



Funded by
the European Union



Tajemství vypravěčů:

*Legendy z České republiky,
Finska, Řecka a Turecka*

ERASMUS+ PROJEKT
“LEGENDS.COM”



Obsah

03

Temnota, draci a Golem:
poznáváme české legendy

22

Ozvěny Kalevaly: stvoření světa,
láska a pomsta ve finské mytologii

30

Od Amorova šípu po řeky slz: řecké
mýty plné vášně a přírody

50

Šepoty Anatólie: odhalujeme turecké legendy
o hadech, vlčích a granátových jablcích

71

Prohlášení

The background is a dark, monochromatic illustration of a Gothic town. It features several tall, spired churches and a dense cluster of buildings with gabled roofs and arched windows. A large dragon with spread wings is flying across the sky in the center-right. The overall mood is mysterious and atmospheric.

*Temnota, draci
a Golem:*

poznáváme české legendy

Legenda o brněnském draku

Jednou z nejznámějších brněnských legend je ta o draku, který kdysi děsil obyvatele města.

Strašlivý netvor terorizoval občany a zabíjel dobytek, ale nikdo nevěděl, jak zastavit jeho řádění. Lidé se s takovým tvorem nikdy nesečkali, a tak ho nazvali drakem. Třásli se hrůzou, kdykoli slyšeli jeho řev. Trhovci přestali přijíždět do města a ženy odmítaly jít na trh.

Až jednoho dne navštívil město řeznický tovaryš, který dostal nápad, jak se draka zbavit.

Požádal městské radní o hovězí kůži, do které zašil nehašené vápno. Drak býka s chutí sežral, ale pak dostal velkou žízeň. Odletěl proto k řece a vypil tolik vody, kolik se do něj vešlo. Vápno v něm však začalo vřít a drak se nadouval a nadouval, až praskl.

Celé město se radovalo a slavilo. Občané se rozhodli draka uchovat a od té doby visí v průchodu Staré radnice.



Pověst o Macošě

Ve vesnici Vilémovice žil kdysi vdovec s malým synkem. Když se znovu oženil, chlapec dostal macechu, a manželům se časem narodil další syn. Starší chlapec byl zdravý jako řepa, ale mladší syn byl neustále churavý.

Macecha nevlastního syna nenáviděla. Jednou dostala od staré kořenářky radu: když její nevlastní syn zemře, mladší chlapec se uzdraví. Vzala proto nevlastního syna do lesa na jahody. Nalákala ho ke kraji propasti, a pak ho postrčila, aby se zhroutil dolů.

Chlapec se však zachytil o větev stromu, rostoucího na skalní římse, odkud ho zachránili dřevorubci, kteří uslyšeli jeho křik.

Macecha mezitím spěchala domů a těšila se, že najde svého syna zdravého. Když se přiřítla do chalupy, v hrůze zjistila, že její chlapec je mrtvý.

V zoufalství vzala mrtvé dítě do náruče, běžela zpátky k propasti a vrhla se do hlubin. Od té doby se propasti říká Macocha. A povídá se, že za bouřky je z propasti slyšet ženin zoufalý nářek.



Legenda o brněnském kole

Kolářský mistr z Lednice, Jiří Birk, se vsadil s přáteli v hospodě, že za jediný den dokáže porazit strom, udělat z něj dřevěné kolo, a ještě ho dokutálet až do Brna.

Chlapi v hospodě se mu vysmáli. To se nedá zvládnout, říkali a vsadili se s ním o dvanáct tolarů.

Věřili, že tak snadno přijdou k penězům.

Ale Birk byl vskutku mistrem svého řemesla. Jak řekl, tak i udělal. Pokácel strom, vyrobil kolo a dokutálel ho padesát pět kilometrů z Lednice až do Brna, a to vše za pouhých dvanáct hodin. Do města vstoupil ještě předtím, než se brány zavřely na noc.

Na druhý den šel na radnici a vyžádal si potvrzení, že do města vešel před setměním a vyhrál tak sázku. Kolo nechal v Brně, kde dodnes visí v průchodu Staré radnice.

Protože však všichni věřili, že něco takového není v lidských silách, časem se začalo povídat, že mu pomáhal samotný čert. Lidé se mu začali vyhýbat a Jiřímu Birkovi tak peníze štěstí nepřinesly. Nakonec přišel o práci a zemřel osamělý a v chudobě.



Pověst o křivé věžičce

Brněnští konšelé si začátkem 16. století pozvali známého kamenického mistra, který se vyučil u nejslavnějších pražských stavitelů. Chtěli, aby postavil radnici, jakou nikde jinde nemají.

Mistr Pilgram, si sjednal mzdu, tři hřivny stříbra pro sebe, stavivo a plat pro své dělníky. Pak začali stavět. Po nějakém čase požádal Pilgram městské radní o zálohu. Ti se však začali ošívat. Nechtěli vydat ani groš dřív, než bude radnice hotová.

To mistra rozzlobilo.

Nejdřív se snažil domluvit s pány po dobrém, ale když viděl, že nepořídí, rozhodl se jinak. Nechal svými kameníky vytesat nejdelší věžičku portálu nakřivo.

