

**MITOLOGÍA**  
**NÓRDICA**  
**Y CELTA**

MITOLOGÍA NÓRDICA Y CELTA

# INDEX

## MITOLOGÍA NÓDICA

### VOLUMEN I

1. Introducción .....	3
2. Cosmología.....	5
3. Dioses.....	7
4. Ragnarök .....	9
5. Valkirias .....	23
6. Sagas.....	24
6.1 Tyr y el lobo Fenris .....	25
6.2 Thor y la serpiente Midgard .....	26
6.3 Sleipnir .....	27
6.4 Thor en el palacio Utgard.....	27
6.5 Thor y el gigante Skrymir .....	29
6.6 La cabellera de Sif y el tesoro de los Dioses .....	30
6.7 El príncipe Vran.....	30

### VOLUMEN II

1. La creación .....	31
1.1 Nacen los astros .....	33
1.1.1 Hijos de gigantes, el Día y la Noche.....	34
1.2 Nacen los gnomos .....	34
1.3 Los primeros humanos.....	36
2. El gran Yggsdrasil .....	39
2.1 Los nueve mundos de Yggsdrasil.....	41
2.1.1 Muspellheim.....	41
2.1.2 Asgard .....	42
2.1.3 Vanaheim.....	45
2.1.4 Alfheim.....	44
2.1.5 Midgard.....	50
2.1.6 Svartalheim.....	51
2.1.7 Jotunheim .....	57
2.1.8 Niflheim.....	62
2.1.9 Helheim.....	63
3. Dioses y Seres .....	65
3.1 Dioses .....	65
3.2 Normas.....	83
3.3 Valkirias.....	85
3.4 Guerreros .....	90
4. Bestiario.....	91
5. Hidromiel.....	105
5.1 Cerveza.....	112
6. Las Runas.....	118
7. Las Eddas.....	122
7.1 Comentarios sobre los poemas .....	123
7.2 Los Cantares.....	124
7.3 Clasificación cronológica de los poemas.....	125
8. Textos.....	126
8.1 Los dichos de Har Hávâmal.....	137
8.2 Los dichos de Fjölsvinnsmál .....	152
9. El Ragnarök.....	158
10. Tribus Nórdicas .....	162

### VOLUMEN III

1. La tierra: Midgard .....	167
2. El Mar: Aegir .....	168
3. El Viento: Njord .....	169

4. El Trueno: Thor.....	169
5. El Cielo: Tyr.....	169
6. El Cielo: Odín.....	170
7. La aurora: Freya.....	170
8. Las luces del Norte: Las Valkirias.....	171
9. El Sol: Freyr.....	171
10. El Planeta Venus: Sif.....	171
11. La Vía Láctea: Bifrost.....	172
12. Árbol familiar Nórdico.....	173
13. Ampliación de datos.....	174
13.1 Las Eddas.....	174
13.2 El origen del Mundo.....	174
13.3 Los Dioses.....	176
13.4 Las Diosas.....	177
13.5 Las aventuras de Thor y Loki.....	178
13.6 La muerte de Balder.....	180
13.7 El Ragnarök.....	181

### MITOLOGÍA CELTA

1. Introducción.....	183
2. Cultura Celta.....	184
3. Panteón celta.....	185
4. Leyendas celtas.....	198
4.1 Tuathá de Dannan.....	198
4.2 Ciclo de Ulster.....	199
4.3 Nacimiento de Cuchulain.....	199
4.4 De cómo Cuchulain adquiere su nombre.....	199
4.5 El matrimonio de Cuchulain.....	199
4.6 El banquete de Bricriu.....	200
4.7 La maldición de Ulster.....	201
4.8 El robo del Buey Pardo de Cooley.....	201
4.9 Ciclo de Leinster.....	202
4.10 Finn MacCumhal y el Salmón del Conocimiento.....	203
4.11 Los perros de Finn.....	203
4.12 Diarmaid y Grainne.....	204



# MITOLOGÍA NÓRDICA I

## 1. Introducción

La mitología nórdica no difiere de las mitologías más conocidas griega y latina, presentando con ellas bastantes puntos en común, como la existencia de un panteón de dioses, héroes y leyendas, monstruos que son la encarnación del mal, y una forma peculiar y especial de explicar el mundo y el origen de la humanidad, cada cual adaptada a la zona geográfica que ocuparon sus habitantes.

Esto es especialmente relevante en la mitología escandinava o germánica, donde por la rudeza de la climatología, donde el hielo y el frío invernal son comunes en el día a día de sus gentes, marcando así una forma de vida diferente a la de otros pueblos de distinta latitud.

Así veremos que en la creación del mundo nórdico, el choque entre fuego y hielo, frío y calor es parte esencial, como los dioses de Asgard representan la luz y el calor y los gigantes de hielo son los que representan el ocaso y la muerte. La principal fuente de conocimiento que tenemos sobre la mitología nórdica son las Eddas, dos agrupaciones de textos mitológicos, religiosos, heroicos y poéticos que datan en el Codex Regius que los conserva del siglo XIII. Las fuentes de la mitología nórdica son (principalmente) las Eddas, la Edda Mayor y la Edda menor. La Edda Mayor, que es también la más antigua, es una colección de poemas anónimos. El idioma es islandés y data del año 1000 o incluso antes. Se pueden dividir los poemas en dos grupos: poemas míticos que hablan sobre la creación y el fin del mundo, y los poemas heroicos que hablan principalmente sobre Odin y Thor.

La Edda Menor es también llamada la Edda de Snorri Sturluson quien lo escribió alrededor de 1220. Es un manual de poesía para los escaldos. Consta de tres partes: 1) Gylfaginning; es una descripción de la mitología, es decir el mito de la creación del mundo, de los dioses y de sus vidas. El propósito de contar los mitos era dar a los escaldos la base de su poesía. 2) Skáldskaparmál; es una presentación sistemática del lenguaje de los escaldos, y contiene asimismo muchas citas de poemas de escaldos denominados y anónimos. 3) Hattal; significa registro de metros. Consta de un poema de 102 estrofas, cada una con su propia peculiaridad métrica o lingüística, mostrando así las reglas del lenguaje poético.



Parece ser que estos poemas (que en su momento eran aprendidos de memoria por los poetas, al no existir cultura escrita, y en los que se encerraba todo el saber de un pueblo) eran utilizados en ceremonias iniciáticas de la pubertad a la edad adulta. El neófito debía identificarse con la figura del dios protagonista (Odin era el que tenía mayores connotaciones chamánicas) y pasar por las pruebas que el dios había establecido y superado. La Edda en verso contiene no sólo poemas referentes a los dioses sino a grandes héroes vikingos, son las famosas "Sagas", siendo las más populares la de Egil Skallagrimson o la de Erik el Rojo, cuyos hijos llegaron a las costas americanas antes que Colón.

El poema más famoso de las Eddas es el Voluspá, o Profecía de la Vidente. considerado por algunos como una elegía al mundo pagano que desaparece, trata del interrogatorio de [Odin](#) a una bruja muerta a la que resucita para que le informe sobre el destino (que no crepúsculo) de los dioses, el [Ragnarok](#). La Vidente comienza a narrar el origen del mundo, ordenado por los dioses, las distintas criaturas que lo habitan y el final de este ciclo del mundo así como el nacimiento del siguiente. Otros poemas de las Eddas son "El discurso del Altísimo", "Los Sueños de Balder", "El viaje de Skirnir", "El Cantar de Harvard", "Los sarcasmos de Loki", etc...

## 2. Cosmología

Al principio, érase el Frío y el Calor. El frío era Niflheim, un mundo de oscuridad, frío y niebla. El calor era Muspell, el mundo del eterno calor. Entre estos dos mundos existía un gran vacío con el nombre de Ginnungagap. En Ginnungagap surgió la vida al encontrarse el hielo de Niflheim y el fuego de Muspell. De este encuentro entre el frío y el calor nacieron primero el ogro Ymer y después la gigante vaca llamada Audumbla. Ymer vivió de la leche de Audumbla, y de su sudor nació una pareja de gigantes, y de sus pies un hijo. Ese fue el origen de los "gigantes de escarcha", también llamados yotes. Audumbla vivió lamiendo la escarcha en las rocas salobres, de donde surgió poco a poco el primer hombre, Bure, y de él descienden los dioses llamados ases. El hijo de Bure, de nombre Bor, se casó con la hija de un yote, Bestla, y juntos tuvieron tres hijos dioses: [Odin](#), Vile y Ve. Odin y sus hermanos mataron a Ymer, y de su cuerpo crearon la tierra, de su sangre el mar, de su cráneo el cielo, de sus huesos las montañas, de su pelo los bosques, de su cerebro las nubes y de sus cejas un muro alrededor del inhabitable exterior. En este nuevo mundo crearon el mundo de los hombres, llamado Midgård. Luego, y para que los hombres no se sintieran solos, crearon en el centro de Midgård el mundo de los ases, Asgård, en cuyo centro crecía un gran fresno llamado Yggdrasil. Junto al fresno Yggdrasil tienen los dioses su tribunal. Este es el mayor de todos los árboles, sus ramas se extienden por todos los mundos y llegan al cielo. De las tres raíces del árbol, una llega donde los ases, otra donde los Gigantes de Hielo, allí en el antiguo Ginnungagap, y la otra en Niflheim. Bajo esta raíz está la fuente Hvergelmir, allí Nidhogg la serpiente mordisquea las raíces. Bajo la raíz que va a donde los Gigantes está la fuente de Mimir, que oculta la sabiduría y el conocimiento. Mimir bebe de esta fuente con el cuerno Gjallarhorn, y de ella dio a beber a Odín, quien dio en prenda su ojo siendo desde entonces el dios tuerto. La tercera raíz está en el cielo, y bajo ella está la sagrada fuente de Urd. Allí está el tribunal de los dioses, y cada día cabalgan los dioses cruzando el Bifröst. En una hermosa sala viven tres doncellas, las Nornas, Urd, Verdandi y Skuld (pasado, presente y futuro), que modelan el destino de los hombres. Hay nornas de los elfos, de los hombres y de los enanos. Un águila sabia se sienta sobre las ramas del fresno, y sobre sus ojos hay un halcón que se llama Vedrfolnir. La ardilla Ratatosk sube y baja el fresno y lleva habladurías entre la serpiente/dragón Nidhogg y el águila.



Cuatro ciervos comen junto al fresno: Dain, Dvalin, Duneyr y Durathror. Hvergelmir está llena de serpientes, y en la fuente de Urd, con la que las nornas refrescan sus raíces para que no se pudran y cuya agua vuelve a todo lo que toca transparente como la clara del huevo, nadan dos cisnes. Del rocío de Yggdrasil se alimentan las abejas. El concepto del árbol cósmico, el eje del mundo, se halla por doquier en las mitologías, y en este caso de la nórdica se expresa con

especial fuerza, procedente de los indómitos bosques del norte de Europa y de toda la cultura celta/nórdica desarrollada alrededor de la sabiduría del árbol y su simbología para chamanes y druidas.

El gigante Narfi, que habitaba en Jötunheim (Jötum = gigante en el idioma nórdico) fue el padre de Nott (noche), negra y oscura. De Naglfari tuvo a Aud. De Annar a Jord, la tierra. de Delling (brillante), de la estirpe de los Ases tuvo a Dag (Día), luminoso y bello. Odin les dio caballos para que recorrieran el cielo. El de Nott se llama Hrumfaxi y humedece la tierra con su espuma de bocado (rocío) y el de Dag se llama Skinfaxi e ilumina el aire y la tierra con sus crines. Un hombre llamado Mundilfaeri tuvo dos bellos hijos Luna (el chico) y Sol (su hermana). Ésta casó con un hombre llamado Glen. Los dioses irritados los pusieron en el cielo como conductores de los carros del sol y de la luna, chispas de Musspell. Los caballos de Sol se llaman Arvaki y Alsvidr y son refrescados por las fuelles isarnkol. Luna tomó de la tierra dos niños, Bil y Hjúki, que salieron de la fuente Myrgir llevando la cuba Saerg y la pértiga Simul. Vidfinn se llama su padre. Estos niños se ven aún desde la tierra. Los carros celestes son perseguidos por los lobos Skoll y Hati. son hijos de Hródvitín y de Gyg la gigante, de cuya estirpe de hechiceras, las Jarnvidur, nacerá Managarm, el lobo que se tragará la luna.

En Asgárd tenía Odin su casa llamada Valhalla, donde vivían los guerreros vikingos muertos (Einherjerne) y las valquirias. Las valquirias eran las vírgenes guerreras o espíritus de guerra de Odin, y las que llevaban a los guerreros muertos a Valhalla. Valhalla tenía 540 puertas y todas tan grandes que podían entrar 800 hombres a la vez. Su techo estaba cubierto de escudos dorados, encima de los cuales caminaba la cabra Heidrun. Heidrun comía las hojas de Yggdrasil y de su ubre caía la hidromiel que bebían los guerreros. Todos los días los guerreros de Valhalla salían al campo de batalla, aunque ahora sin que les ocurriera nada. Si se les caía un brazo o una pierna, las valquirias lo arreglaban por la noche. Después de la batalla venía el gran festín con mucha comida y bebida. Valhal era una especie de paraíso para los guerreros, algo que les quitaba el miedo a morir. Así se preparaban para la última batalla el día de [Ragnarok](#), "el crepúsculo de los dioses", el día del fin del mundo.



Un día, caminando Odín y sus hermanos por la playa, se encuentran dos troncos de árbol traídos por las olas. Los dioses ponen los troncos de pie y les infunden vida. Odín les dota de respiración y alma. Vilje, de la aptitud de pensar y moverse. Ve, de las facultades de hablar, oír y ver. Los ases les dan calor y color.

Ahora, los troncos ya no son simple madera a la deriva, sino que se han transformado en Hombre y Mujer. Los dioses llaman al Hombre Ask, y a la mujer, Embla. De esta pareja descendemos todos los seres humanos. Midgard, la tierra de los mortales, y el divino Asgard estaban unidos mediante Bifröst, el puente del arco iris que estaba hecho de fuego para que los gigantes no pudieran atravesarlo.

Los enanos solían habitar entre peñas y riscos, a menudo bajo tierra, en lugares escondidos de Midgard y Utgard. Aunque hábiles herreros, no se podía confiar plenamente en ellos... Los elfos, por el contrario, eran amigos de los dioses y de los hombres. Moraban en Alvheim, lugar que algunos creían localizado en el interior de las murallas de Åsgard, y otros, en Midgard. Tan poco sabemos de enanos y elfos... Incluso había quien los creía emparentados entre sí y que debieran llamarse "elfos claros" y "elfos oscuros". En cierta época, hubo otra raza de dioses llamados vanes, distinta de los ases, que moraban en Vanaheim. Pero su fortaleza fue destruida, y ningún mortal sabe ya dónde estaba situada...

