Свартальвхейм

Свартальфхейм (др.-сканд. Svartalfheim — букв. Дом чёрных альвов) — в германо-скандинавской мифологии родина ДВЕРГОВ (цвергов)

Свартальфахейм был создан асами.

Асы создали этот мир для двергов, которых они сотворили из червей, появившихся в мясе Имира. (Из мяса великана была сделана земля Мидгарда)

«Затем сели боги на своих престолах и держали совет и вспомнили о карликах, что завелись в почве и глубоко в земле, подобно червям в мертвом теле. Карлики зародились сначала в теле Имира, были они и вправду червями. Но по воле богов они обрели человеческий разум и приняли облик людей. Живут они, однако ж, в земле и в камнях. Был старший Модсогнир, а второй — Дурин.» (Младшая Эдда, «Видение Гюльви»)

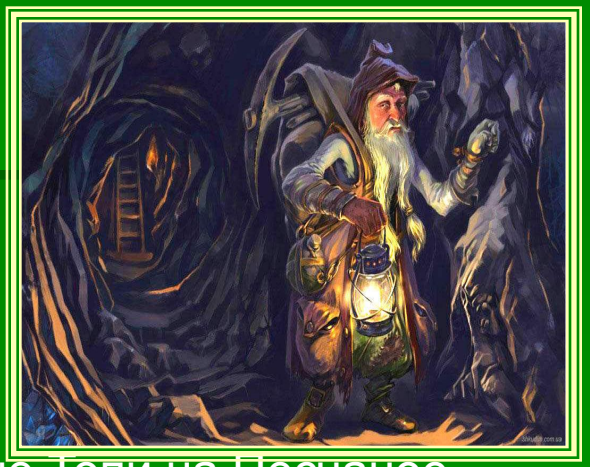
Тогда сели боги
на троны могущества
и совещаться
стали священные:
кто должен племя
карликов сделать
из Бримира крови
и кости Блаина.
Карлики много
из глины слепили
подобий людских,
как Дурин велел.

И перечислены некоторые имена карликов:
Нии и Ниди,
Нордри и Судри,
Аустри и Вестри,
Альтьов, Двалин,
Нар и Наин,
Нипинг, Даин,
Бивур, Бавур,
Бёмбур, Нори,
Ори, Онар,
Оин, Мьёдвитнир,
Гандальв и Вигг,
Виндальв, Торин,
Фили и Кили,
Фундин, Вали,
Трор и Троин,
Текк, Вит и Лит,
Нюр и Нюрад,
Рекк и Радсвинн

Только некоторые из имен карликов в этих стихотворных перечнях имен прозрачны, например: Нии — «новый месяц», Ниди — «месяц на ущербе», Нордри — «северный», Судри — «южный», Аустри — «восточный», Вестри — «западный», Нар — «труп», Наин — «близкий», Даин — «мертвый», Фундин — «найденный», Текк — «приятный», Вит — «мудрый», Лит — «цветной», Нюр — «новый».

Следом названы тоже карлы, которые живут в камнях
(а те, которые были перечислены раньше, населяют почву):

Драупнир, Дольгтвари,
Хар, Хугстари,
Хледьольв, Глоин,
Дори и Ори,
Дув и Андвари,
Хефтифили,
Хар и Свиар



А эти карлы пришли из холма Свари через Болотные Топи на Песчаное Поле.
От них происходит Ловар.

Вот их имена:
Скирвир, Вирвир,
Скафинн и Аи,
Альв и Инги,
Эйкинскьяльди,
Фаль и Фрости,
Финн и Гиннар