Celé město se chodilo na pokroucenou věžičku dívat! Radní mistrovi nařídili, aby ji okamžitě spravil.

Ale Pilgram se jen pousmál a řekl: "Milí páni, vaše slova byla křivá zrovna tak jako věžička na portálu, a proto se ji nikdy nikomu nepodaří narovnat. Vždycky bude ukazovat světu vaši proradnost." A než se nadáli, byl pryč.

Radní chtěli nechat věžičku narovnat. Zaplatili jinému kamenickému mistru, aby ji opravil, ale i když to udělal, ráno byla věžička zase nakřivo, tak jak ji vytesal mistr Pilgram.

Pánové proto začali Pilgrama hledat, ale marně. Povídalo se, že odešel do Vídně, kde pomáhal stavět chrám svatého Štěpána.

Do dnešních dnů každý, kdo prochází kolem budovy Staré radnice, obdivuje její krásný portál. Mnozí však již přesně neví, proč je věžička křivá.



O víle Štěstěně a hradním pánovi

Prvním šlechtickým rodem, který vlastnil hrad Vranov, byli Lichtenburkové. Do jejich vlastnictví přešel hrad v 15. století a zůstal v jejich rukou celá dvě století. V této době žila v okolí hradu lesní víla Štěstěna.

Jednoho dne střelil při honu hradní pán bílého jelena. Přesto mu zraněné zvíře uniklo a rytíř ne a ne je dohonit. Až dojel ke studánce, kde seděla půvabná dívka a ošetřovala jelenu krvácející ránu. Rytíř by zvíře nejraději zabil a trofej si odvezl do hradu. Dívka ho však prosila, aby ho ušetřil.

Na oplátku mu slíbila, že nad ním bude držet ochrannou ruku. Rytíř souhlasil, a tak mu panna prozradila, že bude zakrátko i se svou paní pozván na hrad do Znojma. Varovala ho, aby svou manželku raději nechal doma, jinak že ji cestou něco zlého potká. Jak víla řekla, tak se i stalo. Zanedlouho přijel ze Znojma posel s pozváním na velkolepé knížecí oslavy. Hradní paní se začala těšit a chystat, a tak jí rytíř zamlčel, co se mu přihodilo v lese. Určitě by se mu jenom vysmála.

V den, kdy se měly oslavy ve Znojmě konat, nechal přistavit vůz a povolal tři zbrojnoše jako doprovod. Všichni vyrazili na cestu. Jakmile je pohltil hluboký les, přepadla je horda ozbrojených lupičů. Paní na nic nečekala, přesedla na koně a zamířila z lesa pryč. Splašený kůň ovšem klopýtl o kořen stromu, paní spadla a zlomila si vaz.

Hradní pán se svými zbrojnoši udatně bojoval, dokud lupiče nepobili. Hned poté se začal shánět po své manželce. Našel ji u studánky, kde kdysi dohnal bílého jelena. Vzal ženu do náruče, ale ona jen nepatrně pootevřela oči a vydechla naposledy.

V tu chvíli se objevila Štěstěna. Rytíř ji prosil, aby jeho manželce vrátila život, stejně jako bílému jelenovi. Ale víla jen mlčky zavrtěla hlavou a zase zmizela. Rytíř pochopil, že kdyby Štěstěnu poslechl, mohla jeho manželka dosud žít.

Přestal se zajímat o svůj hrad a zanedbával svoje povinnosti. Nakonec hrad úplně opustil a začal se toulat po lesích. Doufal, že najde své ztracené štěstí, ale samozřejmě hledal marně.

Do hradu se vrátil až po smrti jako duch. Dodnes tu bloumá. Nikomu neublíží, ale každého, koho potká, přepadne obrovský smutek.



Zvonění na Petrově

Tento příběh se odehrál za obléhání Brna Švédy.

Na jaře roku 1645 dorazil k brněnským hradbám švédský generál Lennart Torstenson se svým vojskem a rozhodl se město obléhat. Kdyby uspěl, Švédové by měli vítězství ve válce proti císaři na dosah ruky. Stačilo by dobýt Vídeň a válka by byla u konce. Ale to se generál přepočítal.

Brněnské hradby byly pevné a obránci města odhodlaní - všichni obyvatelé byli připraveni město ubránit a nepřítele porazit.

Obléhání bylo krušné, mnoho lidí zemřelo a mnoho domů bylo rozbito dělovými koulemi. Ale Brňáci se nedali.

Lidé z okolních vesnic také trpěli. Museli do švédského tábora vozit seno pro koně, jídlo pro vojáky a hlavně víno. Při těchto cestách se dozvídali, že se Švédům nedaří. Mezi vojáky řádily nemoci a vztek.

Jednoho dne majitel jedné hospody náhodou uslyšel, jak Torstenson říká: „Zítří nařídím poslední útok. Takhle to nejde dál. Jestli nedobijeme město do poledne, dám povel k ústupu.“ Majitel hospody, který musel sloužit Švédům, se časem naučil rozumět jejich jazyku. Té noci se tajnými podzemními tunely dostal do města a sdělil tu novinu veliteli brněnské obrany, jímž byl generál Jean-Louis Raduit de Souches.

Následujícího rána, 15. srpna, švédská armáda zaútočila. Útok byl horší než všechny předchozí.