Junto a una fuente de Åsgard vivían las diosas del hado: las tres Nornas Urd, Verd y Skuld. Las Nornas conocían el destino de todos los seres vivientes y sabían lo que la suerte le depararía a

cada uno y a todo lo creado. Se dice que había también normas entre los elfos y los enanos. Esa clase de adivina era llamada volva, que significa "portadora de bastón". El bastón era el símbolo de su poder sobrenatural. Cuando entraba en trance, la volva podía ponerse en contacto con el mundo espiritual, y conocía muchos y poderosos hechizos mágicos (galdrer).

### 3. Dioses

En la mitología escandinava, los dioses se dividen en dos grupos claramente diferenciados: los Ases (Aesir) y los Vanes (Vanir). Había un tercer grupo de dioses, los Wan, pero se sabe muy poco de ellos.

#### **Ases (Asir, Aesir, Æsir, Asas):**

El singular Ases es Ass (As) y deriva de una palabra germánica común que significa dios. El femenino para Ass es Asynja.

Era el principal grupo de dioses dentro de la mitología nórdica. Los Ases estaban compuestos por treinta y dos divinidades. Su jefe era [Odín](#), y otros dioses principales eran [Thor](#), [Freyr](#), [Tyr](#), [Heimdall](#), [Vidar](#) y [Hodur](#). Todos estos dioses descendían de Odín o de sus hijos. Se trataba de una casta de dioses superiores, habitantes de la sagrada ciudad de Asgard. Eran los dioses de un pueblo ario invasor, guerrero y patriarcal que se superpuso a una población prearia que adoraba a los Vanes. A los Ases se les encomienda las tareas más nobles como son la guerra, el gobierno, el sacerdocio y la fecundidad. Los Ases lucharon contra los gigantes. Esta lucha provocó el "ocaso" de los dioses y el fin del mundo conocido hasta entonces. Los dioses pertenecían a una raza finita.

Los Ases habían tenido un comienzo y, por tanto, debían tener un fin. Habían nacido de una mezcla de elementos divino y mortales y su naturaleza era imperfecta y estaban destinados a morir para obtener la inmortalidad espiritual. Entre los Ases hay dos vanes poderosos, como son Njörd y su hijo Frey, otorgadores de riqueza, protectores de la navegación y garantes de los juramentos. Aunque no son Ases se les puede considerar como tal.

#### **Vanes (Vanir):**

Raza de dioses distinta de los Asas, que moraban en Vanaheim. Su fortaleza fue destruida. Combatieron con los Asas por el dominio del mundo al principio del tiempo. Los Vanes fueron un pueblo guerrero, pero tras ser sometidos por los Aesir, se dedican a ser dioses pacíficos y promotores de la fertilidad, dispensadores de bienes, de placeres que se relacionan con la tierra, con el agua, con la magia chamánica seidr, con la paz, con el amor y la riqueza, el comercio, etc. Los Vanes están más enfocados a las necesidades de los mortales, a los que proporcionan todas estas virtudes. Entre los Vanes destacan [Njörd](#) y sus hijos Frey y [Freya](#). También eran divinidades de los campos y de los prados; de los bosques, de la luz y de la fecundidad de la tierra.

En la familia de los Vanes tenían a una bruja horrible, llamada Gullveig. Esta bruja solía visitar el Asgard y allí comentaba con Odín su irrefrenable ansia de poseer oro y la terrible avaricia que la corroía. Llegó a un extremo que los Ases la odiaron y desearon su muerte, tanto les repugnaba el deseo de Gullveig de poseer riquezas. Todos los dioses se unieron contra ella y la mataron, incinerando su cuerpo en una pira levantada en Gladsheim. Pero esta poderosa bruja resucitó y cada vez que volvía a levantarse, los dioses volvían a asesinarla hasta que, cansados ya y viendo que su destrucción era imposible, le cambiaron el nombre por Heith (brillante) cuando renació por tercera vez y la dejaron vivir, convertida en diosa de las brujas.

Cuando esta noticia llegó a Vanaheim, todos los Vanes se mostraron furiosos por la poca consideración que se tuvo con su pariente Gullveig y su transformación en diosa de las brujas tras su martirio. De modo que declararon la guerra a los Aesir.

Esta guerra se extendió por un largo periodo de tiempo, nunca un bando estaba más adelantado que otro y parecía que no iba a tener fin, pues los Ases eran diestros en el manejo de las armas y la lucha, pero los Vanes conocían la magia. Finalmente las familias de dioses decidieron una tregua que pusiera paz entre ambos. Para asegurar el cumplimiento de este tratado se intercambiaron rehenes entre ellos. Los Aesir ofrecieron al hermano de [Odín](#), Vili y al sabio dios Mimir. Los Vanir a cambio debían dejar a cargo de los Aesir al dios [Njord](#) y sus mellizos [Freyr](#) y [Freya](#).

Por último sellaron estas decisiones escupiendo todos en un cubo como signo de amistad; esta saliva se mezcló con hidromiel y de ella surgió Kvasir, el dios de la sabiduría y los consejos, mitad Aesir y mitad Vanir, que conocía la respuesta a todo.

Entre los dioses más importantes y relevantes en la mitología nórdica se encuentran los siguientes:

<a href="#">Aegir</a>	<a href="#">Balder</a>	<a href="#">Bragi</a>	<a href="#">Freyr</a>	<a href="#">Freya</a>	<a href="#">Frigga</a>
<a href="#">Heimdall</a>	<a href="#">Hel</a>	<a href="#">Hodur</a>	<a href="#">Loki</a>	<a href="#">Njord</a>	<a href="#">Odin</a>
<a href="#">Sif</a>	<a href="#">Skadi</a>	<a href="#">Thor</a>	<a href="#">Tyr</a>	<a href="#">Ull</a>	<a href="#">Vidar</a>

Existen multitud de otros dioses y diosas de menor aparición en las Eddas, o de menor importancia, como pueden ser *Eisa* y *Einmyria*, diosas de las brasas y de las cenizas, son las hijas de [Loki](#) y Glut.

#### **Gunnur**

Diosa que presidía los combates y daba de beber a los guerreros en el Valhalla.

#### **Hoenir**

Aunque estaba considerado un As, en realidad pertenecía a la raza de los Vanes. Era compañero de Odín y de Loki en sus correrías por el mundo. Fue él quien concedió un alma a la primera pareja de mortales. Pasaba por ser hermoso, robusto, pero limitado de entendimiento. Por eso cuando los Vanes le entregaron a los Ases como rehén, fue acompañado de Mimir, que era muy sabio. Desde entonces vivió con los Ases.

#### **Idun (Idunn)**

Diosa que guardaba las manzanas mágicas de la juventud. Los dioses las comían para no envejecer.

#### **Modi**

Dios de la cólera.

Era hijo de [Thor](#) y de [Sif](#), y hermano de Magni. Heredó el martillo de su padre, y fue uno de los dioses que volvió a la vida tras [Ragnarök](#), por haber sido un dios recto y ejemplar.

#### **Nossa y Gerseme**

Hijas de Oder y Freya. Tal era la belleza de ambas que llevaron sus nombre todas las joyas y piedras preciosas.

#### **Vali**

Hijo de Odín con una giganta. Fue una creación de los Escaldos. Se vengó de [Hodur](#) poniéndole sobre una hoguera por haber matado a [Balder](#).



## **Aegir**

Era el dios de los océanos y de los vientos.

No era ni de la raza de los Ases ni de la de los Vanes, por eso hay algunos que lo encuadran en la de los gigantes.

Junto a su esposa Ran la sustraedora, se dedicaba a hundir las embarcaciones. Ran tenía una gran red en la que atrapaba a los hombres que caían al mar y los conducía a su palacio en el fondo de las aguas, donde los acogía con magnificencia y les obsequiaba con los mejores manjares.



Al no ser de ninguna de las dos razas divinas, se piensa que existió antes de su aparición, y perdurará al ocaso de éstas. Ran y Aegir tuvieron nueve hijas: las diosas que personificaban a las olas del mar.

## **Balder**

Balder era el dios de la luz y de la verdad. El más sabio de los Ases.

Su melena rubia simbolizaba los rayos del sol, que daban el espíritu bondadoso del verano a los hombres. Era un dios muy querido, y por ello se pensaba que después del Ragnarök sustituiría a [Odín](#) en el trono de los Ases

Figura de característica bondad, gentileza, inteligencia e inocencia, Era hijo de Odín y [Frigga](#) y esposo de Nanna. Era muy bondadoso, gentil e inteligente. Vivía en Breidablik, un palacio con el techo de oro y las columnas de plata

Balder sufría pesadillas y tenía miedo de morir, pero su madre hizo jurar a todos y a todo que nadie jamás le haría daño, y así Balder se hizo invulnerable, ya no se le podía matar o herir. Para demostrárselo, los dioses estando en una fiesta, comenzaron a lanzarle todos los objetos que encontraban, incluso sus propias armas, sin que nada le hiciese daño. Esto se convirtió en un juego para los dioses. [Loki](#) entonces le preguntó a su madre Frigga, que si de verdad había convencido a todos los seres de la tierra. Frigg le dijo que a todos menos al muérdago. Frigga olvidó o no quiso preguntar al muérdago porque, siendo demasiado joven, pequeño e insignificante, no lo consideró peligroso para Balder.



Loki le instigó al dios ciego [Hodur](#), el hermano gemelo de Balder para que lo matase. El único dios de Asgard que nunca había jugado al juego de agredir a Balder era Hodur, porque era ciego. Loki le dio una flecha hecha de muérdago, y le dijo a Hodur que jugase al juego. Hodur, como no veía lo que hacía, le tiro la flecha a su hermano, hiriéndole de muerte. Frigg preguntó a los dioses que si alguno de ellos quería bajar al mundo de los muertos, para tratar de convencer a [Hel](#) de que les devolviese a su hijo. Los dioses enviaron un jinete a Hel para que Balder pudiese regresar del reino de los muertos: Hermod bajó a por él. La diosa Hel dijo que Balder resucitaría si el mundo entero lloraba por su muerte, y que si había un solo ser en el mundo que no quisiese el regreso de Balder entre los muertos, no podía hacerle regresar. Y todos y todo, incluidos los objetos inanimados siguen intentando con sus lágrimas que resucite el dios muerto sin poder conseguirlo, porque una gigante llamada Thonkk que vivía en una cueva se negaba. Los dioses le rogaron que accediera, pero ella dijo que nunca recibió nada de Balder. Thonkk era Loki disfrazado.

Este asesinato originó la lucha entre los dioses por un lado y Loki y las fuerzas maléficas por otro, dando comienzo a [Ragnarök](#). La influencia cristiana pudo ser la causa de la "resurrección" de Balder, ya que volvió después del Ragnarök.

### ***Bragi***

Era el dios de la poesía y la música, por eso era muy estimado entre los bardos.

Era esposo de Idun e hijo de [Odín](#) y de la gigante Gunlod. Se le representa como un anciano con un arpa de oro que toca melódicamente.

En el Valhalla ofrecía a los que llegaban la copa de bienvenida, agraciándoles después con sus canciones y versos durante el banquete vespertino.

En el siglo IX vivió un escaldo, Bragi Broddason, tan popular que a su muerte le deificaron y le casaron con la diosa Idun, siendo el origen real de este dios.

### **Freyr**

Dios de la vegetación, de la fertilidad y de la prosperidad de los campos. El más importante de los dioses de la raza de los Vanes. Uno de los dioses del templo de Uppsala. Freyr también era el dios de los duendes, del sol y del buen tiempo. Era un dios creador de la vida por esas condiciones.

Freyr significa Señor o El Primero. Él y su hermana [Freya](#) descendían de los vanes y habían sido rehenes de los Ases, junto con su anciano padre. Freyr poseía un jabalí mágico de oro con poderosos colmillos que podía correr tan deprisa por tierra como por mar y aire, a la velocidad del viento. También era dueño de la nave mágica Skidbladnir, cuyas velas hinchaba siempre un viento favorable y que además podía plegarse y guardarse en el bolsillo cuando no se usaba.



Freyr era hijo de [Njörd](#) y de la ogresa [Skadi](#), hijo del mar y la montaña. Reinaba sobre Alvheim. Se casó con Gerda, una gigante hija de Gymir. Tenía una espada que se movía sola, que perdió en un combate, y un carro al que uncía un jabalí de oro. Cuando salía de noche todo se iluminaba a su alrededor.

En el templo de Uppsala se le daba esta función: Cum ingenti priapo (algo así como: con gran fuerza generatriz, gran potencia; al ser dios de la fertilidad de los campos seguramente se refiera a la fuerza renovadora de la naturaleza).

### **Frigga**

Diosa del amor, del cielo y del hogar. Era una diosa de la tierra cultivada por el hombre. Otorgadora de la fecundidad, protegía a los barcos y reunía a los amantes después de la muerte.

Se la veneraba como protectora del amor conyugal y de las amas de casa. Su símbolo era un manojo de llaves. Diosa que conoce los destinos y dirige la confección de un enorme tapiz, con la ayuda de las Nornas, donde todo lo tejido se hace realidad y en el que los hilos son las vidas de los seres. Motivo por el que se la conoce como protectora contra las desgracias futuras. Protectora también del Fuego Sagrado, conocedora y guardiana de los ritos mágicos, los cuales debían ser presididos por ella como Suprema Sacerdotisa.



Esposa de [Odín](#). Su nombre significa la bien amada, la esposa. Como esposa de Odín es la Reina de Asgard y la madre de los dioses. Era una diosa muy coqueta y seductora, lo que le llevó a no ser fiel a Odín, lo mismo que él tampoco se lo era a ella

### *Heimdall*

Hijo de [Odín](#). Había nacido de nueve ogresas al principio de los tiempos. Al tener nueve madres, fue amamantado en abundancia, permitiéndole crecer en pocos días hasta su tamaño definitivo. Su aspecto era el de un dios grande, hermoso, con dientes de oro. Era además la primera encarnación de Edda. Su nombre significaba el que lanza claros rayos. Era el guardián de los dioses, un dios de la luz.



Vivía cerca de Himmelberget y vigilaba Bifröst. Heimdall casi no necesitaba dormir y era capaz de ver en la oscuridad. Además su oído era prodigioso. El día final del mundo, tocará su trompa Gjallarhorn para llamar a los dioses a las armas en la última gran batalla. Tenía una espada llamada la cabeza de hombre y un caballo de crines relucientes.