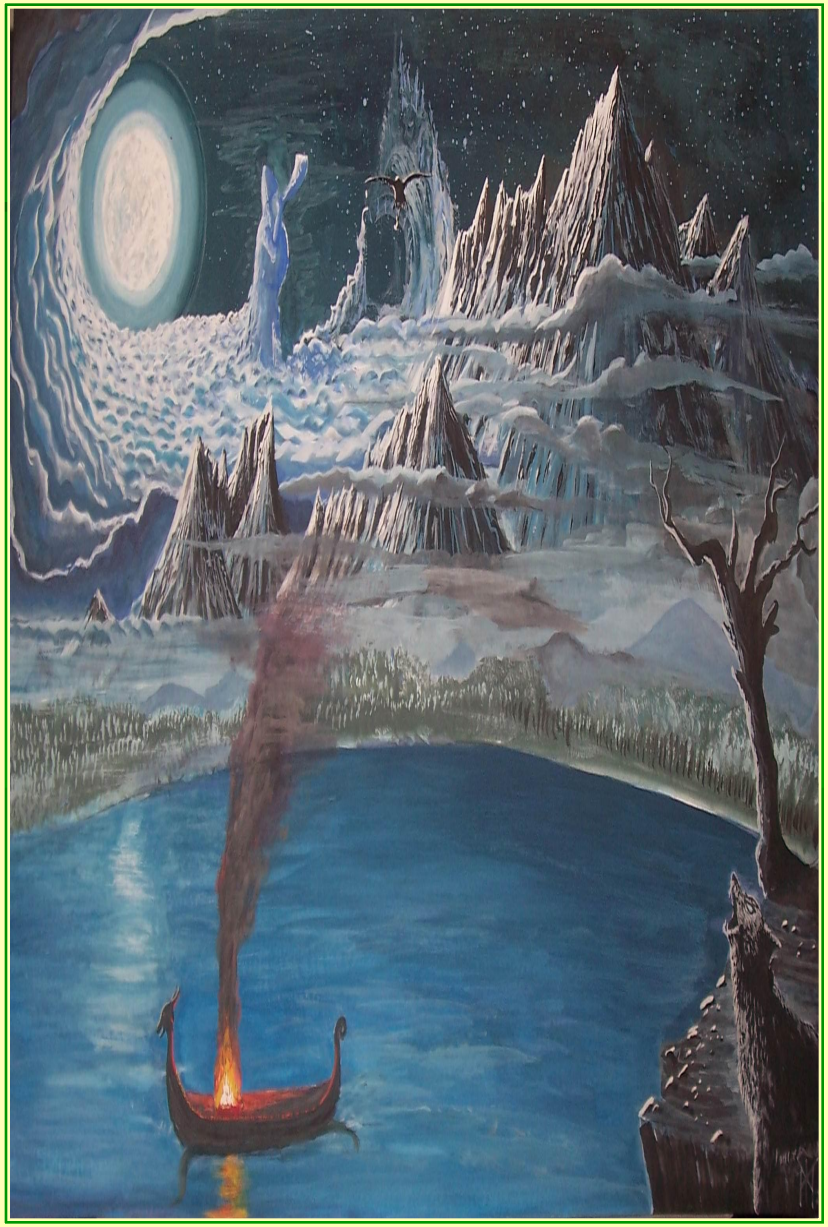
Время и времена года

Говорят, что из всех миров именно в Свартальвхейме — самый длинный год.

Год в Свартальвхейме равен нескольким годам Мидгарда. Лето мало чем отличается от зимы, а весны и осени вообще нет. Пожалуй, единственное отличие сводится к тому, что зимой выпадает больше дождей (или снега — в высокогорных районах), а летом дуют более сильные ветра. Сутки, как и год, длятся вдвое или втрое дольше, чем в других мирах.

География

Свартальвхейм — темный,
холодный мир;
погода здесь устойчива
и однообразна,
но часто дуют
сильные ветра.
Почти вся земля
покрыта горами;
Нижние склоны гор укрыты
вечнозелеными лесами,
постепенно редеющими
по мере подъема
над уровнем моря,
а вершины полностью обнажены.
Мир этот засушлив:
осадков выпадает очень мало,
да и реки и озера здесь редкость



ЧЕРТОГ НИОНУР

Ниорун — малоизвестная богиня сновидений. В отличие от большинства других божеств, она предпочла поселиться в Свартальвхейме, где ее почитают и темные эльфы, и дверги. Из всех жилищ Свартальвхейма обитель Ниорун — единственное место, где путник может попросить убежища и получить неприкосновенность. Но как только он покинет этот приют, рассчитывать на помощь богини больше не придется. Кроме того, и сам чертог Ниорун — место странное и не вполне безопасное. Залы его наполнены цветным туманом, искажающим восприятие, и многие гости там испытывают непреодолимое желание лечь и уснуть. Сама богиня нередко расхаживает по туманным покоям своего дворца; она окутана покрывалом, и увидеть ее лица не удается почти никому. Если обратиться к ней, она будет говорить загадками и стихами или же так, что вы потом не сможете вспомнить ее слов. В дар ей можно приносить разноцветные стеклянные шары и призмы: она подвешивает их к потолку в своих покоях, где они медленно вращаются.