Švédové byli zkušení vojáci a začali na několika místech prorážet hradby a pronikat do města. Vypadalo to, že město nevydrží. Protože obránci města věděli, že Švédové odtáhnou, pokud město nedobytí do poledne, rozhodli se nechat zvonit poledne o hodinu dřív. Ačkoli bylo teprve jedenáct hodin, zvony na Petrově odbily dvanáctkrát.

Lest fungovala. Ze švédského tábora začali troubit k ústupu a vojáci přestali bojovat. Vzdali to. Za dva dny nebylo po Švédech ani památky.

Od té doby, k připomenutí té šťastné záchrany, vyzvání zvony Petrova poledne o hodinu dřív.



Pověst o pražském Golemovi

Jednou z nejznámějších postav českého a židovského folklóru je Golem, legendární nadpřirozená bytost, která kdysi bloumala křivolakými uličkami a temnými zákoutími pražského židovského města.

Podle legendy ho v 16. století stvořil slavný Rabbi Juda Loew ben Bezalel, známý také jako pražský Maharal. Rabbi hledal způsob, jak ochránit židovské obyvatele před pogromy a rozmary nevypočitatelných panovníků na Pražském hradě. Obdařen mocí proměňovat čtyři živly v živé bytosti vymodeloval

Golema z hlíny na břehu řeky Vltavy. Aby ho oživil, musel Rabbi vložit Golemovi do úst šém - pergamen obsahující tajné jméno boha.

Rabbi a jeho pomocníci Golema oblékli a odvedli ho do Prahy, do Rabbiho domu, kde ho vydávali za nového sluhu. Golem ve dne vypomáhal v synagoze a v noci plnil svůj hlavní úkol: procházel se uličkami pražského ghetta a chránil jeho židovské obyvatele před útoky.

Jednoho dne se v pražském židovském městě ztratila mladá dívka z křesťanské rodiny. Prvním podezřelým, na kterého začali křesťané ukazovat, se stal obávaný Golem. Neexistoval jiný způsob, jak prokázat jeho nevinu, než dívku najít. A tak Rabbi poslal Golema, aby ji šel hledat. Trvalo mu to dlouho, ale nakonec ji našel, a situace se uklidnila.

Rabbi Loew musel každý pátek vytáhnout Golemovi šém, aby mohl podle židovské tradice o šabatu odpočívat. Nicméně jednou to zapomněl udělat a Golem, který měl přebytek energie, začal řídit v ghettu jako šílený a rozbíjet všechno, co mu stálo v cestě.

Rabbi Loew právě recitoval žalm 92 ve Staronové synagoze, když ho lidé přerušili a oznámili mu, co Golem provádí. Rabbi se Golemovi postavil před synagogou a vyjmul mu šém.

Golema už pak nikdy neoživil. Později ho uložili na půdu v synagoze, kde zůstal zamčený celá staletí. Golem už tedy neexistuje v obživlé podobě a je jen neživou figurou, která čeká, že ji oživí, když to bude třeba. Na připomínku této legendy se v Staronové synagoze dodnes v sobotu ráno při bohoslužbě recituje žalm 92 dvakrát.





Ozvěny Kalevaly:

*stvoření světa,
lásky a pomsty ve finské mytologii*

Ilmatar a stvoření světa

Paní vzduchu Ilmatar se vnáší v oblacích a žije nudný život panny. Takový život ji však brzy omrzí, a tak sestoupí do vln, kde ji oplodní vítr. Nad mořem právě prolétá kachna, která spatří Ilmatařino koleno vyčnívající nad hladinu. Přistane na něm a naklade na něj sedm vajec. Šest ze zlata a jedno ze železa.

Ilmatar se však pohne, vejce shodí, a ta se rozbijí o mořskou hladinu.

Roztráštěné skořápky však nezmizí, ze spodních půlek se stane povrch země, z horních naopak nebesa. Ze žloutku vznikne slunce, z bílku měsíc. Ilmatar pak porodí syna, mocného a moudrého Väinämöinena, který po osmi letech doplave ke břehu.



Väinämöinen a Aino

Moudrý a mocný
Väinämöinen na zemi dobře
hospodaří. Vyšle mužíka
Sampsu Pellervoinena, aby
zasadil stromy a květiny a
veliký dub, za který mu orel
z vděčnosti vykřeše oheň.
Väinämöinenovi však chybí
družka, a tak si vyhlédne
dívku jménem Aino, krásnou
a mladou sestru
Joukahainena. Aino však o
starého Väinämöinena
nestojí. Celá smutná se svěří
matce, která jí však
doporučí, aby si slavného
pěvce Väinämöinena vzala.

To dívku zarmoutí ještě víc
a utopí se proto v jezeře.
Když se Väinämöinen dozví,
co se Aino přihodilo,
rozhodne se ji z jezera
vylovit. Jediné, co mu však
zabere, je podivná ryba.
Chce si ji uvařit a sníst, ale
ryba mu vyklouzne z ruky a
skočí zpátky do vody. Otočí
se k Väinämöinenovi a řekne
mu, že ve skutečnosti není
ryba, ale Aino, která se v
rybu po utonutí proměnila.
Mocný Väinämöinen je ze
ztráty své milé smutný a
vrací se domů.



