orochi.

Wąż faktycznie był wielki: miał ciało dłuższe niż osiem dolin i osiem wzgórz, a na jego grzbiecie rosły jodły i cyprysy. Przez siedem ostatnich lat Orochi co roku zjadał jedną z córek staruszków, a teraz obiecał wrócić po ostatnią.

Susano-o szybko opracował plan. Najpierw zamienił córkę staruszków w grzebień, który ukrył w swoich włosach. Potem polecił staruszkom przyrządzić osiem wielkich beczek bardzo mocnej sake (japońskiego wina ryżowego, które Orochi uwielbiał). Następnie Susano-o powiedział staruszkom, żeby zbudowali wokół domu wysoki płot z ośmioma furtkami, a przy każdej furtce ustawili beczkę sake.

Orochi pojawił się i od razu poczuł woń pysznej sake. Każda z jego ośmiu głów wypita do dna zawartość jednej beczki. Jak można się domyślić, Orochi strasznie się upił i zasnął kamiennym snem. Susano-o wykorzystał tę okazję, by wyciągnąć miecz i obciąć wszystkie osiem głów węża.

Staruszkowie byli bardzo wdzięczni. Wkrótce Susano-o poślubił ich córkę. Jednym z ich potomków był Ōkuninushi.





**25 CÚ CHULAINN**  
Największy z irlandzkich bohaterów. Przeżył niezliczone przygody, pokonując potwory i całe armie. Ponadto odbył podróż do Innego Świata i z powrotem.

**23 DZIECI LIRA**  
Dzieci Lira zostały zamienione w łabędzie przez złą macochę. Zachowały umiejętność mówienia, a podczas latania nad Irlandią poznały wszystkie opowieści tego kraju.

**22 LIR**  
Istnieje wiele postaci o tym imieniu. Ten jest bogiem morza. Poślubił okropną kobietę, która rzuciła klątwę na jego dzieci z pierwszego małżeństwa, wskutek czego musiały przez 900 lat żyć jako łabędzie. Kiedy Lir się o tym dowiedział, wpadł w taki szal, że zamienił ją w ducha wiatru.

**21 DONN**  
Przodek Irlandczyków oraz bóg zmarłych. Wszyscy zmarli czekali w jego domu, zwanym Tech Duinn, na przenosiny do Innego Świata.

**20 BIRÓG**  
Druidka (druidzi byli celtyckimi kapłanami, mędrcami i uzdrowicielami). Pomogła uratować Lugh'a, kiedy jego dziadek Balor cisnął go do morza z wysokiej wieży.

**19 BALOR**  
Najsilniejszy z Fomorian. Miał tylko jedno wielkie, złe oko i potrafił pokonać całą armię jednym spojrzeniem. Wyjątkowo wredny i mruklawy. Kiedy dowiedział się, że zabije go wnuk, zamknął córkę w wieży. Ona i tak zaszła w ciążę i urodziła Lugh'a.

**18 GLAS GHAIBHLEANN**  
Piękna, łaciata zielona krowa dająca nieskończone ilości mleka. Ukradziona przez Balora, który wpakował się przez to w nie lada kłopoty z ludem Tuatha Dé Danann.

**17 LUCHTAINE, CREIDHNE I GOIBHNIU**  
Bogowie (odpowiednio): cieśli, złotników i kowali. Wspólnie stworzyli imponujące uzbrojenie dla ludu Tuatha Dé Danann. Goibhniu był również bogiem gościnności i zapraszał innych bogów na niesamowite przyjęcia.

**16 ECNE**  
Bóg mądrości. Miał trzech ojców, którzy byli braćmi, a zatem również jego wujami.

**15 OGHMA**  
Bóg literatury, stworzył pismo ogamiczne. Wygłaszał też przed bitwami znakomite mowy adresowane do żołnierzy.

**26 OISÍN**  
Syn Fionna Mac Cumhaila, wielki wojownik i poeta. Powędrował do Tír na nÓg, żeby zamieszkać z boginią Niamh. Po trzech latach wrócił do Irlandii i odkrył, że upłynęło lat trzysta.