Нидавеллир —
это не какой-то
отдельный город
или местность.
Это сложный лабиринт
«территорий»,
которые соединяются
между собой
большими туннелями
общего пользования.
Кое-где от этих туннелей
отходят коридоры,
ведущие к личным
Жилищам Двергов.

Основные территории Нидавеллира — крупные центры торговли, куда сотнями стекаются купцы из всех миров, кроме Хельхейма. Дверги этим пользуются, удерживая довольно высокие цены на пищу, питье и всевозможные товары, изготовленные специально на продажу. Здесь процветает капитализм, и каждая золотая монета, оставленная посетителями, идет на развитие экономики этой земли, столь скудной на продовольствие.

ЧЕРТОГИ ДУРИНА

Дурин был одним из
древнейших двергов-Праотцев.
Он построил Мировую Мельницу,
чтобы та намолола
плодородную почву
для Свартальвхейма,
но работать
на него
эта волшебная мельница
не стала,
и в конце концов
ее выкупил Фрейр,
который обращается
с ней куда искуснее.
Дурин был первым
выборным вождем двергов.
Чертог Дурина —
один из самых грандиозных
пещерных лабиринтов
в Нидавеллире.

ЧЕРТОГИ ДВАЛИНА

Двалин — один из самых могущественных двергов Нидавеллира и самый искусный мастер рун во всем этом мире. На самом деле он полуйотун — сын знаменитого Мимира и двергийки Ловар, породивших, кроме Двалина, еще трех сыновей: Альфрика, Берлинга и Грера. Дочери Двалина (рожденные разными его женами) продолжили двергийский род Ловаров. Вышеперечисленные четверо братьев — первые Ловары — образовали своего рода корпорацию, выполнявшую заказы на изготовление украшений. Самым знаменитым их изделием стало Брисингамен — прекраснейшее на свете ожерелье. Фрейя заплатила за него своей любовью, проведя с братьями четыре ночи. И те считают это самой удачной сделкой всей своей жизни, хотя не получили за свою работу ни крупицы золота.