Kullervo

Rody dvou bratrů, Untama a Kalerva, proti sobě válčí. Untamo, podlý a zlý, podvede svého bratra lstí a vyvraždí mu celou rodinu, až na jeho těhotnou ženu. Ta musí u Untamova rodu sloužit. Po čase porodí syna, jehož pojmenuje Kullervo. Untamo chce hocha vychovat jako jednoho ze svých, malý Kullervo však netouží po ničem jiném, než po pomstě svého rodu. Jak roste, ukazuje se, že není příliš schopný pracovník. Nejde mu práce v lese, ani na poli, ani v kovárně. Untamo s chlapcem ztratí trpělivost a prodá jej do Karélie slavnému kováři Ilmarinenovi.

Ilmarinenova žena je však plna nenávisti k novému nevolníkovi, a zlou věc na něj ukuje. Vyšle Kullerva pást zvěř a k svačině mu do chleba zapeče kámen. Kullervo jde pást, po chvíli si chce trochu odpočinout, a tak rozbalí chléb, jenž mu Ilmarinenova žena upekla. Zlomí si však o něj nůž, jedinou památku na svého zesnulého otce. Velká zlost se zmocní Kullerva, zažene proto stádo do močálu a povolá smečku vlků a medvědů, kterou poštvě na zlou ženu Ilmarinena. Divá zvěř krutou ženu roztrhá na kusy.

Kullervo poté od Ilmarinena uteče a smutný bloudí lesem. Potká Paní lesa, která mu poví, že jeho rod je stále naživu, že jej Untamo celý nevyhubil. Povzbuzený dobrou zprávou hoch spěchá domů, kde se šťastně shledá se svou rodinou. U rodičů pak vykonává různé práce, není ale moc k užitku. Otec jej proto vyšle, aby vybral roční daň. I vydá se Kullervo na cestu a v lese potká hezkou dívku.

Dá se s ní do řeči a svede ji. Když se vrátí z cesty, zjistí, že ta dívka byla jeho sestra, která ze studu spáchala sebevraždu. Stejně tak chce učinit i Kullervo. Matka mu však sebevraždu rozmluví a Kullervo se vydá do války pomstít se Untamovi. Vypálí celou jeho vesnici a spokojen se vrací domů. Tam ale nenalezne nikoho než starého psa. To už je i na Kullerva příliš, jde proto na místo, kde svedl vlastní sestru, a mečem ukončí svůj život.





*Od Amorova šípu
po řeky slz:*

řecké mýty plné vášně a přírody

Apollón a Dafné

Poslechněte si podmanivý příběh z řecké mytologie – příběh Apollónovy lásky k Dafné.

V příběhu starém jako svět se Apollón zamiloval do dcery říčního boha Péneia, Dafné. Jeho vášeň k ní byla tak silná, že ji neúnavně pronásledoval. Když se ji však pokusil obejmout, zasáhl její otec a proměnil ji v rostlinu, kterou dnes známe jako vavřín. Zůstala sice živá a zářivá na břehu řeky, ale s kořeny zapuštěnými do země.

Apollón, zdrcený ztrátou své milované, našel ve vavřínu útěchu. Vyrobil si z jeho větví věnec, položil si ho na hlavu a slíbil, že vavřín bude navždy jeho posvátným stromem.

Od té doby se stal vavřín symbolem Apollóna a používal se při poutích a obřadech na jeho počest. Používání vavřínu při obřadech v Delfách bylo zase poctou nymfě Dafné, navždy proměněné v rostlinu, již Apollón uctíval.



Asklépiova cesta

Mnoho skrytých klenotů v Řecku je často přehlíženo a zahaleno tajemstvím.

Jednou z takových záhad je i bájná "Asklépiova cesta," která se nachází v srdci Thesálie, v Trikale.

Věřilo se, že touto stezkou v dávných dobách procházel bůh lékařství a zdraví Asklépios. Je to místo plné kouzelných zákoutí, které návštěvníky uchvátí překrásnou krajinou a symfonií zvuků a vůní přírody.

Cesta po "Asklépiově stezce" začíná v malebné vesničce Gorgogiri, pouhých 19 km západně od Trikaly.

Stezku zdobí majestátní staleté platany a nesčetné množství aromatických rostlin a léčivých bylin, o kterých se věří, že je sbíral Asklépios.

Jemné šumění řeky dokresluje idylické prostředí nevídané krásy. Počáteční úsek cesty je snadno schůdný a pro větší pohodlí dnes vydlážděný.

Les, v němž se Asklépiova stezka nachází, skrývá jedno tajemství - zvláštnost, která stezce dodává na půvabu. Stromy mají jedinečný tvar, jenž je svědectvím fascinující legendy.

Říká se, že stromy v lese kdysi tančily a jejich kmeny zůstaly navždy zakřivené coby rozmarná připomínka jejich minulosti. Díky své poutavé historii a přírodním divům je tento les povinnou zastávkou pro každého cestovatele.



Kalotches aneb Víly štěstí

Kdysi dávno všechny hory v okolí Trikaly obývaly Kalotches, víly štěstí. Žily v jeskyních a svůj domov opouštěly jen za tmy, za svitu měsíce. Koupaly se v řece a pak seděly na břehu, tkaly a zpívaly.