## **Hel**

Diosa de la muerte y de las tinieblas. Tercera hija de [Loki](#) y de la hechicera ogresa Angerboda. Vivía debajo de una de las tres raíces de Yggdrasil. Era la más temible de los tres hijos de Loki y Angerboda. Era una doncella monstruosa, medio blanca y medio negra azulada. Su cara era lúgubre y su aspecto rezumaba maldad, la mitad de su cara era humana y la otra mitad era negra porque estaba vacía. Su cabeza caía hacia adelante. Sus poderes, que había recibido de [Odín](#), se extendían a varios mundos. Atormentaba a los cobardes y a los que no han merecido el honor de vivir en Valhalla. Fue expulsada de Asgard por Odín, que la arrojó al norte para que creara el reino de Hel, sobre el cual le otorgó la autoridad de soberana. Era un mundo gris, frío y húmedo. Un país dilatado en el que sonaba el llanto y la queja, y sus patios eran muy anchos, como la muerte. Los que no morían en la batalla iban a parar a Hel, donde llevaba una existencia triste y sombría. Eran las almas de los mortales que morían de vejez o de enfermedad, las de los niños y las de las mujeres. En su mundo subterráneo a veces permitió vivir a criaturas como el dragón Nidhug, que roía día y noche las raíces de Yggdrasil. También acogía en su palacio subterráneo a los héroes humanos y a los dioses cuando morían, allí eran servidos en los banquetes por las sirvientas de Hel. Su palacio se llama Frío de Cellisca, su azafata es Hambre, su cuchillo y tenedor, Carestía; Senilidad su esclava y Chochez su sierva; su umbral Trampa, Postración su jergón y Palidez Desastrosa sus cortinas. El día de la Gran Batalla Final, Hel y su ejército de muertos combatirán contra los dioses.

## **Hodur**

Dios de la oscuridad y del pecado. Era un dios ciego hijo de Odín y Frigga. Famoso por su fuerza. Murió a manos de Valen, otro hijo de Odín. Fue instigado por Loki para que matase al bondadoso Balder, su hermano, con una flecha de muérdago. Tras el Crepúsculo de los dioses resucitó y sobrevivió a todos los demás dioses, como dios del nuevo mundo regenerado que surgió.

## **Loki**

Loki, enemistador de ases y mentiroso, desdicha de hombres y dioses y despreciado por todos. Es hijo del gigante Farbauti. Su madre es Laufey y sus hermanos son Byleist y Helblindi. Loki es hermoso y bello, pero de mala naturaleza y caprichoso. Es muy astuto. Su mujer se llama Sigyn, su hijo Nari.



Los Ases toleraron la presencia del mal entre ellos, personificado por Loki el embaucador. Se dejaron llevar por sus consejos, permitieron que les involucrara en toda clase de dificultades de las cuales lograban salir sólo al precio de separarse de su virtud o la paz, y poco a poco le fueron permitiendo a Loki tener tal dominio sobre ellos, que no dudaba en robarles sus más preciadas posesiones: la pureza, o la inocencia, personificada por [Balder](#) el bondadoso, etc...

Loki sera el comandante de los ejércitos de las tinieblas en la gran batalla del [Ragnarök](#) , y combatira con [Heimdall](#) el guardián de Bifröst, donde ambos se darán muerte.

### **Njörd**

Era el dios del verano. De la raza de los Vanes.

Capaz de apaciguar los mares y los vientos. Como gobernador de los vientos y del mar cercano a la costa, se le concedió a Njörd el palacio de Noatun, cerca de la costa, desde donde se dice, acallaba las terribles tempestades provocadas por [Aegir](#), el dios del mar profundo. En Noatun, Njörd miraba el vuelo de las gaviotas y los cisnes, sus aves preferidas que él consideraba sagrados. También empleaba muchas horas mirando a las focas. Le gustaba vivir al borde del mar. Se creía que otorgaba riquezas, protegía la navegación y garantizaba los juramentos extendiendo su protección especial sobre el comercio y la pesca, los dos oficios que podían ser ejercidos ventajosamente sólo durante los cortos meses de verano, de los cuales él estaba considerado su personificación. Como personificación del verano, se le invocaba para que quietaran las furiosas tormentas que azotaban las costas durante los meses invernales. También se le imploraba para que acelerara el calor primaveral, para así extinguir los fuegos del invierno. Ya que la agricultura se practicaba sólo durante los meses de verano, y principalmente entre los fiordos y ensenadas, Njörd también era invocado para que favoreciera las cosechas.



Era un dios benigno y se le representaba como un dios muy bien parecido, joven, vestido con corta túnica verde, con un corona de conchas y algas sobre su cabeza o un sombrero de ala marrón adornado con plumas de águila o de garza.

Padre de [Freyr](#) y [Freya](#). Fue entregado a los Ases en el intercambio de rehenes que siguió al término de la lucha, con lo que se fue a vivir a Asgard y terminó siendo tomado por uno de los

Ases. Tuvo dos esposas. La primera esposa de Njörd había sido su hermana Nerthus, la Madre Tierra. Sin embargo, Njörd se vio obligado a separarse de ella cuando se le requirió en Asgard, donde pasó a ocupar uno de los once asientos de la gran sala de consejos, estando presente en todas las asambleas de los dioses, retirándose a Noatun sólo cuando los Ases no precisaban de sus servicios.

Su segunda esposa fue [Skadi](#), que prefería vivir en las montañas de Thrymheim. Njörd, ansioso por complacer a su esposa, consintió llevarla hasta Thrymheim y vivir allí con ella nueve noches de cada doce (los tres meses del verano nórdico y los nueve del invierno), si ella estaba dispuesta a pasar los tres restantes con él en Noatun. Esto hizo que Skadi se convirtiera en la diosa-centella, puesto que dicen que usaba unos listones de madera (esquíes) para deslizarse a toda velocidad por la nieve en sus innumerables viajes. Pero cuando llegaron a las regiones montañosas, el susurrar del viento en los pinos, el atronar de las avalanchas, el crujir del hielo, el rugido de las cascadas y el aullido de los lobos le resultaron a él tan insoportables como el mar le había parecido a su esposa y no podía sino regocijarse cada vez que su temporada de exilio concluía y se encontraba de nuevo en Noatun.

Como nunca estaban de acuerdo, decidieron separarse para siempre, regresando ambos a sus respectivos hogares, donde cada uno podía realizar las tareas que solía realizar usualmente.

### **Odín**

Originariamente era el dios de las tormentas nocturnas, jefe de las almas y de los aparecidos; función que conserva en las tradiciones que perviven en la actualidad. Dios de los poetas (hasta el siglo IX), de la sabiduría, de la magia y de la inspiración. De la raza y rey de los Ases. Dios chamánico soberano y padre de los otros dioses. Uno de los dioses del templo de Uppsala. Se le imaginaba cubierto con una ancha capa, con un sombrero y subido en un caballo con el que recorría el cielo persiguiendo una caza fantástica. Por eso conservó su papel en las leyendas de la Caza furiosa y su función de guía de las almas y de los aparecidos.

Es nigromante y omnisciente, podía resucitar a los muertos y convertirse en animal, pudiendo cambiar de apariencia mientras su cuerpo permanecía sin sentido, y bajo estas apariencias podía viajar a lugares lejanos: sus dos cuervos negros, Hugin y Munin. Volaban todos los días para reunir noticias de los hechos ocurridos en el mundo, eran la extensión de sus oídos y sus ojos.

Tenia su corte en Valhalla. Se sentaba sobre Hlidskialf con Yggdrasil en el pedestal (Odín estaba relacionado con Yggdrasil, debido a su carácter chamánico), observando los nueve mundos (Yggdrasil también representaba el desprecio social a la inversión sexual).



También creó las runas. Sus múltiples conocimientos los debe a su tío Mimir, el gigante de las aguas, y a Odrerir, el aguamiel procedente de la cabra del Valhalla.

Al ser el dios más importante, era conocido por todos los germanos por muchos seudónimos como Alfader (el padre de todo), Björn (el oso), Fimbultyr (dios del poder), Gautatyr (dios de los godos), Gestr (el viajero), Gizur (el adivino), Glaspvidr (el seductor), Harr (el señor), Hertyr (dios de los guerreros), Sadr (el que dice la verdad), Sidskeggr (el de la larga barba), Valfader (el padre del campo de batalla), Yggr (el temible), etc.

A Odín se le reconocían también tres propiedades: Sleipnir, su corcel de ocho patas; Gungnir, su lanza; y Draupnir, su anillo. Odín también poseía dos lobos: Geri y Freki. Dentro de Asgard, donde cada dios poseía una gran mansión, Odín tenía tres, por ser el soberano de los dioses. La primera mansión de Odín era Valaskialf, en la que estaba la sala del trono. La segunda era Gladsheim, en la que estaba la sala del Consejo de los dioses. La tercera y más hermosa era El Valhalla, en la que Odín recibía a todos los guerreros muertos heroicamente y compartía con ellos banquetes y juegos de guerra.

Odín tenía un solo ojo porque de joven había dejado el otro en prenda al gigante Mimir a cambio del derecho a beber del delicioso manantial de la sabiduría. Esto hizo arraigar la leyenda de que era el dios del cielo, sucediendo a [Tyr](#), con su manto azul y su único ojo, el sol.

Era hijo de los gigantes Bor y Bestla y hermano de los dioses Vile y Ve. Sus hijos fueron [Thor](#), [Balder](#), Vale, Vali y [Vidar](#). Las tres mujeres de Odín eran diosas de la tierra y su hijo mayor era Thor. Además de [Frigga](#), tuvo por esposas a Jord y a Rinda. Con Rind tuvo a su hijo Vali, que sobreviviría a [Ragnarök](#), y con Jord tuvo a Thor. Pero su favorita fue Frigga.

Además, dispensaba el don de la poesía hasta que en el siglo IX se inventó el dios [Bragi](#), cumpliendo esta función. Robó al gigante Suttung el sentido poético, para dárselo a los dioses y a los hombres.

Odín fue ahorcado en el árbol del mundo, (según el poema de Hávamál). Odín es el "señor de la Horca" y la "carga de la Horca" por este motivo, y además los sacrificios en honor a Odín se realizaban ahorcando al hombre o animal sacrificado

## **Sif**

Diosa de la fidelidad conyugal. También es la diosa de la economía y de los negocios. Divinidad de la tierra, como todas las esposas de [Thor](#).

Representa la Riqueza, el oro de la tierra y todo lo valioso que en ella se puede encontrar, además de los dorados trigales y su conversión en bienes. Su preciado don es ver allí donde existe la riqueza que pueda embellecer al mundo en todos los aspectos, no sólo los materiales.

Esposa de Thor, al que siempre acompaña en sus grandes empresas. Sus cabellos eran de oro puro y sólo [Freya](#) era más hermosa que ella.. Tuvo dos hijos con Thor: Magni y Modi. [Loki](#) cortó a Sif su pelo. Thor se enfadó con Loki y le obligó a reponer su mal. Loki convenció a los enanos a que fabricaran una nueva cabellera para Sif. Los enanos fabricaron para Sif una cabellera de oro puro.

## **Skadi**

Diosa del invierno.

Hija del gigante Hrimthurs y esposa de [Njörd](#). Era muy hermosa. Tenía una armadura plateada, una reluciente lanza, y afiladas flechas. Llevaba un corto vestido de caza, polainas blancas de piel y anchas raquetas de nieve. Skadi era una grandísima arquera, y por eso se la representaba con un arco y un flecha. Como también era diosa de la caza, estaba acompañada



por un perro de las nieves. Skadi era invocada por cazadores y viajeros en invierno, cuyos trineos ella guiaba sobre la nieve y el hielo.

Fue a Asgard para reclamar una recompensa por la muerte de su padre. Los dioses reconocieron lo justo de su demanda, tras lo cual le ofrecieron una compensación habitual. Skadi, sin embargo, estaba tan enfurecida que al principio rehusó tal recompensa y severamente reclamó vida por vida. [Loki](#), deseando apaciguar su ira, pensó que si conseguía que sus fríos labios se relajaran en una sonrisa, el resto sería fácil. Para ello comenzó a hacer todo tipo de bromas. Atando un chivo a su cuerpo con una cuerda invisible, realizó una serie de bufonadas que después el chivo reprodujo. La visión era tan grotesca que todos los dioses rieron sonoramente, e incluso Skadi se vio forzada a sonreír. Aprovechándose de su mejor humor, los dioses apuntaron al firmamento donde los ojos del gigante brillarían como estrellas radiantes en el hemisferio Norte para mostrarle todos los respetos. Además le ofrecieron como esposo a cualquiera de los dioses presentes de la asamblea, suponiendo que estuviera dispuesta a juzgar sus atractivos por sus pies desnudos. Con los ojos vendados, de manera que sólo pudiera ver los pies de los dioses que se encontraban en círculo, Skadi miró a su alrededor y su vista se posó sobre un par de hermosos pies. Estaba segura de que pertenecían a [Balder](#), que era el que ella quería como su elegido. Cuando se le quitó la venda, descubrió con pesadumbre que había escogido a Njörd. A pesar de su decepción, ella pasó una feliz luna de miel en Asgard, donde todos parecían deleitarse en honrarla.



Tras esto, Njörd llevó a su esposa a Noatun, donde el monótono sonido de las olas, los chillidos de la gaviotas y los gritos de las focas perturbaron tanto el sueño de Skadi que, finalmente, declaró que le era imposible permanecer allí más tiempo y le imploró a su esposo que la llevara de regreso a su Thrymheim nativo. Njörd, por complacer a Skadi, accedió a llevarla hasta Thrymheim y en vivir allí con ella nueve noches de cada doce, si ella estaba dispuesta a pasar los tres restantes con él en Noatun.

Pero cuando llegaron a las regiones montañosas, el susurrar del viento en los pinos, el atronar de las avalanchas, el crujir del hielo, el rugido de las cascadas y el aullido de los lobos le resultaron a él tan insoportables como el mar le había parecido a su esposa y no quería más que llegase el momento de regresar a Noatun. Skadi se dedicó a la caza, dejando sus dominios sólo para casarse con [Odín](#), con el que tuvo un hijo, Seming, el primer rey de Noruega y el supuesto fundador de la estirpe real que gobernó el país durante mucho tiempo. Otras versiones dicen que Skadi terminó casándose con [Ull](#), el dios del invierno.

## Thor

Dios de la guerra y del Trueno. De la raza de los Ases. Uno de los dioses del templo de Uppsala. Era el dios que regía sobre los fenómenos de la naturaleza: los vientos, las tormentas, los relámpagos, etc., y por ello los sacrificios en honor a Thor, buscaban las buenas cosechas, y las condiciones propicias para que no haya hambre y enfermedad. Representaba la juventud, el rayo ,el trueno, el fuego y era el protector de la arquitectura. Thor fue considerado como protector de la institución del matrimonio.

Era el hijo primogénito de [Odín](#) y Jord. Ocupaba el lugar central dentro del templo de Uppsala. Era el dios más popular y el más importante entre los nórdicos después de su padre. Luchó contra los gigantes para impedir que el frío y la oscuridad cubriese el mundo de los dioses y de los hombres, defendiéndolos del peligro que éstos causaban. Thor era retratado como un joven valiente pero sencillo que luchaba contra los gigantes, pues era gran guerrero, el mejor. También fue llamado Thor de los Ases (Asa-Thor, Ása-Thór), Thor el cochero o el Trueno. Su símbolo era la cruz gamada.