**27 TÍR NA NÓG**  
Kraina Młodości. Magiczne miejsce, do którego wycofali się Tuatha Dé Danann, kiedy zostali pokonani przez Milezjan.

**28 ETHNIU**  
Córka Balora. Mężczyzna z ludu Tuatha Dé Danann, zwany Cian, wdrapał się na wieżę, w której uwięził ją ojciec. Młodzi zakochali się i mieli troje dzieci, z których jednym był Lugh.

**1 MÓRRÍGAN: MACHA, BABB I ANAND**  
Trzy boginie wojny, zniszczenia i śmierci. Babb i Anand potrafiły przyjmować postać kruków i latać nad polami bitewnymi, siejąc zamęt i strach wśród walczących w dole żołnierzy.

**2 FIONN MAC CUMHAIL**  
Wielki bohater. Stał się bardzo mądry, ponieważ ssął palec oparzony podczas gotowania tososia Wiedzy. (Całe szczęście, że nie próbował Pszraga Ignorancji albo Dorsza Głupoty).

**4 ÉRIU, BANBA, FÓDLA**  
Trzy boginie poślubione trzem królom. Kiedy królów pokonali Milezjanie, siostry poprosiły, żeby ich imiona nadano Irlandii. Irlandzka nazwa kraju brzmi Éire i jest to współczesna pisownia imienia Ériu.

**5 BRES**  
Został królem ludu Tuatha Dé Danann po tym, jak Nuada stracił rękę. Zdecydowanie wolął jednak Fomorian (lud swojego ojca) i pozwolił im zniewolić Tuatha Dé Danann.

**7 DAGHDA**  
Wielki król całego ludu Tuatha Dé Danann, a także bóg druidów (czyli starożytnych kapłanów celtyckich). Posiadał wielką maczugę, której jeden koniec zabijał, a drugi leczył; czarodziejski kocia, który nigdy nie był pusty, i harfę potrafiącą zmieniać pory roku.

**9 ELATHA**  
Ojciec Bresa i król Fomorian. Bardzo przystojny. Miał srebrną łódź, nosił masę złotej biżuterii, a nawet złote ubrania.

**6 AENGUS**  
Syn Daghdy, bóg poezji i miłości. Stałe otoczony przez trzepoczące skrzydłami ptaki.

**8 BRIGID**  
Córka Daghdy, bogini wiosny, płodności, uzdrawiania i poezji (Irlandczycy mieli mnóstwo bogów poezji). Żona Bresa.

**10 LUGH**  
Lugh zabił swojego złego dziadka Balora i wyzwolił swój lud spod panowania Fomorian. Został królem i miał mnóstwo magicznych atrybutów: miecz, włócznię, konia, psa oraz łódź, która sama pływała.

**11 FÁIL INIS**  
Niesamowicie przydatny pies myśliwski Lugh'a. Święty w walce, tapał każdą dziką bestię, jaką zauważył, a na dodatek zamieniał wodę w wino.

**12 MANANNAN MAC LIR**  
Jeden z synów Lira, a także bóg morza. Wykorzystywał ocean do ochrony Irlandii i podobnie jak Lugh miał wiele czarodziejskich przedmiotów: łódź, psa, zaprzężony w konie rydwan, który jeździł po falach, oraz płaszcz zapewniający niewidzialność.

**13 DIAN CÉCHT**  
Bóg medycyny i uzdrawiania. Był bardzo zajęty leczeniem ludzi, którzy ciągle odnosili rany w kolejnych wojnach. W końcu pobłogosławił pewną studnię, tak by na każdym, kto do niej wskoczy, goiły się rany (z wyjątkiem tych po dekapitacji).

Ilustracja wyspy, mórz i mgieł składających się na

## ŚWIAT IRLANDZKI

w tym wybrani bogowie, bohaterowie, olbrzymy, magiczne kruki i kilka bardzo pechowych łabędzi.



# Ślub Thora

## MIŁOŚĆ, MŁOTY I BRODATE PANNY MŁODE

Najcenniejszą rzeczą należącą do Thora był wszechmocny młot, zwany Mjollnir. Kiedy go ukradziono, Thor był gotów na wszystko, by go odzyskać.