Jedna z nejznámějších víl se jmenovala Karpouza (Meloun). Žila na hoře Boundoura, nad vesnicí Pertouli.

Vždy, když byl měsíc v úplňku, Karpouza opouštěla svou jeskyni a třemi skoky se vydala dolů do vesnice. Prvním skokem se dostala na Fourku, druhým na střechu školy a třetím skokem k řece.

Společnost lidí ji však nebavila. Když jí cestu zkřížil nějaký pastýř anebo jiný mladík, musel snášet její hněv a trest. Všichni přišli o hlas.



Zrození řeky Peneios aneb Jak víly unesly řeku

Podle dávné pověsti byla Salabria řekou, zvanou také Peneios. Tento středověký název z 10. století znamená povodeň z deště. Pochází z latinského slovesa *saluber*, *salubris*: čistý, zdravý.

Salabria měla dva bratry, Aoose a Acheloose. Jednoho dne se tři sourozenci vydali na horu sbírat dříví. Večer si unavení našli bezpečný úkryt a ulehli, aby si odpočinuli. Druhý den ráno se oba bratři probudili a zjistili, že jejich sestra zmizela.

Každý se vydal hledat dívku opačným směrem. Ať však hledali, jak hledali, nemohli ji nikde najít. Unesly ji totiž víly a ukryly ji v podzemí.

Uplynula dlouhá doba. Jednou se víly vydaly na louku sbírat bylinky. Salabrii se podařilo najít cestu ven z podzemí a utéct. Při pohledu z vrcholu hory na Thessalii se zamilovala do krásné krajiny a rozhodla se sestoupit dolů. Od té doby je klidnou řekou, stékající z hory do údolí, jak se na skromnou dívku sluší a patří.



Slzy, které stvořily řeku Pineios

Kdysi dávno záviděli olympští bohové Apollónovi přízeň krásné hory Pindos, již daroval své milované múzy a nymfy.

Aby předešel chystaným intrikám bohů, uspořádal Apollón svatbu hory Pindos s horou Lygkos. Zamilovaný pár spolu žil šťastně a v důsledku jejich svatby se v západním Řecku začala objevovat majestátní údolí a krásné scenérie.

To bohy ještě více rozzuřilo a trvali na rozdělení páru. Manželé prolili mnoho slz a prosili bohy, aby je nechali spolu. Jenže bohové už rozhodli a ve své krutosti je přinutili k rozchodu.

Pindos a Lygkos truchlili po své lásce a štěstí a neustále prolévali další a další slzy. Z nekonečného proudu jejich slz vznikla thessalská řeka Pineios. Pineios pramení přesně v místě, kde se hory oddělily.



Mýtus o souhvězdí Labutě (latinsky Cygnus)

Souhvězdí Labutě je souhvězdí na severní obloze. Sousedními souhvězdími jsou Cefeus, Drak, Lyra, Lištička, Pegas a Ještěrka. Dá se poměrně snadno najít, jelikož její nejjasnější hvězda, Deneb, tvoří jeden z vrcholů letního trojúhelníku. Labuti se někdy říká Severní kříž.

Podle jedné ze tří verzí mýtu byl Cygnus blízkým přítelem Faetona, syna boha Hélia (Slunce). Podle této legendy se Faeton zmocnil Héliova vozu, ale nedokázal ho ovládnout.

Jeho otec Hélios se mu pokusil pomoci tím, že projel přes oblohu, čímž na Zemi způsobil katastrofu. Vyschly všechny řeky a země se ocitla v plamenech. Zeus, král dvanácti starořeckých bohů z Olympu, se rozzuřil a Faetona zabil hromem, aby Zemi zachránil.

Cygnus se díval, jak jeho přítel umírá, a ponořil se do řeky, kde hledal jeho tělo. Všech dvanáct bohů Cygnovo přátelství dojalo. Proměnili ho v labuť a jeho obraz umístili na oblohu jako souhvězdí na počest věrného přátelství.



Deukalión a Pyrrha

Podle mýtu se za Deukaliónovy vlády v Thesálii obyvatelé chovali velmi nemravně. Mezi lidmi panovala chamtivost, zloba, závist a nenávist. Bohové se na lidi zlobili a Zeus se rozhodl celé lidstvo zničit.

Jen dva lidé se zdáli být hodni života: Deukalión, Prométheův syn, a jeho žena, krásná Pyrrha. Bohové je považovali za nejspravedlivější mezi muži a ženami na Zemi a vybrali je jako jediné, kdo katastrofu přežijí.

Jednoho dne Prométheus řekl Deukaliónovi, že velká potopa zničí všechno na zemi. Deukalión a Pyrrha, znepokojeni tímto varováním, společně postavili loď, nasedli na ni a čekali na katastrofu.

Zeus otevřel Uranova stavidla, Řecko bylo zaplaveno a lidé zmizeli. V bezpečí zůstali jen Deukalión a Pyrrha na palubě člunu.

Člun plul devět dní a nocí a desátého dne konečně spočinul na suché zemi na vrcholu hory Parnas nedaleko Delf.