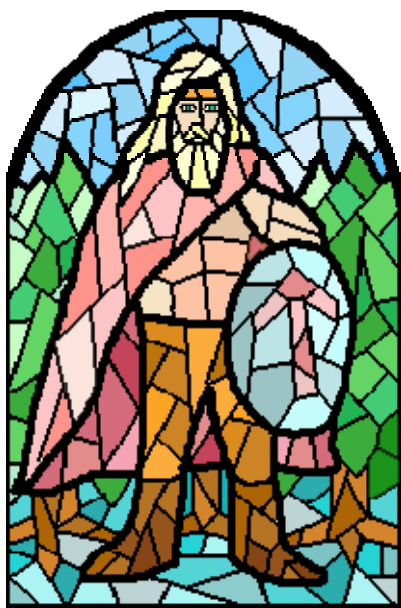


A Thor se le reconocían tres propiedades divinas que le permitían luchar contra los gigantes: La primera era el martillo Mjöllnir. Sus enemigos conocían cuando Thor alzaba Mjöllnir. El martillo mágico tenía la virtud de volver siempre a las manos de Thor. Además tenía la característica de dar siempre en blanco. Mjöllnir podía encoger de tal manera que se podía disimular en cualquier sitio. La segunda propiedad era el cinturón de fuerza, Megingjardar. Cuando se lo abrochaba, su poder se duplicaba. La última propiedad eran sus guantes de hierro, ya que eran necesarios para poder portar a Mjöllnir. Thor tuvo dos esposas. La primera era una ogresa, Angerboda. Con ella engendró a Magni y a Modi, destinados a sobrevivir al [Ragnarök](#). La segunda esposa era [Sif](#), con quien tuvo una hija Thrud. Hay versiones que dicen que fue con Sif y no con Angerboda con quien tuvo a sus dos hijos Magni y Modi.

Viajaba en un carro tirado por dos machos cabríos, provocando los truenos que los humanos oían desde la tierra. Thor vivía en Bilskirnir, que era un palacio cerca de Trondheim (Trudheim), a las afueras de Asgard, en una región llamada Thrudvang (El campo de Fuerza). Thor no quería cruzar el puente que unía Midgard con Asgard, porque Bifröst no podría soportar el calor de sus rayos y el estruendo de los truenos que causaba su carro. Thor murió en el [Ragnarök](#) tras haber vencido y aplastado a la serpiente de Midgard.

## Tyr

Dios del combate y del honor marcial y por lo tanto, dios del cielo y de la guerra. De la raza de los Ases.



Dios antiguo oscurecido por la figura de [Thor](#), por el cual perdió importancia en la era vikinga, ya que antes había sido uno de los dioses más populares. Era hijo de [Odín](#) y de [Frigga](#). Era el más valiente y emprendedor de los Ases, aunque no tan fuerte como Thor. Era musculoso y fuerte, aunque manco. Su nombre aparecía inscrito en las espadas de los guerreros, para darles su fortaleza. Se le invocaba antes de las batallas puesto que era él quien otorgaba las victorias. Fue el que ató al Lobo Fenrir. Para conseguirlo, le tuvo que ofrecer una de sus manos para distraer a la bestia

### **[Ull](#)**

Era el dios de la caza y del invierno.

Era un dios menor, considerado como un as hostil, responsable de los inviernos crudos (negu gorriak). Era hijo de [Thor](#) y de [Sif](#). Su nombre significaba el magnífico.

Tenía un hueso, en el cual había gravado fórmulas mágicas, tan poderoso que incluso podía servir para cruzar el mar sobre él. Era cazador, y recorría las llanuras nevadas persiguiendo a la caza con la ayuda de unos zapatos especiales llamados ahora esquíes. Los Ases le escogieron para que durante un tiempo ocupase el puesto de Odín, ya que [Odín](#) fue desterrado de Asgard por haber engañado a una joven. A los diez años de destierro, Odín volvió y expulsó a Ull.

### **[Vidar](#)**

Era hijo de [Odín](#) y era llamado el As silencioso, pues apenas hablaba en las asambleas de los dioses. Creación de los Escaldos. Capaz de llevar a cabo azañas que no hubieran realizado otros dioses aparentemente más audaces. En la guerra entre los dioses y los gigantes superó al mismo Odín en fuerza, pues mató a Fenrir. Sobrevivió a [Ragnarök](#).

## **[4. Ragnarok](#)**

Según la profecía de la Sibila, el mundo sería destruido por una batalla entre los dioses y los poderes malévolos, y cada uno destruirá al otro.

Los Ases toleraron la presencia del mal entre ellos, personificado por [Loki](#) el embaucador. Se dejaron llevar por sus consejos, permitieron que les involucrara en toda clase de dificultades de las cuales lograban salir sólo al precio de separarse de su virtud o la paz, y poco a poco le fueron permitiendo a Loki tener tal dominio sobre ellos, que no dudaba en robarles sus más preciadas posesiones: la pureza, o la inocencia, personificada por [Balder](#) el bondadoso, etc...

Demasiado tarde se dieron cuenta de lo maligno que era este espíritu, hasta que hubo encontrado un hogar entre ellos y, demasiado tarde, desterraron a Loki a la Tierra, donde los hombres, siguiendo el ejemplo de los dioses, fueron corrompidos por su siniestra influencia. La Batalla Final empezaría cuando Loki logre escaparse de su castigo por haber instigado a [Hodur](#) para que matase a su hermano Balder. Según se vaya acercando el fin, habrá escasez y discordias, Ragnarök. Los hermanos se matarán entre sí y los hijos no perdonarán a sus padres. Habría tres años de invierno, Fimbul, después de que la vieja gigante Gulveig-Hoder pariera una manada de lobos, de los cuales uno de ellos empezará a perseguir a Sol y Luna (Mani): Managarm.

Viendo que el crimen predominaría y que todo el bien sería desterrado de la Tierra, los dioses verán que las profecías se empezaban a cumplir y que la sombra de Ragnarök estará ahí. Sol y Luna, temerosos, conducirán sus carros, mirando hacia atrás, sabiendo que los lobos les estarán persiguiendo y que pronto les alcanzarán y les devorarán. Conocen sus destinos, pero aún así continuarán su recorrido y se enfrentarán a su final. Y al desaparecer sus sonrisas, la Tierra se volverá triste y fría y el terrible invierno Fimbul comenzará. Los vientos soplarán desde el Norte y la tierra se helará. Este severo invierno ya hemos dicho que se prolongará durante tres estaciones completas sin descanso, seguido por otros tres, igual de duros, durante los cuales toda la alegría abandonará la Tierra y los crímenes de los hombres aumentarán y todos los sentimientos de humanidad y compasión desaparecerán.

En los nichos de Ironwood, la gigante Angerboda, alimentará a los lobos: Hati, Sköll y Managarm. Los alimentará con las médulas de los huesos de los asesinos y los adúlteros y tal será el predominio de estos crímenes que nunca se les acabará la comida. Diariamente irán ganando fuerzas para perseguir a Sol y a Luna y finalmente, lograrán alcanzarlos devorarles, inundando la tierra con sangre de sus fauces goteantes. Ante terrible conclusión, la tierra se estremecerá; las estrellas, asustadas, caerán desde el firmamento.

El Lobo Fenris se librará de sus cadenas y, con las fauces abiertas, devorará el mundo. Sus ojos arderían y su aliento arrojaría llamas.

Loki será también liberado preparando un navío fantasmal, Naglfar, hecho de uñas de hombres muertos, con una tripulación de cadáveres en putrefacción, zarpando desde el reino de su hija Hel. La Serpiente Midgard, Jormagundr, despertada por el alboroto general y con inmensos retorcimientos y conmoción, por lo que los mares serán azotados con enormes olas como nunca antes habían alterado las profundidades del mar, se arrastrará hasta la tierra y se incorporará a la terrible batalla. Una de las grandes olas, agitadas por los esfuerzos de Jormagundr, será la que ponga a flote a Naglfar.

De un espeso banco de niebla, hacia el Norte, otra embarcación partirá pilotada por Hrym, en la que todos serán gigantes de hielo, armados por completo e impacientes por entrar en batalla contra los Ases, a quienes siempre habían odiado con todas sus fuerzas. Al mismo tiempo, Hel, la diosa de la muerte, saldrá por una grieta en la tierra desde su reino de muertos, seguida de cerca por el sabueso de ésta, Garm. Con ella, el resto de los malhechores de su lúgubre reino y el dragón Nidhug, que sobrevolaría el campo de batalla, transportando cadáveres sobre sus alas.

Al mismo tiempo, el dragón Nidhug roerá la raíz del fresno Yggdrasil, que hará estremecer hasta a su rama más alta. El gallo rojo Fialar, posado en lo alto del Valhalla, cacareará en alto la alarma, que será inmediatamente repetida por Gullinkambi, el gallo en Midgard, y por la rojiza ave de Hel en Niflheim. [Heimdall](#), observando la llegada de Ragnarök y oyendo el

estridente chillido del gallo, tocará inmediatamente el cuerno Gjallar con el sonido esperado durante tanto tiempo, y que se oíría en todo el mundo. Al oírlo, los Ases y los Einherjar se levantarán de sus divanes dorados saliendo de El Valhalla.

La sangrienta y decisiva batalla final se librará en el Llano de Vigrid, como Vafthrundnir había presagiado mucho tiempo atrás, que se extendía delante del Valhalla.

De Muspellsheim, vendrán multitud de jinetes armados con espadas de fuego, partiendo súbitamente el cielo en dos, y cabalgando a través de la enorme brecha Surt con su espada flameante, seguido por sus hijos y, mientras atravesaban el puente Bifröst con la intención de arrasar Asgard, el glorioso puente se hundirá con un estruendo bajo las pisadas de sus caballos y comenzando todo a arder.

Tan pronto como desembarque, Loki dará la bienvenida a estos refuerzos con alegría y, colocándose en cabeza, marchará con ellos hacia la lucha. Los dioses sabrán muy bien que su fin está ya cerca y que su debilidad y falta de previsión les hará estar en gran desventaja, pues [Odin](#) sólo tenía un ojo, [Tyr](#) una mano y [Freyr](#) nada, excepto un cuerno de venado con el que defenderse, en vez de su invencible espada. Sin embargo, los Ases no mostrarán señales de desesperación, se pondrán sus más ricas vestimentas y cabalgarán alegremente hacia el campo de batalla decididos a poner un alto precio a sus vidas.

Mientras reunan sus fuerzas, Odín descenderá una vez más hasta el manantial de Urd, donde bajo Yggdrasil derribado, se sentarán aún las Nornas con los rostros cubiertos y guardando un silencio obstinado, con su tela rasgada a sus pies. El padre de los dioses susurrará de nuevo un comunicado misterioso a Mimir, tras el cual montará sobre Sleipnir para reunirse con el ejército que le esperaba.



El lobo Fenris devora a Odin

Los combatientes se encontraban ahora congregados en las vastas extensiones de Vigrid. A un lado, se alinearán los severos pero tranquilos rostros de los Ases, los Vanes y los Einherjar, mientras que en el otro se reunirán el abigarrado ejército de Surt, los sombríos gigantes de hielo, el pálido ejército de Hel y Loki y sus horribles seguidores, Garm, Fenris y Jormagundr, estos dos últimos, arrojando fuego y humo, y nubes de vapores tóxicos y mortales, que llenarán todo el cielo y la tierra con su venenoso aliento.

A la cabeza de los dioses estará Odín, que será de entre los dioses la primera víctima al ser devorado por Fenris. A cada momento triunfante de la lucha, su tamaño colosal asumirá proporciones aún mayores, hasta que finalmente, sus fauces abiertas de par en par abarcarán todo el espacio entre el cielo y la tierra, y el repugnante monstruo se abalanzará furiosamente sobre el padre de los dioses engullendo su cuerpo entero dentro de su horrible estómago. Su hijo [Vidar](#) correrá a vengarle y atravesará la mandíbula del lobo dándole muerte de una patada, arrancándole la cabeza y clavándole un puñal en el corazón.

El dios Freyr fenecerá a manos del gigante Surt. [Thor](#) y la Serpiente Midgard se matarán mutuamente, ya que aunque aplaste el cráneo de la serpiente con Mjöllnir no podrá reistir a causa de los venenos respirados en la lucha. Loki y Heimdall se matarán uno a otro. Tyr morirá también, después de haber matado a Garm, a consecuencia de las mordeduras que éste le había causado. El resto de los dioses y todos los Einherjar se enfrentarían a enemigos dignos de su coraje.

Desaparecidos todos los dioses que protegían a los hombres y todos los Einherjar, éstos mueren, y la misma tierra pierde su forma. Surt arrojará súbitamente sus ardientes tizones sobre el cielo, la tierra y los nueve reinos de Hel. Las estrellas que queden se desprenderán del cielo y caerán, el fuego lo cubrirá todo y el Universo se convertirá en un infierno. Las llamas alcanzarán los palacios dorados de los dioses, que se consumirán por completo. La vegetación sobre la tierra se destruirá de forma similar y el terrible calor hervirá todas las aguas. El gran incendio se propagará violentamente hasta que todo se consuma, cuando la tierra, ennegrecida y llena de cicatrices, se hunda lentamente bajo las olas hirvientes del mar. El mundo se consumirá en llamas prendiendo a Yggdrasil, quedando el mundo reducido a cenizas y hundiéndose en el mar definitivamente.

#### *Loki se enfrenta a Heimdall*

Después de la destrucción se creará un nuevo mundo. La tierra, depurada por el fuego y purificada por su inmersión en el mar, emergerá de nuevo y será iluminada por el Sol, cuyo carro estará conducido por un hijo de éste, nacido antes de que el lobo hubiera devorado a su madre. El nuevo Sol no tendrá imperfecciones como el primero y sus rayos ya no serán tan ardientes como para tener que situar un escudo entre él y la tierra. Estos rayos harán que la tierra renueve su manto verde y crezcan flores y frutas en abundancia. Una tierra nueva, verde y hermosa con recursos inagotables.