Okazało się, że Mjollnir został skradziony przez Thryma, króla mroźnych olbrzymów. Thrym był bardzo duży, cały oszroniony i odrażająco cuchnął. Był też szaleńczo zakochany w bogini Frei. Ukrył młot Thora głęboko pod ziemią i zapowiedział, że odda go dopiero wtedy, kiedy Freja zgodzi się go poślubić.

Nikt się nie zdziwił, że Freja nie miała ochoty wyjść za odpychającego mroźnego olbrzyma, toteż sprytny Loki obmyślił pewien plan: Thor przebierze się za Freję i sam poślubi Thryma. Plan był albo bardzo głupi, albo bardzo cwany. Trudno powiedzieć. Thor nie zapalił się do tego pomysłu, ale bardzo chciał odzyskać młot, więc przystał na propozycję.

Loki przebrał Thora za pannę młodą, okrywając całe jego ciało i brodę delikatnym jedwabiem. Szczerze mówiąc, Thor nie przypominał za bardzo panny młodej, ale mógł uchodzić za barczystą, krzepką, bardzo poirytowaną kobietę.

Na szczęście Thrym nie wybrzydzał. Nie przeszkadzało mu, że naręczona wyjątkowo żartoczenie pochłania pieczone mięsiwa i łośpie piwo, ani to, że podczas wieczerzy rzucała mu wściekle spojrzenia. Nie mógł się wręcz doczekać ślubu i postanowił, że pobiorą się natychmiast.

W trakcie ślubu państwo młodzi musieli wziąć do ręki Mjollnir i złożyć przysięgę. Właśnie na ten moment czekał Thor. Kiedy tylko złapał młot, zrzucił przebranie i stłuk olbrzymów na kwaśne jabłko.

Thor i Loki uciekli następnie do Asgardu, gdzie wszyscy uznali, że lepiej nie zadawać Gromowładnemu zbyt wielu pytań na temat jego wielkiego dnia.

- 1 Odyn
- 4 Thor
- 5 Baldur
- 7 Höd
- 14 Olbrzymi
- 15 Hel
- 20 Fenrir
- 22 Jormungand
- 27 Freja
- 28 Loki

# Loki i kłopoty

## BARDZO DŁUGA LISTA

Wpakowanie Thora w małżeństwo z cuchnącym olbrzymem nie było pierwszym (ani ostatnim) z wielu kontrowersyjnych pomysłów Lokiego. Miał on ogromny talent do popadania w tarapaty, jak również do wydostawania się z nich.

Loki lubił przyjmować zwierzęcą postać. Raz zamienił się w klacz, żeby odwrócić uwagę olbrzyma, który zbudował wielki mur wokół Asgardu. Jako klacz zaszedł w ciążę i urodził Sleipnira, ośmionogiego konia Odyna.

Troje spomiędzy dzieci Lokiego naprawdę strasznie rozrabiato. Byli to Hel, Fenrir i Jormungand. Fenrir doprowadził nawet do końca świata.

Loki był też odpowiedzialny za to, że niewidomy Hod zabił swojego brata, Baldura. Baldur był odporny na wszystko prócz jemioli. Loki zrobił z niej strzałę i przekonał Hoda, że fajnie będzie wystrzelić ją w powietrze – jednak Hod niechcący wycelował prosto w biednego Baldura.

W końcu bogowie mieli dość Lokiego i jego numerów. Przykuli go do skały i umieścili nad nim wielkiego, jadowitego węża. Na domiar złego jad sącył się z kłów węża prosto do oczu Lokiego.



### RAGNARÖK

Według mitologii nordyckiej koniec świata nastąpi wskutek wielkiej bitwy. Wcześniej pojawi się wiele sygnatów, że sprawy nie idą w dobrym kierunku. W Midgardzie rozpętają się wojny, nastąpi trzyletnia zima, a wilk połknie słońce. Loki i Fenrir wyzwolą się z okowów, w które zakuli ich bogowie, i poprowadzą olbrzymów do walki z bogami. Kiedy wszystko ulegnie już zniszczeniu, z popiołów starego świata powstanie nowy.