Deukalión a Pyrrha byli zdrceni smutkem, když sledovali zkázu způsobenou povodní. První, co udělali, bylo, že obětovali Diovi a prosili ho, aby přivedl lidstvo zpět k životu. Na to Zeus poslal svého posla Herma, aby je ujistil, že jejich první přání bude splněno, jen když si hodí přes rameno „kosti své matky“.

Když si správně vyložili Divo poselství, hodili si manželé přes rameno kameny, neboli „kosti matky Země.“ Z kamenů, které hodil Deukalión, se stali muži, a z kamenů, které hodila Pyrrha, ženy.

První kámen, který Deukalión hodil, dal vzniknout Helénovi, prvnímu předkovi helénské rasy.



Nenasytný Erysichthon

Král Erysichthon, jehož říši tvořila bohatá a úrodná pláň severně od jezera Boebis (dnes zvaného Carla), se rozhodl rozšířit svůj palác o novou jídelnu.

V Hymnu na Démétru (Bohyni Země a zemědělství) od starověkého básníka Kallimacha je Erysichthon popsán jako rozmazlený svobodný mladík, který projeví krutost a bezbožnost, když z rozmaru pokácí posvátný háj Demétér. Tato posvátná alej se nachází v Thessalii, blízko Larissy, vedle města zvaného Agia.

Král měl v úmyslu z dřeva pokácených stromů postavit prostornou síň, kde by pořádal bohaté hostiny pro své přátele.

V jiné verzi mýtu má Erysichthon rodinu a dceru jménem Mistra. Král vzal své sluhy do nedalekého posvátného lesa, aby nasbírali dřevo. Náhle se před ním objevila stará žena. „Synku, ušetři tyto stromy a nekácej je,” prosila. To Erysichthona rozuřilo. „Zmiz, ty hloupá babizno,” zakřičel a zvedl sekeru, aby ji udeřil.

V tom okamžiku se stará žena proměnila v Demétér v plné kráse. „Buď proklet a zatracen. Ať se budeš snažit jakkoli, nikdy neukojíš svůj hlad,” zvolala rozhněvaná bohyně.

Od toho dne král Erysichthon neustále trpěl hladem. Jedl vše, na co přišel. Snědl všechny zásoby z královských sklepů, a pak i zvířata, která zdědil po svém otci. Uchýlil se dokonce ke kradení úrody svých poddaných. V království zavládl neklid a lidé byli nešťastní.

Jeho dcera Mistra se rozhodla otci pomoci. Jelikož jí bohové dali schopnost brát na sebe zvířecí podobu, chtěla se proměnit ve velké zvíře, aby ji otec mohl prodat na trhu a koupit si jídlo.

Potom by se proměnila zpět do lidské podoby a vrátila se k otci, aby ji mohl prodávat opakovaně.

Avšak žádný vesničan nechtěl s Erysichthonem obchodovat, protože zvířata, která od něj koupili, na druhý den zmizela.

Erysichthon tak začal požírat své vlastní tělo, až nakonec zemřel.





Šepoty Anatólie:

*odhalujeme turecké legendy
o hadech, vlčích a granátových
jablcích*

Démétér a roční období

Démétér, bohyně řecké mytologie, byla nejen bohyní ročních období, ale také bohatství. S králem bohů Diem měla dceru jménem Kore, známou také jako Persefona. Jejich poklidné soužití bylo narušeno, když se do Kore zamiloval Hádés, bůh Podsvětí.

Hádés se rozhodl Kore unést. Učinil tak ve chvíli, když nevinná dívka trhala květiny.

V podsvětí Hádés zahrnul Kore pamlsky a ona, nic zlého netušíc, snědla semínko z granátového jablka. Nevěděla, že každý, kdo v Podsvětí zkonzumuje nějaký pokrm, musí tam zůstat navždy.

Při horečném pátrání po dceři Démétér zjistila, že byla Kore unesena do podsvětí. Zdrčená žalem přestala jíst, což vedlo k ničivému nedostatku úrody. Nastalá krize upoutala pozornost boha Dia, který byl nucen zasáhnout a najít řešení rozvíjející se tragédie.

Zeus sám však nebyl bez viny. Byl to on, kdo nařídil Hádrovi, aby Kore unesl. Mezitím se Hádés s Kore oženil a učinil ji královnou Podsvětí. Zeus a Hádés uzavřeli dohodu, podle níž měla Kore trávit tři měsíce v roce s Hádem v Podsvětí a po zbytek roku žít na Zemi s matkou.

Déméter byla s dohodou spokojená a přestala truchlit. Bohatství polí se vrátilo a hladomor skončil. Od té doby tři měsíce, které Kore tráví v Podsvětí, spadají do zimy, a když se vrací na Zemi, začíná jaro.



Legenda o starověkém městě Aspendos

Existuje nepřeborné množství legend, příběhů a mýtů ze starověku. Mezi nimi vyniká legenda o městě Aspendos, která vypráví o dvou nadčasových zázracích architektury. Obě stavby, které kdysi soupeřily o titul té nejkrásnější, nebyly pouhými divy architektury – byly výsledkem vášnivého souboje dvou zneprátelených milenců z doby dávno minulé.