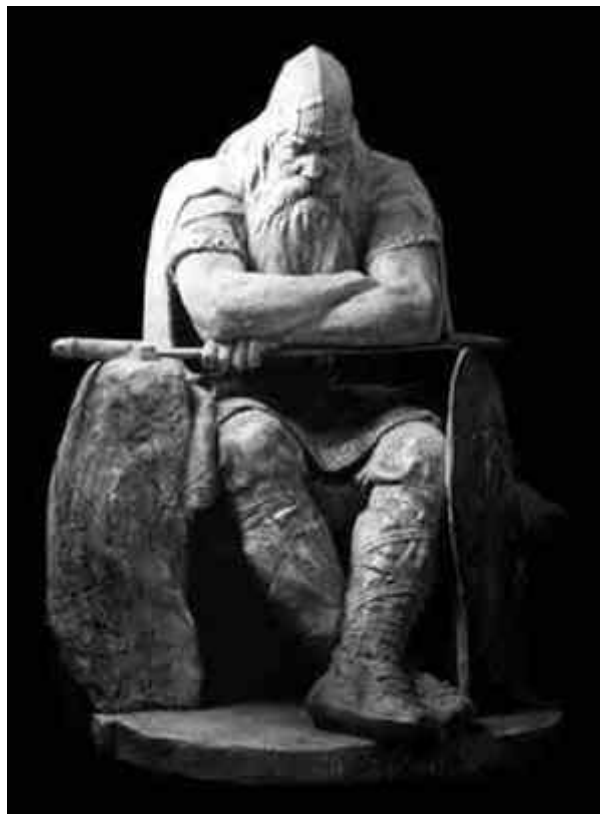
No habrá hambre, ni frío, ni mal. Asgard habrá desaparecido, pero allí regresarán los Ases que sobrevivan a Ragnarök. A la cabeza de los nuevos dioses estarán aquellos de los antiguos dioses que no cometieron falsedades, perjuros ni crímenes y que se salvaron por ello de la destrucción. Todos los dioses que representaban las fuerzas en desarrollo de la Naturaleza fueron asesinados en la batalla. El primer dios en resucitar será Balder, que junto a su hermano Hodur, con quien estaba reconciliado y con el que viviría en perfecta amistad y paz. Odín no volverá pero sí sus hijos Vali y Vidar y los hijos de sus hermanos Vile y Ve. Vali y Vidar eran las fuerzas de la Naturaleza, que regresarían a las tierras de Ida, donde se les unirán Modi y Magni, hijos de Thor y personificaciones de la fuerza y la energía, que rescatarán a Mjöllnir, y junto a ellos caminará Hoenir.

Fue así como, caminando un día sobre el largo césped de Idavold, encontrarán de nuevo los discos de oro con los que los Ases habían acostumbrado a jugar. Cuando el pequeño grupo de dioses se vuelva tristemente hacia el lugar donde se habían alzado una vez sus moradas

señoriales, se darán cuenta de que Gimli, la morada celestial más elevada, con su techo de oro en lo alto, no había sido consumida. Allí descubrieran que se había convertido en el lugar de refugio de la nueva casta de dioses. Entre los sobrevivientes sólo habrá una mujer, Lif, y un hombre, Lifthrasir, que se refugiaron durante la batalla en el Bosque de Hodmimir (Bosque de Mimir), escapando y sobreviviendo de las aguas para refugiarse cuando Surt había puesto el mundo en llamas. Habían caído en un tranquilo sueño, inconscientes de la destrucción a su alrededor y habían permanecido allí, alimentados por el rocío de la mañana, hasta que fue seguro para ellos el volver a salir. En ese momento tomarán posesión de la tierra regenerada, que sus descendientes poblarán y sobre la cual tendrán un dominio completo. Emergrán entonces de las profundidades del bosque de Hodmimir. De ellos nacerá una nueva raza humana protegida por los nuevos y mejores dioses. Además, existían otras dos mansiones, una reservada para los enanos y la otra para los algunos gigantes, pero ya que estas criaturas no tenían libertad de voluntad y ejecutaban ciegamente los decretos del destino, no serán consideradas responsables de ningún daño que hubieran causado, y por tanto no serán consideradas merecedoras de ser castigadas. Se decía que los enanos gobernados por Sindri, ocuparían un palacio en las montañas Nida, donde beberán el aguamiel, mientras que los gigantes establecerían su residencia en el palacio Brimer, situado en la región Okolnur (no fría), pues el poder del frío será completamente aniquilado y ya no existirá más hielo.

## 5. Valkirias

Son quizás las féminas más conocidas de la mitología escandinava, las vírgenes guerreras enviadas por [Odin](#) a rescatar a los caídos en batalla para conducirlos al Valhalla, donde preparan las mesas y les escancian la hidromiel: Gugn, Rota, Norn, Skuld y otras cinco desempeñan esta función, siendo la más conocida Brunilda, que por desobedecer a Odín perdiese la inmortalidad y fuese desposada por Sigfriedo, el hombre sin miedo, como se relata en la leyenda de los Nibelungos. Los guerreros del Valhalla, los Einherjar, esperan la llegada de la Batalla Final, alimentándose de la carne del jabalí Saehrimnir. Cada día lo cuecen y a la tarde está entero.



### *Guerrero descansando en el Valhalla*

Un héroe a punto de morir sabe que una valquiria vendrá en su búsqueda para llevarlo a la morada de Odín, lo que lo hace feliz. Los nórdicos consideraban una vergüenza morir de vejez o enfermedad, pues eran un pueblo valiente y guerrero, si llegaban a saber que iban a morir sin combatir entonces ellos por sí solos se hacían heridas en el cuerpo con la esperanza de que Odín los aceptara como guerreros héroes.



A diferencia de todos los demás paraísos prometidos por las religiones del hemisferio oriental- su atractivo, su placer prometido (además de estar en presencia de Odín) era estar en compañía de los correligionarios, comiendo y luchando, alternativa e incesantemente. Nunca se habló de placer sensual que no fuera banquete, o lizas con heridas que restañaban automáticamente, al llegar de nuevo la hora de comer. Estaban las nueve robustas y sanas Valkirias, las virginales amazonas de la guerra, despojadas de sus armaduras y vestidas de blanco, para cumplir con su único deber: atender a los comensales, llevándoles fuentes llenas de tajadas de jabalí y jarras de hidromiel, para que renovasen fuerzas y se pusieran a combatir a fondo, sin rencor, hasta que les llamaran para la cena

## 6. Sagas

En la antigüedad escandinava se llamaba saga a las pequeñas leyendas sobre seres heroicos, mitológicos, etc., como las que de hecho aparecen en las Eddas.

Los protagonistas, al igual que en en otras mitologías son los propios dioses o bien héroes legendarios en busca de tesoros o enfrentados contra el mal.

En particular en la mitología escandinava los dioses [Thor](#) y [Loki](#) son protagonistas de un buen número de sagas.

Posteriormente las sagas se consolidaran como un género literario propio, donde se contarán los hechos históricos de la época mediante personajes como los bardos o escaldos, guerreros, jefes de clan o simples campesinos incluso. Los personajes, o el personaje principal, pueden ser inventados también, o reales, en cuyo caso el elemento histórico puede ser más o menos importante, incluso hasta predominar con claridad.

Aquí solo miraremos las sagas de carácter exclusivamente mitológico de las que veremos varios ejemplos.

### [TYR Y EL LOBO FENRIS](#)



## THOR Y LA SERPIENTE MIDGARD

### SLEIPNIR

## THOR EN EL PALACIO DE UTHGARD

### THOR Y EL GIGANTE SKRYMIR

## LA CABELLERA DE SIF Y EL TESORO DE LOS DIOSSES

### EL PRINCIPE VRAN

#### **6.1 Tyr y el lobo Fenris**

El terrible lobo Fenris, junto a la serpiente Jörmungandr y a la diosa de la muerte Hel, fue uno de los monstruosos hijos del dios [Loki](#) y la gigante Angur. [Odín](#) trató de domesticarlo mientras era un cachorro, y se lo llevó al Asgard. A [Tyr](#) se le encargó alimentar a la fiera, ya que era el único que se atrevía a acercarse a ella; así lo hizo, viendo cómo el animal crecía en tamaño y fiereza y no mejoraba en absoluto su conducta. Entonces los doce acordaron sujetar al lobo con cadenas, para evitar que pudiera convertirse en un peligro para todos; pero las cadenas no servían de nada, Fenris las rompía con toda facilidad; así que los dioses pidieron a los elfos que hicieran algo indestructible. Los elfos mezclaron los pasos de un gato, el celo del oso, la voz de los peces, saliva de pájaros, la barba de una mujer y la raíz de una montaña; con ella tejieron una cuerda irrompible, Gleipnir, que cuanto más se tiraba de ella más se apretaba. Se fueron todos, dioses y lobos, a la isla de Lyngvi, para proponer a Fenris que probase su resistencia, cosa nada fácil, puesto que él recelaba de una tan sutil ligadura. Como los doce insistían, Fenris aceptó, a condición de que uno de ellos pusiera su brazo dentro de las fauces, para pagar por todos si algo salía mal. Así que Tyr fue de nuevo el elegido y dejó su brazo a prueba dentro de la boca de Fenris, mientras que se le ataba el Gleipnir al cuello y a las garras.



El lobo estiró y estiró la atadura, pero ésta sólo se apretaba cada vez más; mientras tanto, los dioses reían, bueno no todos, pues Tyr perdió la mano derecha para los restos. El lobo aullaba furioso y los dioses le metieron una espada en la boca, para acallararlo; de la sangre que manó

de su paladar brotó el río Von y allí quedó Fenris, esperando el día final, hasta que llegara el momento en que se rompiera su ligadura y fuera el tiempo de su venganza.

## 6.2 Thor y la serpiente Midgard

Los dioses deseaban realizar una fiesta en la casa de [Aegir](#), pero no podían conseguir la suficiente bebida ya que Aegir no disponía de un caldero lo suficientemente grande para preparar la cerveza. Pidió entonces a [Thor](#) que le buscara uno, pero nadie sabía donde podría conseguirlo, entonces [Tyr](#) le dio una idea:

- "Al este de los ríos Elivagar, cerca de las fronteras del cielo, habita el sabio Ymer, y este que es mi padre, tiene una sólida caldera de un rast (milla) de profundidad.
- ¿Pensáis que podemos obtenerla?, dijo Thor
- Si, podemos obtenerla con alguna estratagema, contestó Tyr

Entonces Thor tomó la apariencia de un muchacho y junto a Tyr viajaron hasta llegar a casa de Egil, donde dejaron a su cuidado las cabras y prosiguieron hacia el palacio de Ymer. Cuando llegaron Tyr encontró a su abuela, una gigante de 900 pies, pero su madre que era una bella mujer les ofreció bebidas y los aconsejó de que se escondieran bajo unas calderas, pues Ymer, su marido, era muy cruel con los extranjeros.

Cuando Ymer volvió de la pesca al anochecer su mujer lo estaba esperando para comunicarle que su hijo, el que habían estado esperando, estaba ahora en casa y que lo acompañaba el enemigo de los gigantes, Thor, e indicó hacia donde estaban escondidos. cuando Ymer miró la columna se partió y Thor quedó frente a Ymer, el cual hizo matar tres bueyes para ofrecerles una comida aunque no le agradaba la presencia de su enemigo. Thor se comió dos el solo. A la mañana siguiente Thor observó que Ymer preparaba sus botas de pesca y le pidió acompañarlo, a lo que el gigante respondió que no, pero al insistir finalmente le dijo que buscara un cebo y fuera al bote, Thor fue donde estaba el rebaño y sacó el mejor toro de Ymer, le sacó al cabeza y volvió al bote, enseguida partieron, remarón mucho tiempo y al fin Ymer exclamó sorprendido por lo fuerza de Thor que si no se detenían entonces estarían en peligro de la serpiente Midgard, no obstante Thor siguió remando mucho más tiempo. cuando se detuvieron Ymer no tardó en pescar dos ballenas, Thor lanzó su caña con el cebo amarrado el cual llegó rápidamente al fondo, y logró engañar a la serpiente la cual quedó agarrada del anzuelo, Thor tiró tan fuerte que sus pies atravesaron el barco y llegaron al fondo del mar, desde ese momento Thor y la serpiente lucharon mientras ésta le tiraba mares de veneno, Ymer en su espanto comenzó a tiritar y palideció, rápidamente cogió un cuchillo cuando Thor blandía su martillo y cortó la cuerda de forma que la serpiente se sumergió en el mar nuevamente. Thor proporcionó tal puñetazo a Ymer que éste cayó de cabeza al agua.

Cuando regresaron al palacio, el gigante pidió a Thor demostrara nuevamente su fuerza, y le rogó que rompiera su vaso, Thor lo lanzó contra las columnas pero no se rompió, así que su amigo le dio el consejo de que lo tirara contra la frente de Ymer, pues era más dura que cualquier vaso, y así lo hizo Thor, el vaso se rompió y la frente del gigante quedó intacta. Pero aun Thor debía sacar esa caldera fuera del palacio, ya Tyr lo había intentado dos veces, pero sin éxito, Thor con toda su fuerza de Asio tomó la caldera y la subió a su cabeza, sus pies atravesaron el suelo de la sala, cuando vio una multitud de cabezas lanzándose contra él y entremedio la cabeza de Ymer, colocó la caldera sobre su hombro y blandió su martillo, enseguida masacró a todos los gigantes, volvieron entonces a la casa de Egil, el cual informó que una de sus cabras había muerto, así volvieron a la casa de Aegir y ya nada impidió dar la fiesta

### 6.3 Sleipnir

Según la mitología nórdica, la pared que encerraba a Asgard fue destruida durante una batalla entre los Vanir y los Aesir, saliendo de un ataque de los dioses vulnerables a un ataque de gigantes. Un día un constructor llamado Blast vino a Asgard y ofreció reconstruir la pared sólo si la Diosa Freya consentía en ser su esposa. El pidió además el Sol y la Luna. Los Dioses querían la pared reconstruida, pero los términos indicados por el gigante eran indignantes. Sin embargo, el Dios Loki propuso una manera de retrasar al gigante y de conseguir siquiera una parte de la pared reconstruida. Los Dioses convinieron el pago pedido por el gigante, pero sólo si el trabajo era terminado en tres estaciones o lo perdería todo. El gigante aceptó el trato pero con la condición de que lo dejaran usar su semental, Svadilfari, en la reconstrucción del muro. El trabajo procedió mucho más rápidamente de lo que los Dioses se habían imaginado y comenzaron a preocuparse. El Dios Odín amenazó en matar a Loki si la pared era terminada dentro del plazo asignado. Loki se percató de que el caballo del gigante acarreaba mucho peso y se le ocurrió un plan para privar al gigante de su caballo. Tomando la forma de una yegua joven, Loki, engañó al semental un momento, lo llevó al bosque y se cercioró de que permaneciera allí hasta el día siguiente.



Cuando Svadilfari volvió, su amo ya estaba demasiado retrasado como para terminar su trabajo. El constructor estaba tan enojado que reveló su forma verdadera y resultó ser un gigante de roca. El Dios Thor al darse cuenta desapareció al gigante sólo con un golpe de su martillo, Mjöllnir. Meses después, Loki volvió a Asgard donde dio a luz un caballo de ocho patas, lo regaló a Odín y le dio por nombre Sleipnir. El caballo podía viajar por mar, tierra y aire y era más veloz que cualquier hombre o especie.