ЧЕРТОГИ ИВАЛЬДИ

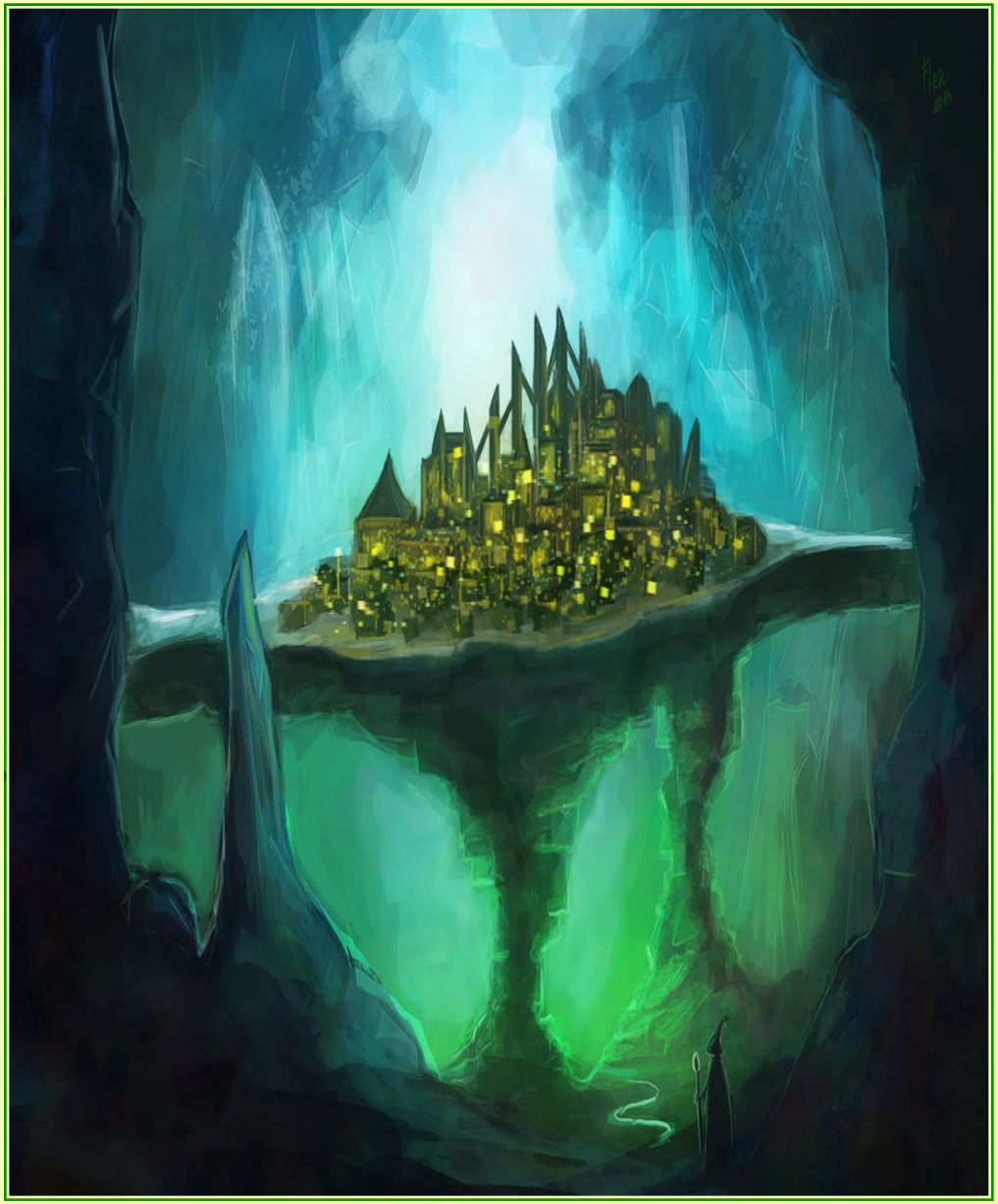
Ивальди — император двергов, известный также под прозвищами «Видфиннар» и «Свигдар» (оба они связаны с его способностью перепить любого соперника). Его дети от первой жены, двергийки, — величайшие мастера Брок, Эйтри и Синдри. Вторая жена, валькирия Хильдегун из Асгарда, родила ему троих детей: Идунн, Биль и Хьюки. Ивальди — один из величайших двергийских чародеев. Он — сын Сварина и Ловар, единоутробный брат Двалина.

При дворе Ивальди живут его многочисленные родичи и, в том числе, потомки Двалина:.

Чертог Ивальди расположен внутри одной из гор Свартальвхейма, высоко над уровнем моря.

ЧЕРТОГИ АНДВАРИ

Дверг Андвари входит в десятку лучших кузнецов Нидавеллира, и он — один из немногих, кто принимает заказы от кого-то, кроме богов, хотя плату за это берет очень высокую. Он специализируется на ювелирных изделиях, хотя вполне способен ковать все что угодно — от кухонной утвари до оружия. Вообще говоря, это не самый обычный дверг: в молодости он много странствовал и какое-то время прожил в Йотунхейме, где поселился в пруду под водопадом, приняв облик щуки. Там же, под водопадом, он хранил свои сокровища.

ЧЕРТОГ ЧЕТЫРЕХ СТОРОН СВЕТА

Это не столько дворец, сколько храм. Вообще говоря, отдельных строений, которые можно было бы назвать храмами или святилищами, у двергов не так уж много: свои религиозные обряды они в основном проводят дома, в кругу семьи. Но некоторые исключения из этого правила имеются, и главное из них — чертог Четырех сторон света, своего рода бессрочный архитектурный проект, посвященный двергам Четырех сторон, хранителям четырех углов пространства вокруг Мирового Древа. На самом деле эти сущности — не настоящие дверги (если верить самим двергам), а великие божества, которых Один некогда призвал в Девять миров и приставил стеречь четыре стороны света.