Podle legendy král Aspendosu vyhlásil, že daruje ruku své dcery tomu architektovi, který postaví pro město co nejužitečnější stavbu.

Tato výzva spustila horečný stavební ruch, protože o vytouženou cenu se ucházelo mnoho zájemců. Avšak jen díla dvou soupeřících bratrů architektů uchvátila celé město: divadlo a akvadukt.

Král stál před těžkým rozhodnutím. Nejdřív se vydal na prohlídku akvaduktu. Stavba byla velkolepá a plnila životně důležitou funkci – přiváděla do města vodu ze vzdálených končin, aby uspokojila jeho potřeby. Král byl stavbou uchvácen, ale ještě si musel prohlédnout divadlo.

Král byl okouzlen velkolepostí divadla; už jen jeho velikost byla ohromující. Co ho však udivilo nejvíc, byla jeho dokonalá akustika, která dalece přesahovala svou dobu. Zvuk mince upuštěné na zem je slyšet i v těch nejvyšších řadách, což svědčí o důmyslnosti, inovaci a kreativitě architekta. Podle legendy právě tato skutečnost ovlivnila královo rozhodnutí.

Když při prohlídce divadla stál král v horní řadě hlediště, znenadání zaslechl šepot. K uchu mu dolehla jasně pronesená věta: „Měl bys dát dceru za ženu mně.“

Král otočil hlavu směrem k místu, odkud zvuk přicházel, a spatřil muže hluboko dole na jevišti. Byl to architekt, tvůrce divadla, který slova na jevišti zašeptal, a ta dolehla až ke králi v horní řadě. Divadlo, které dokáže přenést zvuk do vzdálených míst a přinést Aspendosu slávu, na krále mimořádně zapůsobilo. Místo aby si vybral akvadukt, rozhodl se nakonec provdat svou dceru za architekta Zenona.

Podle jiné verze má příběh mnohem tragičtější konec. Protože se král nemohl rozhodnout, které dílo se mu líbí víc, nakonec si usmyslel, že dceru rozpůlí mečem a každému architektovi dá jednu polovinu.



Legenda o granátovém jablku

Název starověkého města Side je odvozený od jedinečných granátovníků rostoucích v této oblasti.

Mytologicky je Side zobrazováno jako dcera horské bohyně, bohyně přírody, která představuje přírodní krásu a plodnost pohoří Taurus.

Jednoho dne, když se bohyně Side procházela se svými lesními nymfami podél břehů řeky Melas (Manavgat), narazila na kouzelnou louku plnou nádherných květin.

Když Side utrhla krásnou květinu pro svou dceru, mělo to pro ni neblahé důsledky. Z utrženého květu začala prýštit krev. Vyděšená a zarmoucená se Side snažila utéct, ale nohy jí začaly vrůstat do země a proměňovat se v kořeny stromu.

Side se nemohla ani pohnout. Časem se celé její tělo obalilo kůrou a ona zůstala navěky uvězněná uvnitř stromu. Během proměny na ní vyrostly karmínové plody granátovníku.

Řílá se, že si bohyně Side přeje, aby k ní její dcera přišla a hrála si v jejím stínu, ale zároveň ji chce varovat, aby netrhala květiny a neškodila přírodě.

Tento příběh, který si lidé dodnes vypráví, vysvětluje původ jména starověkého města Side a granátovníků, symbolů tamního kraje.

Toto překrásné starověké město stále okouzluje návštěvníky svými historickými památkami a přírodními krásami.



Legenda o Šahmaran

Šahmaran je podmanivá mýtická bytost, napůl žena a napůl had, která údajně přebývá v překrásné podzemní zahradě.

Legenda praví, že jednoho osudového dne se skupina mladíků vydala sbírat med do rozlehlé jeskyně, plné neprobádaných chodeb.

Camsap, jeden z mladíků, byl tak zabraný do sbírání medu, že v jeskyni zabloudil. Když zjistil, že jeho přátele už odešli a on zůstal v jeskyni sám, vyděsil se. Báł se, že tam zahyne.

Vydal se proto hledat cestu ven. Po dlouhém bloudění našel ve stěně jeskyně otvor, který nožem zvětšil tak, že se jím dokázal protáhnout. Ocítl se v tajemné zahradě plné krouticích se hadů. Mezi nimi spatřil nadpřirozenou bytost, která se mu představila jako Šahmaran.

Šahmaran, bytost nevídané krásy, byla tak moudrá, inteligentní a laskavá, že si podmanila Camsapovo srdce. Zůstal s ní proto žít v podzemní zahradě.

S přibývajícímí dny však Camsapova touha po zemi sílila. Sebral odvahu a svěřil se Šahmaran se svou touhu vrátit se domů. Šahmaran ve chvíli nesobecké lásky souhlasila. Měla však jednu podmínku: nikdy a nikomu o ní nesmí říct.

O mnoho let později postihla krále Camsapova města záhadná nemoc. V zoufalé snaze krále zachránit navrhl vezír drastické řešení: král se může vyléčit pouze tak, že pozře maso Šahmaran. Nikdo však nevěděl, zda Šahmaran skutečně existuje. Vezír tvrdil, že každému, kdo se někdy dostal do kontaktu s kůží Šahmaran, se při styku s vodou objeví na těle šupiny. Král proto nařídil všem služebníkům, aby se vykoupali ve veřejných lázních, a nechal je sledovat, zda se některému na těle neobjeví šupiny.