### 6.4 Thor en el palacio de Uthgard

Retomando las aventuras de [Thor](#), [Loki](#) y los criados de Thor en la tierra de los gigantes, tras su encuentro con Skrymir. Las narraciones de las Eddas dicen lo siguiente:

Caminando Thor con sus compañeros, se toparon con una fortaleza tan alta que tuvieron que doblar el cuello sobre las espaldas para verla en toda su longitud. Una verja les cerraba el paso y Thor no consiguió abrirla, pero era tan grande que pudieron entrar por entre los barrotes. Vieron una gran sala, y allí fueron.

En la sala había dos bancos en los que estaban sentados enormes hombres. Se dirigieron al Rey Utgard-Loki (sin relación aparente con el otro Loki), que tardó en mirarlos y lo hizo con una sonrisa burlona, adivinando quién era Thor y retándolos a exponer sus mayores habilidades, pues Utgard estaba seguro que entre su gente habría quien los superara en todo.

Loki se adelantó y lanzó su desafío: Nadie podría comer más rápido que él. Llenaron dos artesas de carne y llamaron a un tal Logi, y Loki comió la carne tan rápido como pudo, pero en el mismo tiempo Logi devoró además los huesos y la artesa!

Entonces Thjalfi, el criado de Thor se ofreció para probar sus fuerzas haciendo una carrera con quien Utgard designara. Salieron a unas pistas y Utgard llamó a Hugi de los suyos. Echaron a correr, y Hugi iba tan por delante que dio la vuelta cuando Thjalfi aún no había salido. Utgard se burló diciendo que había visto hombres con pies más ligeros, y ordenó una segunda carrera, de tal manera que cuando Hugi fue y volvió, había la distancia de un tiro de flecha hasta su perseguidor Thjalfi. En una tercera carrera, para cuando Hugi llegó a la meta, Thjalfi aún no había llegado a la mitad.

Acabada esa competición, Utgard preguntó a Thor en qué quería competir, eligiendo Thor batirse en la bebida con cualquiera de los hombres de Utgard. Utgard ordenó que le trajeran un cuerno de bebida y le dijo a Thor: "Pensamos que beber bien este cuerno es hacerlo de un sólo trago, pero hay algunos hombres que lo terminan en dos tragos, y no hay ninguno que sea tan mal bebedor que no lo apure en tres..."

Thor miró el cuerno y no le pareció muy grande, aunque sí algo largo. Tenía mucha sed así que empezó a beber y dio un gran trago pensando que no tendría que volver a empujar el cuerno. Pero cuando se quedó sin respiración, dejó el cuerno y para su sorpresa ¡el nivel casi no había variado! "Creía que Asathor podría dar un trago mayor", dijo Utgard. sin decir nada, Thor volvió a empujar el cuerno y bebió hasta la congestión, viendo que el extremo delgado no se empujaba todo lo que él hubiese querido. Cuando miró el interior del cuerno, vio que el nivel había descendido menos que antes... "No podrás decir que eres tan grande como dicen los hombres si no das en otros juegos más que en éste", se burló Utgard. Thor se enfadó, y bebió de nuevo tanto como pudo, pero volvió a comprobar que el nivel del cuerno no descendió. Como no podía beber más, entregó el cuerno.

Utgard lo desafió a probarse en otros juegos, y Thor intrigado aceptó. Utgard le ofreció que probase a levantar del suelo a su gato, algo que hasta los niños de allí conseguían. Era un gato grande, y Thor le puso la mano en la tripa y tiró para arriba, pero cuanto más subía la mano, más arqueaba el lomo el gato. Cuando Thor llegó tan alto como pudo, todo lo que consiguió es que el gato levantase una de sus cuatro patas...

"Tal como suponía, Thor es demasiado pequeño comparado con nuestros hombres", se seguía burlando Utgard. "Tan pequeño como dices que soy, ¡que venga alguien a luchar conmigo!", gritó Thor enfadado. Utgard dijo que entre todos sus hombres no había ninguno que fuese adecuado para luchar con Thor. A menos que Thor quisiera luchar con Elli, la vieja madrastra de Utgard, que había vencido a hombres más corpulentos que Thor. Y así ocurrió que cuanto más empeño ponía Thor en derribarla, más firme permanecía la anciana. La vieja comenzó a hacerle presas, y Thor no tardó en hincar la rodilla. Entonces Utgard le pidió que cesaran la lucha, y como ya era de noche dio a Thor y a sus compañeros un sitio donde sentarse y allí pasaron la noche.

Al día siguiente, cuando se disponían a marchar Utgard les sirvió en la mesa comida y bebida, y después de eso los acompañó hasta fuera de la fortaleza, donde les confesó que ya se cuidaría él de que no volvieran por allí, pues había puesto a su pueblo en grave peligro, ya que Utgard se descubrió como Skrymir, y confesó que desde su encuentro les había causado

alucinaciones: cuando Thor creía que le estaba golpeando la cabeza, Utgard confesó que le hubiese matado de acertarle, pero que en su lugar puso tres colinas que por los poderosos golpes de Thor quedaron convertidas en tres fosas. Loki comió rápidamente, pero no podía vencer a Logi, que era el Fuego, y que quemó también la artesa. Thjalfi compitió contra Hugi, que era el Pensamiento, y era normal que no pudiese vencerle pues no hay nada más rápido. El cuerno del que bebió Thor tenía un extremo en el mar, y los sorbos de Thor hicieron que se produjese un reflujo que llaman "médanos". Y al ver como el gato levantaba la pata todos se asustaron, pues ese gato era la serpiente de Midgard, que rodeará toda la tierra y que Thor levantó hasta el cielo. Y en cuanto a la pelea contra la vieja, Elli era la Vejez encarnada, y nadie puede vencerla.

Así Utgard protegió su fortaleza con encantamientos para que nunca más la encontraran ni tuvieran poder sobre ella. Y cuando Thor oyó esta historia levantó iracundo el martillo dispuesto a aplastar a Utgard y a su fortaleza, pero habían desaparecido...

### *6.5 Thor y el gigante Skrymir*

Cuenta Snorri que Ökuthor y [Loki](#) viajaban en el carro guiado por chivos de [Thor](#) y llegado el anochecer se resguardaron en la cabaña de un granjero. Una vez allí, Thor sacrificó a sus dos chivos, los despellejó y los llevó a la olla para cocerlos. Thor, Loki y la familia del granjero los comieron, pero Thor les advirtió que no dañasen los huesos, aviso que no escuchó uno de los hijos del granjero, que rompió un fémur con su cuchillo. Thor ordenó a los campesinos echar los huesos en las pieles de los chivos. Por la mañana Thor se vistió, tomó al martillo Mjölñir y consagró las pieles de los chivos, que aparecieron entonces vivos de nuevo, más Thor se dio cuenta que uno cojeaba por tener el fémur roto, por lo cual Thor reprendió al campesino por haber sido su familia poco cuidadosos. Al saber lo que el hijo del granjero había hecho, Thor "dejó caer las pestañas sobre sus ojos", lo cual hizo por sí sólo que los campesinos se aterrorizaron y pidieran perdón, ofreciéndose a darle todo lo que tenían, pues Thor podía matar sólo con la mirada. Thor, iracundo, apretó el mango de Mjölñir hasta que los nudillos se le pusieron blancos, más al ver su miedo se calmó y aceptó que el hijo y la hija de los granjeros se convirtieran de entonces en adelante en siervos suyos, y así Thjalfi y Röskva siguieron siempre a Thor.

Continuando el viaje hacia Oriente, llegaron al Jötunheim (la tierra de los gigantes) y al mar, y se embarcaron. Al tocar tierra, encontraron un enorme bosque por el que caminaron todo el día. Al anochecer se resguardaron en una cabaña enorme, cuya puerta era tan ancha como la misma cabaña. A medianoche hubo un gran estruendo, la tierra tembló bajo ellos y la casa se estremecía. Encontraron una celda y allí se resguardaron mientras esperaban la llegada del día escuchando gruñidos y estrépitos. Al amanecer, Thor salió martillo en mano y vio a un enorme hombre que dormía y roncaba fuertemente, explicándose así qué eran los ruidos de la noche. Thor se ciñó su cinturón, que aumenta su fuerza divina, pero en ese momento se despertó el gigante. Por una vez dudó Thor antes de golpear y le preguntó su nombre. Así descubrió que se llamaba Skrymir, y que la cabaña en la que se resguardaron era el guante del gigante y la celda el pulgar del guante.

Skrymir preguntó a Thor si querían acompañarle, a lo que él respondió que sí. El gigante abrió su bolsa y comenzó a devorar su comida. Les preguntó que si querían juntar las provisiones, y aceptaron pues tenían pocas. Skrymir las guardó en su bolsa y echó a andar a grandes zancadas. Al anochecer les buscó refugio bajo un gran roble, y se echó a dormir invitándolos a comer lo que quisieran. Thor intentó desatar la bolsa, pero increíblemente no pudo mover ni un nudo. Enfadado, se fue hacia donde dormía el gigante y le asestó un martillazo. Skrymir se despertó y preguntó si es que le había caído una hoja en la cabeza, si habían comido y si se iban a acostar ya, cosa que hicieron, aunque no pudieron dormir sin miedo...

A media noche, Skrymir se puso a roncar de tal manera que el bosque retemblaba. Thor se levantó molesto y le golpeó de nuevo hasta clavarle medio martillo en el occipucio. Skrymir se volvió a despertar y achacó el golpe a alguna bellota que le hubiese caído... Thor, impresionado, le conminó a dormirse y se volvió a la cama. Cuando vio que el gigante dormía

de nuevo le volvió a golpear en la sien, clavándole el martillo hasta el mango. Skrymir se despertó de nuevo y, frotándose la cabeza se quejó de los "pajarillos que habían echo caer sobre él alguna ramita". Viendo a Thor creyó que ya era hora de levantarse. Cogió su bolsa y continuó viaje, no sin antes recomendarles que si iban a la ciudad de Utgard no se hicieran los bravucones, pues allí había hombres que lo empequeñecían. Y cuentan que los Ases no le dijeron que esperaran volverlo a ver...

### *6.6 La cabellera de Sif y el tesoro de los dioses*

Un día por puro vandalismo [Loki](#) cortó la cabellera de [Sif](#) desde la raíz. [Thor](#) perdió la calma y estuvo a punto de darle una paliza, pero éste prometió ir donde los Elfos, diestros artesanos que forjarían una nueva cabellera de oro, la que crecería sobre su cabeza como su la hubiesen plantado en ella.

Entonces unos enanos le hicieron la cabellera a Loki, junto con un barco (Skidbadnir) y una lanza (Gungnir). Loki estaba tan impresionado que imprudentemente apostó su cabeza a que los enanos no podrían volver a hacer tres cosas del mismo valor. El enano aceptó e inmediatamente se puso a trabajar, colocó una piel de cerdo en el horno y le dijo a su hermano, Brokk, que le diese sin parar al fuelle hasta que le dijese lo contrario. Tan pronto Eitri salió del lugar una mosca se posó sobre el brazo de Brokk y comenzó a picar, éste no le prestó importancia y cuando volvió Eitri, abrió el horno y sacó un Jabalí con cerdas de oro que iluminaba la noche más oscura.

Colocó luego un lingote de oro y puso a Brokk a trabajar, otra vez apareció la mosca y comenzó a mordisquearle el cuello, pero éste nuevamente la ignoró y a llegar Eitri sacó del horno un anillo llamado Draupnir que cada nueve noches goteaba 8 anillos nuevos de igual peso. La tercera vez puso hierro en el horno, la mosca mordía los párpados de Brokk de tal manera que la sangre entraba en sus ojos, entonces éste desució el fuelle. Cuando Eitri regresó dijo que su trabajo casi se había arruinado y sacó el martillo, que por culpa de la mosca tenía un mango demasiado corto. El martillo jamás erraría el blanco y regresaría a manos del que lo arrojó, y aunque el mando fuese muy corto entraría en la camisa de un hombre.

[Odin](#), [Thor](#) y [Freyr](#) serían los jueces. Loki le dio la lanza a Odin, la cabellera a Thor y el barco a Freyr. Luego le tocó a Brokk, le dio a Odin el anillo, a Freyr el jabalí y a Thor el mazo. Los dioses querían armas para defenderse por lo que consideraron el martillo como mejor regalo. Loki había perdido y debía pagar con su cabeza y a pesar de que trató de pagar un rescate por ella, no fue aceptado. Loki huyó, pero Thor lo trajo de vuelta. Brokk estaba listo para decapitarlo, pero el dios tuvo una idea, podría perder su cabeza pero el cuello le pertenecía. Por eso en vez de cortárselo, le cosió la boca para en el futuro evitar su cháchara deslenguada.

### *6.7 El príncipe Vran*

Hace muchos años vivió un próspero rey, padre de siete nobles hijos, dignos de gobernar otros tantos reinos. El rey los amaba tanto que nunca se separaba de ellos.

Llegó el momento en que tuvieron edad de tomar esposa y los seis mayores fueron enviados a buscar a sus prometidas en otros reinos, también se les encargó traer a la futura esposa de su hermano menor.

Los seis príncipes partieron a caballo y recogieron a sus novias, pero estaban tan felices que olvidaron recoger a la de su hermano menor, Vran. Al pasar las seis alegres parejas por un triste castillo salió a recibirlos un gigante, al que llamaban Hagel. Este, indignado por la felicidad de los jóvenes los transformó en piedra a todos.

El rey y su hijo Vran esperaron durante un tiempo el regreso de los príncipes, pero tardaban tanto que el rey no tuvo más remedio que enviar al menor de sus hijos en busca de sus hermanos, a pesar de que le dolía tener que separarse del único hijo que ya le quedaba.

Mientras Vran cabalgaba buscando a sus hermanos encontró a un pobre cuervo hambriento. El bondadoso joven alimentó al animal con lo poco que tenía y este, agradecido, le prometió devolverle el favor cuando lo necesitara. No había avanzado mucho cuando vio a un salmón caído en la orilla, esforzándose para lanzarse de nuevo al agua. Vran lo recogió y lo soltó en el río.

Muy adentrado en el bosque Vran encontró a un lobo moribundo gimiendo por comida.

- Noble señor - lloró el lobo -, despedaza a tu caballo y dámelo de comer, a cambio te diré donde están tus hermanos.

Vran no se lo pensó dos veces y permitió que el lobo se comiese a su caballo a cambio de la información. Una vez hubo terminado, el lobo invitó al joven a montarse en su lomo y velozmente lo llevó al castillo de Hagel el gigante. El animal le aconsejó que buscara a la bella Vaitsi, la prometida del gigante, que vivía allí cautiva y que le ayudaría de buena gana.