A šupiny se začaly objevovat na Camsapově kůži. Král nechal Camsapa mučit, aby zjistil, kde se Šamharan nachází. Camsap nakonec podlehl nesnesitelným mukám a prozradil tajemství Šahmaran, čímž porušil svůj slib.

Podle legendy ten, kdo sní Šahmaranin ocas, získá moudrost, a kdo sní její hlavu, zemře. Král s vezírem snědli z chamtivosti Šahmaraninu hlavu, zatímco Camsap ze zoufalství snědl ocas, protože se nedokázal smířit s pocitem viny, že zradil svou lásku. K překvapení všech král a jeho pomocník zemřeli, zato Camsap žil dál a získal moudrost ze Šahmaranina ocasu.



Epos o původu turkických kmenů

Epos o původu je příběh z turecké mytologie, který popisuje původ předků turkických kočovných kmenů, především Turků Oghuzů. Slouží jako důležitý pramen pro pochopení historických a kulturních kořenů tureckého národa. Epos se zabývá tématy hrdinství, kmenové jednoty a kočovného způsobu života a poskytuje vhled do turkického folklóru a tradic.

Ponořme se tedy do příběhu Velkého hunského chána, který měl dvě dcery. Tyto dívky byly nejen půvabné, ale i božsky dokonalé. Jejich krása byla taková, že Hunové věřili, že jsou předurčeny ke sňatku s bohy, a nejsou určeny pro obyčejné smrtelníky.

Tomu věřil i chán Hakan, a hledal proto způsob, jak obě dívky držet dál od lidí.

Nechal postavit velmi vysokou věž na dalekém severu země, kam lidé ještě nikdy nezavítali.

Když byla po dlouhých měsících stavba dokončena, nechal chán své krásné dcery zavřít do věže. Pak se začal modlit k bohu, o němž věřil, že přebývá v jeho nitru.

Modlil se a modlil k svému bohu tak dlouho, až se mu jednoho dne jeho bůh zjevil v podobě šedého vlka. A tento šedý vlk se s jeho dcerami nakonec oženil.

Z jejich svazku se narodilo mnoho dětí. Byly známé jako Devět Oghuzů - Deset Ujgurů, jejichž hlasy zněly jako vytí šedého vlka. Tyto děti, které v sobě nesly ducha šedého vlka, se staly předky všech turkických kočovných kmenů.



Eleniny slzy

Eleniny slzy jsou legendou o hradu Alanya. Mohutné hradby skrývají smutný příběh, který se na tomto magickém místě odehrál.

Eleni byla dcerou byzantského guvernéra Argilese. Argiles chtěl svou dceru provdat za piráta Vasiliho, aby se zbavil pirátů, kteří jeho zemi plundrovali.

Eleni však byla zamilovaná do chudého pastýře a za piráta se provdat odmítla. Rozzlobený Argiles se rozhodl dceru potrestat a nechal ji uvrhnout do kobky hradu Alanya.

Elenina malá cela měla pouze jedno okno, z kterého byl výhled na pláž Damlataş. Argiles věřil, že když Eleni uvidí krásy Alanye, přestane trucovat a sňatek přijme .

Navzdory Argilesovu
nadějnému očekávání se
Eleni nikdy nevzdala své
lásky. Nikdy nesouhlasila se
sňatkem s Vasilim a plakala
dnem i nocí.

Pustý kopec, který se táhne
od hradu Alanya k pláži
Damlataş, byl zaplaven
Eleninými slzami. Po nějaké
době na kopci vyrostly
stromy vavřínu,
granátovníku a oleandru.

Od té doby, kdykoli prší,
mají obyvatelé Alanye pocit,
že slyší Eleniny vzlyky a cítí
vůni vavřínu.



Legenda o chvějícím se jezeře

Jednou z oblíbených atrakcí Manavgatu je Chvějící se jezero, s kterým se pojí zajímavá legenda.

Tato legenda vypráví o starém rybáři, který žil poblíž jezera a krmil ptáky.

Jednoho dne lovci stříleli na kachny na jezeře a starý rybář se za nimi vydal, aby se je pokusil odehnat.

Když lovci starce shodili do vody, všechny kachny vzlétly a třepotem křídel způsobily velký vír.

Vystrašení lovci z místa utekli.

Od té doby se hladina jezera neustále chvěje, což si lidé vysvětlují jako truchlení kachen nad ztrátou hodného rybáře. Tato legenda se předává mezi lidmi až do dnešních dnů.



Prohlášení

Tato e-kniha byla vytvořena účastníky projektu Erasmus+ "*Legends.com - With Legends we Communicate, we Connect, we Collaborate, we Create for a better future*",

číslo projektu:

2021-2-CZ01-KA210-SCH-000048939

Všechny ilustrace použité v této e-lnize byly vytvořeny Magic Media platformy Canva, v dubnu 2024,

<https://www.canva.com/education/>

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evroské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenesou odpovědnost.



CC BY-SA 4.0 DEED

Attribution-ShareAlike 4.0 International



**Funded by
the European Union**