Vaitsi recibió al joven y lo ocultó bajo su cama para que Hagel no pudiera descubrirlo. Juntos decidieron matar al gigante, pero para ello debería encontrar primero el corazón de la bestia. Cuando Hagel llegó a su casa, Vaitsi le preguntó tiernamente dónde se encontraba su corazón, a lo que él respondió que lo tenía oculto en el umbral de la puerta.

Al día siguiente los jóvenes excavaron la zona, pero allí no encontraron lo que buscaban; para ocultar lo que habían hecho Vaitsi cubrió de flores el umbral, diciéndole al gigante que era una señal de respeto a su corazón, que tanto amaba. Hagel rió y le dijo que estaba equivocada, ya que en realidad su corazón estaba oculto en el arcón de la casa.

Al día siguiente, cuando el gigante se había ido, Vran y Vaitsi rebuscaron el arcón, sin encontrar nada tampoco; la bella Vaitsi cubrió de nuevo con flores el desorden, como respeto al amado corazón de Hagel. Éste se echó a reír y le dijo que su corazón en realidad estaba muy lejos: en un pozo lejano, dentro del pozo había un pato, el pato guardaba un huevo, dentro de este huevo estaba el ansiado corazón.

En cuanto el gigante se durmió Vran aprovechó para salir de allí y a lomos de su compañero el lobo llegó al lugar donde se hallaba el pozo, pero para llegar a él tenían que entrar a una iglesia que estaba cerrada y las llaves estaban colgadas tan altas que no podía llegar. Pero el cuervo al que Vran alimentó acudió en su ayuda y bajo las llaves.

Una vez dentro Vran encontró el pozo y agarró al pato, pero el huevo que guardaba se resbaló y cayó al fondo. El salmón al que Vran ayudó nadó hasta el pozo y le devolvió el favor, recogió el huevo y se lo entregó al príncipe. Vran rompió el huevo y sacó el corazón del gigante, con sus propias manos lo apretó hasta destruirlo, de modo que Hagel murió.

Todos los que habían sido hechizados por el monstruo volvieron a su forma humana, y la bella Vaitsi quedó libre. Los príncipes y sus prometidas regresaron a su hogar, llevando Vran a Vaitsi como esposa.



## MITOLOGÍA NÓRDICA II

### 1. La creación

...."Recuerdo a los trols, los primeros nacidos, que en tiempo lejano me dieron la vida;

nueve mundos recuerdo y nueve ramas,  
y el gran árbol del mundo, aún bajo tierra  
Fue en los tiempos primeros cuando Ymir vivió;  
no había arena ni mar, ni las frías olas,  
tierra no había, ni el alto cielo,  
sólo el vacío abismo, tampoco había hierba....."

Völuspá ...

La visión de la adivina, en los primeros versos nos relata de cómo se veía todo aquel paisaje despojado de todo, pero aunque dice vacío, el gran abismo de Ginunungagap contenía el Niflheim al norte y el Muspellheim al sur. Desde el Niflheim corría un río llamado Hvergelmir que es el origen de todos los demás ríos. Niflheim era hielo puro y Muspellheim era fuego centellante, allí vivía Sutr el dios que tiene una espada de llamas con la que quemará y destruirá el mundo en Ragnarök.

Cuando el río Elivágar se alejó tanto de su origen, la espuma venenosa que formaba se endureció, se congeló, el hielo fue creciendo hasta llenar el Ginungagap, el norte de éste se hundió por el peso de las aguas, la escarcha, las lluvias, pero el sur donde estaba Muspell quedó libre gracias a las chispas que saltaban de él



El Ginungagap se calentó, y cuando la escarcha se descongeló por los vientos cálidos, el hielo fluyó y de sus gotas nació uno que tenía el poder recibido del calor, era parecido a un hombre y se llama Ymir, pero todos los gigantes de hielo le llaman Aurgelmir, y de él proceden todas las estirpes de los gigantes de hielo.

Mientras dormía Ymir sudó y de su mano izquierda le crecieron un hombre y una mujer. Y un pie con otro le dio un hijo, y de allí viene la estirpe de los gigantes de hielo.

Cuando la escarcha chorreó nació de ella una vaca llamada Audmula, y cuatro ríos



de leche surgieron de sus ubres, así se alimentó Ymir.

La vaca chupaba el hielo para alimentarse, el primer día salió en la noche el pelo de un hombre, el segundo día la cabeza, y el tercer día el hombre entero. Se llamó Bruni, era bello y fuerte. Tuvo un hijo que se llamó Borr quien se casó con Bestla hija del gigante Bölthorn y tuvieron tres hijos; Odín , Vili y Vé



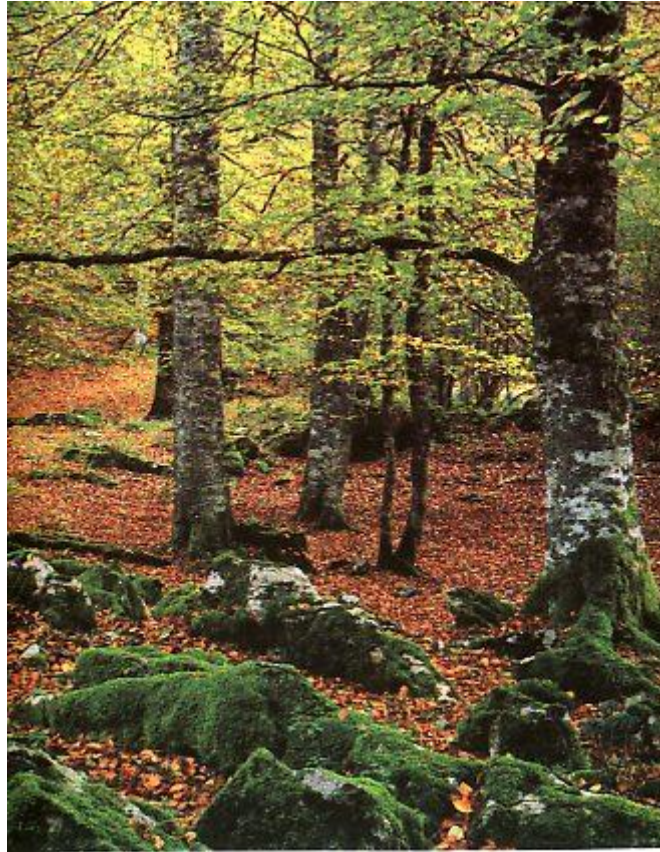
Odín Vili y Vé mataron a Ymir y era tanta sangre la que brotaba de él que se ahogaron los gigantes de hielo, menos una familia que se subió a un molino, y de ellos proceden los gigantes de hielo que quedaron.

Tomaron a Ymir, lo llevaron al centro del Ginungagap y de él hicieron la tierra, de su sangre el mar y los lagos, la tierra se hizo de la carne y las montañas de los huesos.

El mar que rodea la tierra lo hicieron con la sangre que manaba de sus heridas. Del cráneo hicieron el cielo y lo colocaron sobre la tierra, también pusieron cuatro enanos en cada punta para que lo sostuvieran, Nordri, Surdri, Austri y Vestri. Las chispas que salían del Muspelleheim las pusieron en el Ginungagap por arriba y por abajo, para iluminar el cielo y la tierra. Les dieron una órbita, las situaron y gracias a ellas se pueden contar los días:

... "No sabía el sol dónde estaban sus salas  
no sabía la luna cuál era su poder,  
no sabían las estrellas dónde tenían su lugar"...

La tierra es redonda por fuera, y alrededor de ella está el mar profundo, y en la costa del mar les dieron tierras a los gigantes para que vivieran allí. Y más adentro de la tierra hicieron unas murallas alrededor del mundo con las cejas de Ymir, la llamaron Midgard a la fortaleza. Tomaron su cerebro y lo lanzaron al aire y de él se hicieron las nubes...



### 1.1 Nacen los astros

Hubo antaño un hombre, llamado Mundilfari, el cual tuvo dos hijos tan bellos y resplandecientes, que dio al varón el nombre de Luna (Máni) y a la hembra el de Sol (Sól). Dio a ésta en matrimonio a un tal Glenr (Fulgur). Mas los dioses castigaron su presunción, arrebataron a los hermanos y obligándoles a trabajar en el cielo. Asignaron a Sol el cargo de postillón de caballos que tiran el carro del sol, el cual ilumina el firmamento, porque lo hicieron de las lenguas ígneas que brotaban del Muspellheim. Los dos corceles se llamaban Temprano Despertar "Árvakr" y Supremo en Vigor "Alsvidr"; los dioses les pusieron bajos sus brazos unos fuelles para refrescarlos, en algunos poemas se llama ísarnkol, fuelles de hierro. La luna dirige la marcha de la luna y gobierna la creciente y la menguante.

"La Luna" por \*Bleik, en grafito

Tomó de la tierra a dos niños Bil y Hjúki, que salieron de la fuente Byrgir, llevando sobre los hombros una cuba llamada Saegr (ruido de lluvia) y una pértiga de nombre Simul. Vidfinn se llama su padre.

Estos niños siguen a la Luna, como se puede ver desde la tierra.... Se refieren a las sombras que forman los cráteres sobre la luna.



### 1.1.1 Hijos de Gigantes, Día y Noche

En el Gylfgingning X Snorri cuenta que un gigante llamado Narfi o Nörfi, el primero en ir a vivir a Jötunheim, tenía una hija que se llamaba Nótt, NOCHE, era morena y de cabello negro, se casó primero con Naglfari ,OSCURECIDO, y tuvo un hijo que se



llamaba Avdr, ESPACIO. El segundo esposo que tuvo se llamó Annarr, EL SEGUNDO, y Tierra YÖRD, fue hija de ambos. El tercer marido de Nótt fue Dellingr, FUENTE DEL DIA, él era pariente de los dioses y tuvo un hijo llamado Daegr DIA, quien fue parecido a su padre, rubio y blanco.

"El Sol" por \*Bleik, en grafito

El Padre de Todo, dio a Noche y a su hijo Día, un par de caballos y un carro a cada uno y los mandó al firmamento para que diesen la vuelta cada 24 horas.

El caballo de Noche se llamaba HRIMFAXI, "Crin Escarchada", todas las mañanas salpica la tierra con el rocío que gotea de su freno.

El caballo de Día SKINFAXI, "Yegua Brillante", ilumina la tierra y el cielo con la luz que brota de su pelaje.

### 1.2 Nacen los gnomos

..... "Se reunieron los dioses, todos en asamblea,

y tomaron consejo, los sagrados dioses, quién habría de crear la estirpe de los gnomos con la sangre de Brimir y los huesos de Blámi.

Allí estaba Mótsognir, quien era el mayor de todos los gnomos, y el segundo era Durinn; con figura humana crearon de la tierra a muchos enanos, así dice Durinn.

Nyi y Nidi, Nordri y Surdri,  
Austri y Vestri, Althjóf, Dvalin,  
Bivör, Bávör, Bömbur, Nóri,  
Án y Ánar, Ái, Mjödvitnir,  
Veig y Gandálf, Vindálf, Thráin,  
Thekk y Thorin, Thrór, Vitr y Littr,  
Nár y Nyrád - y hablo en verdad-  
Regin y Rádsvin, - de los enanos.

Fíli, Kíli, Fundinn, Nali.  
Hepti, Víli, Hanar, Svíor,  
Frár, Hornbori, Fraeg y Lóni,  
Aurvang, Jari, Eikinskjalldi.  
Es hora de enumerar para los hombres  
los gnomos del séquito de Dvalin, hasta Lofar,  
los que visitaron desde el palacio  
la mansión de Aurvangir hasta Jöruvellir.  
Allí estaba Draupnir y Dolgthrasir,  
Hár, Haugspori, Hlévang, Glói,  
Skirvir, Vivir, Skafid, Ái.  
Álf e Yngvi, Eikinskjalldi,  
Fjalar y Frostri, Finn y Ginnar;  
se habrán de acrecentar, mientras perdure el tiempo,  
los descendientes del enano Lofar...."

### *Völuspá*

De la carne-tierra de Ymir brotaron unos extraños y diminutos seres que pueden considerarse como gusanos, aunque con forma humana, los enanos



Obra de Martin Mackenna



Obra de Carl Lundgren

### 1.3 Los primeros humanos

#### Los primeros hombres, Ask y Embla

En "la visión de la adivina" o Völuspá, Ask y Embla son creados. Los dos primeros humanos, no tenían juicio, ni sangre, ni voz, ni color de vida, entonces Odín les dio vida, Hoenir les dio juicio, sangre les dio Lodur y color de vida



"amore" por Andrew Gonzales

## La versión de la Edda Menor Gylfaginning X

Entonces dijo Gangleri (Gilfy):

"Me parece que hicieron gran obra al crear la tierra y el cielo y colocar el sol y la luna y ordenar los días. ¿De donde vinieron los hombres que habitaban el mundo?"

Entonces Hár responde:

Paseándose por la playa del profundo mar los hijos de Bor tropezaron con dos maderos arrojados por las olas, los recogieron y los tallaron con forma humana. El primero de los hijos les cedió el alma y la vida; el segundo, entendimiento y sensibilidad, y el tercero la facultad del habla, el oído y la vista, les dieron vestidos y les llamaron por sus nombres, al hombre Fresno, ASK, y a la mujer Olmo EMBLA. Estos dos procrearon toda la humanidad y tuvieron su morada en Midgard también en Hávámál o los dichos del Altísimo se menciona la creación de los dos primeros humanos.

..."Mis vestidos antaño  
en un campo di  
a dos hombres hechos de árboles  
con aquellas prendas supieron  
que habían recibido la nobleza:  
nada es el hombre desnudo..."

## 2. Los nueve mundos de Yggdrasil



Mapamundi por bleik

### 2.1 El gran Yggdrasil

Yggdrasil es un fresno, no es cualquier árbol de fresno, él es el mayor y mejor de todos los árboles: sus ramas se extienden por todos los mundos y llegan más allá del cielo. Tiene tres grandes raíces, una llega donde viven los Ases (o Aesires, una de las razas de los dioses, la otra es Vanir), otra raíz llega donde viven los gigantes del hielo, el lugar donde estaba el Ginnungagap (el espacio cósmico lleno de fuerza

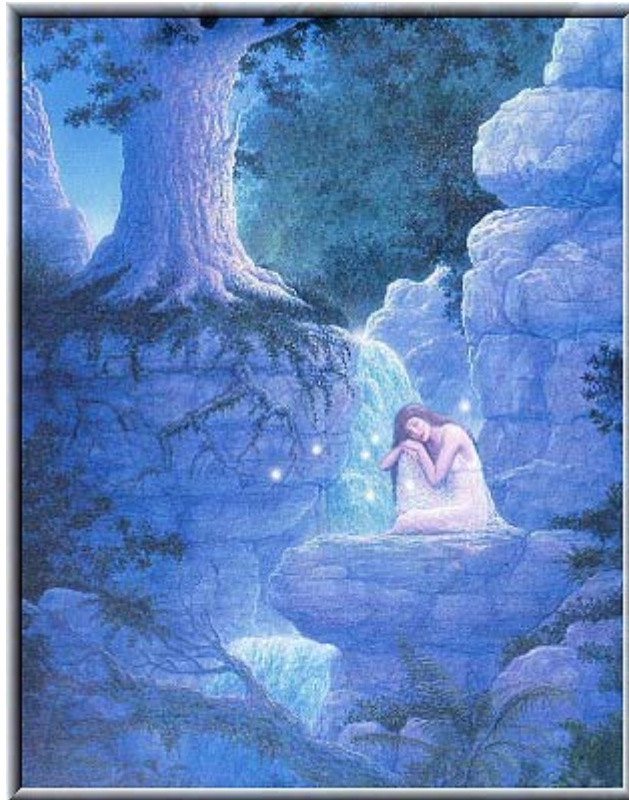
mágica), y la tercera raíz está sobre el Niflheim, y bajo esta raíz está Hvergelmir; Nídhögg (el monstruo que vive en Hel) mordera las raíces. Bajo la raíz que va donde están los gigantes de hielo está la fuente de Mímir, allí está oculta la sabiduría y el conocimiento.

Un águila se sienta sobre las ramas del fresno, y es muy sabia; entre sus ojos se sienta un halcón que se llama Vedrfóltnir. Una ardilla, que se llama Ratastok (diente roedor) corre por todo el árbol y les cuenta habladurías al águila y a Nídhögg. Hay cuatro ciervos que corren por sus ramas y las roen, ellos se llaman así: Dáinn, Dvalinn, Duneyr, Durathrór.

En Hvergelmir hay tantas serpientes que no se pueden contar



fuentes: Edda mayor y Edda menor, Snorri Sturluson



.... 31 Tres las raíces que en tres direcciones  
del fresno Yggdrasil arrancan:  
la primera a Hel, la segunda a los ogros,  
la tercera a los hombres cobija.  
En las ramas del fresno un águila está;  
sabedora de mucho es ella;  
hay un azor \_Vedrfóltnir se llama\_  
que está entre sus ojos puesto.

32 Ratastok se llama la ardilla que corre  
por el fresno Yggdrasil:  
a Nídhogg abajo llevarle debe  
las palabras del águila arriba.

33 Cuatro los ciervos que vueltos de cuello,  
en lo alto del árbol muerden:  
Dain y Dvalin, Dúneyr y Dúratror.

34 Más serpientes anidan bajo el fresno Yggdrasil  
que mico ignorante piensa:  
Goin y Moin \_de Grafvítmir hijos\_,  
Grábak, Grafvöllud,  
Ófnir y Sváfnir siempre del árbol  
las ramas royendo están.

35 El fresno Yggdrasil penas soporta  
más que los hombres creen:  
muerde el ciervo arriba, sus lados se pudren,  
abajo lo masca Nídhogg.....

"El canto de grímnir" Edda Mayor



obra de Gilberto William

En la "visión de la adivina" o Völuspá también encontramos en los versos 19 y 20 a Yggdrasil:

Yo sé que se riega un fresno sagrado,  
el alto Yggdrasil, con blanco limo;  
eso es el rocío que baja del valle;  
junto al pozo de Urd siempre verde se yergue.  
Vienen de allá muy sabias mujeres,  
tres, de las aguas que están bajo el árbol;  
una Urd se llamaba, la otra Verdandi,  
\_su tabla escribían\_ Skuld la tercera;  
los destinos regían, les daban sus vidas  
a los seres humanos, su suerte a los hombres...

En estos versos, la adivina está contando como estas tres gigantas, llamadas Nornas riegan el árbol, y también nos dice sobre el pozo de Urd que es fuente de sabiduría, ellas toman esa agua y el lodo que hay en torno a la fuente y rocían el fresno para que no se seque o se pudran sus ramas. El agua de Urd es tan sagrada



que todo aquello que llega a la fuente se vuelve blanco.

El rocío que cae de él sobre la tierra los hombres lo llaman rocío de miel, y de él se alimentan las abejas. Dos cisnes se alimentan de la fuente de Urd y de estas nace la especie de los cisnes.



También el Padre de todo Odín cuenta en Hávamál que colgado de Yggdrasil en sacrificio recibió el conocimiento además de las runas. Fue un sacrificio si lo pensamos, chamánico donde Odín atraviesa los 9 mundos hasta Hel (las tinieblas, la muerte) recibe el conocimiento de las sabias runas que quedan grabadas en su ser como un código encriptado.

*Sé que pendí nueve noches enteras  
del árbol que mece el viento;  
herido de lanza y a Odín ofrecido  
\_yo mismo ofrecido a mí mismo\_  
del árbol colgué del que nadie sabe  
de cuáles raíces arranca.*

*Hávamál*

## 2.2 Los nueve mundos de Yggdrasil

### Muspellheim

Al principio no había nada más que un abismo abierto, enorme, llamado Ginnungagap, era el "espacio cósmico lleno de fuerza mágica". Parecía vacío pero no lo estaba, porque había en él dos regiones, al norte estaba el Niflheim, el hogar de la niebla, que había existido incontables edades antes de ser creada la tierra; y al sur estaba el Muspellheim, la guarida de los destructores del mundo. Estas dos regiones contrastaban como hielo y fuego, ya que en el Niflheim reinaban la niebla y el hielo, mientras que en el Muspellheim el fuego, las llamas y el calor.

También sabemos que las estrellas nacieron cuando los hijos de Bor, Odín Vili y Vé, tomaron las cenizas encendidas y las chispas que el Muspelheim expulsa, y las pusieron en el centro del Abismo Abierto, tanto arriba como abajo para iluminar el firmamento y la tierra. ..."Fijaron las estrellas, unas en el cielo y otras debían avanzar y retroceder bajo el cielo, y fijaron sus lugares sus veredas, así resultaron las noches y los días y el cómputo de los años" ...nos cuenta Snorri.

Surtr, vivía en el Muspellheim, era un gigante ígneo, que tenía una espada flagrante. Surtr comparece al comienzo de las cosas, también aparece en Ragnarök (final de los tiempos) sembrando fuego contra todo. Surtr es un ser hostil tanto con los hombres como con los dioses. Fue interpretado como un destructor del mundo no del cielo, los paganos nórdicos posteriores lo convirtieron en un demonio ígneo con poder sobre los alegres dioses.



..."Surtr llega del sur, abrasa las ramas,  
fulgura la espada del dios de los muertos:  
las montañas chocan, los monstruos se derrocan,  
pisan las vías del Hel, y el cielo se raja..."

Völuspá

## Asgard

La primera vez que aparece Asgard, es en el poema Gylfaginning, cuando el rey Gylfi, emprendió su viaje, salió de Suecia tierra que gobernaba, hacia el Asgard, lo hizo en secreto se vistió de anciano y se ocultó así de que lo reconocieran. El rey era muy sabio y experto en magia, estaba extrañado de que los Ases fueran tan sabios y que todo se hiciera de acuerdo con su voluntad.

Los Ases cuando lo vieron, se dieron cuenta de que era Gylfi, ellos eran videntes, no había manera de engañarlos, también sabían que él haría este viaje y le provocaron espejismos.

Al llegar al Asgard vio un palacio tan alto que apenas podía ver su parte superior. El tejado parecía estar hecho de tablas de oro. Así Gylfi conoció el Valhalla: .

.. "brillaban a la espalda,  
baldosas los escudos,  
de Sváfnir los broqueles  
a los guerreros guardan.



También Snorri relaciona el Asgard con Asia: En la Ynglinga saga dice " El país situado al oriente del Tanaquisel (el río Don) en Asia, se llama Ásaland o Asaheim y su capital Asgard, en esta ciudad había un jefe llamado Odín, y en ella se llevaban a cabo grandes sacrificios..." Los dioses en escandinavo se denominan Ásir (singular Ass) y Snorri convirtió al Asgard en una ciudad asiática y a Odín su jefe, basándose en una falsa etimología popular.

No se lo menciona muchas veces al Asgard en los poemas solo dos veces en los 35 poemas, se suponía que todos conocían bien qué era y donde estaba, así que no hizo una gran descripción del Asgard.

Las Valkirias volaban en sus caballos por el espacio, los dioses solían usar plumajes de cisne u otras aves para volar también y desplazarse entre los mundos, y el arco iris era el Bifröst, el puente que usaban para bajar a la tierra (Midgard) y volver a subir. Lo que nos da a entender es que el Asgard estaba en las alturas, pero no se declara categóricamente que Asgard esté en el cielo, digamos fuera de la tierra, por lo que no se puede dejar de lado que éste se levante en el medio del Midgard sobre montañas altísimas protegido por murallas.



El Valhalla por bleik

### Bifröst el puente entre los mundos

Este es un fragmento de la Edda menor....

Entonces dijo Gangleri:

¿Cuál es el camino al cielo desde la tierra?

Entonces responde Hár riendo:

"No has preguntado ahora con sabiduría. ¿No se te ha dicho que los dioses hicieron un puente al cielo desde la tierra, que se llama Bifröst? Debes de haberlo visto, tú lo llamas arco iris. Tiene tres colores y es muy fuerte y está hecho con arte y habilidad superiores a la de otras obras. pero tan fuerte como es, se romperá cuando las fuerzas del Muspell pasen sobre él, y sus caballos nadarán por los grandes ríos: así pasarán"

Entonces Gangleri dijo:

"No pensaba que los dioses hicieran el puente con confianza si ha de romperse, pues podrían construirlo como quisieran".

Entonces Hár dijo:

"No hay que reprochar a los dioses esta obra. El Bifröst es un puente excelente, pero no hay cosa en este mundo en la que se pueda confiar cuando ataquen los hijos de Muspell."

Gangleri es el rey Gylfi, que cuando llegó al Asgard se presentó con ese nombre, que significa "cansado de marchar"

Gylfi entró al Valhalla junto con otro hombre que lo acompañaba. Este le dio los nombres de los tres jefes que estaban sentados en sus tronos, uno se llamaba Hár, el otro se llamaba Jafnhár y el otro Thrídi.

Gylfi empieza hablar con Hár, quién lo invita a comer y beber con todos pero el responde que quiere saber si estos hombres tienen sabiduría. Hár dice que no podrá salir de allí indemne sin aumentar su saber... así empieza a hacer preguntas como cuáles son los nombres de Odín, cuál es el principio del mundo, etc...

### Otros lugares del cielo

En Gylfagynning XXVII se nombran otros lugares como [Alfheim](#) el país de los elfos claros, [Bleidablik](#) "relámpago ancho" .... "no hay lugar más bello"... dice Hár.

Himinbjörg "montaña del cielo" .... "está en el confín del cielo junto al borde del puente, en el lugar donde llega el Bifröst al cielo..."

[Valaskjálf](#) "torre de los muertos en lucha " Es el lugar de Odín, lo hicieron los dioses tejándolo con plata pura, y allí en esas salas está el Hlidskjálf, que es un trono que

así se llama, y cuando Allfödr el padre de todo se sienta en ese trono ve todos los mundos.



Obra de Christophe Vacher

**Gimlé:** Está al sur del cielo la sala más hermosa de todas, más luminosa que el sol, perdurará cuando desaparezcan el cielo y la tierra y habitan allí los hombres buenos y justos de todos los tiempos (Voluspá 64).

**Andlang** "extenso" está por encima de este cielo, y el tercer cielo está más alto que ellos y se llama Vidblainn "inmensidad azul" y se cree que en ese lugar están quienes se ocuparán del mundo cuando el fuego de Sutr acabe con todo, también se cree que solo los elfos luminosos habitan allí ahora.

**Zrúdvangar** o **Thrúdheim** "las dehesas del poder" la morada de Thor... "ha de estar Thor hasta que mueran los dioses"...

**Ydalir** o **Idalir** "Cañadas de tejo" ... se llama la tierra de Ull, donde hizo sus salas;

**Alfheim** ... "a Frey regalaron los dioses en tiempos remotos..."

.... Una tercera estancia donde los clementes dioses techaron con plata una sala;

**Válaskjálf** se llama, un As la construyó en tiempos remotos"...

**Sökkvabekkr** "Riachuelo Hundido" ... "allí las frías ondas podían romper; allí Odín y Saga beben cada día, alegres en jarras de oro"...

**Gladsheim**, ... "allí brilla cual oro, se extiende amplio el Valhalla; allí Hropt elige

cada día los muertos en combate..."

**Thrymheim** "es la sexta allí habitó Thjazi, el horrible gigante; allí habita Skadi, clara novia de dioses, el antiguo hogar de su padre".

**Breidablik** "es la séptima, y allí Balder se hizo una sala; en esta tierra bien se que hay pocas cosas horribles"

**Himinbjörg** "es la octava, y allí Heimdall gobierna, dicen, los templos; el guardián de los dioses bebe en la apacible mansión, alegre, el buen hidromiel."

**Fólkvang** "llanos de la gente es "la novena, allí Freya rige la asignación de asientos en las salas; la mitad de los muertos elige cada día y la mitad es de Odín."

**Glitnir** "es la décima, de oro sus cimientos, y techada con plata; y allí Forseti vive a menudo y apacigua los pleitos"

**Nóatún** "el ancladero" "la onceava, y allí Nyörd se hizo una sala; el príncipe de los hombres, el afable rige los templos de altos muros."

**Valhala** .."quinientas puertas y cuarenta más creo que tiene Valhalla ochocientos einherjar saldrán por una sola, a luchar con el lobo.

**Bilskirnir** "centelleo" tiene 540 aposentos

**Fensalir** "las salas del mar" es de Frigg



Obra de Jean Pierre Targete

### **Vanaheim**

El mundo de los dioses Vanir.

#### **Los sabios Vanir**

Vanir, Singular Van. La raza de los dioses que corresponden a la fecundidad, prosperidad, erotismo. Los Dioses y Diosas Escandinavos Antiguos de la familia que se concentró en Njord, Freyr y Freya. Ellos tienden a ser más apacibles y se relacionan más con asuntos de la naturaleza y la fecundidad que los Æsir.

Después de una larga guerra con los Æsir, todos cambiaron de rehenes y vivieron en paz. Los Vanir que fueron al campo de los Æsir llegaron a ser asimilados por ellos, al retener sus características especiales.

Los Dioses identificados como Vanir son: Holde, Nerthus, Njord, Freya, Freyr, Od, Hnoss, Aegir, Ran, Ullr, Ulla, Gerdh, Skirnir, Heimdall, Idunna, Bragi, Siofyn, Gefjon, Skadhi, Erde, las Sirenas, Svol, Ostara, Gullveig.

Los Vanir son descendientes directos de Holde por lado de madre, o son dioses que se han casado con diosas Van. Vanic (no Vanir) son Mundilfari, Mundilfara, Mani, el Sol; sirvientes de Freyr: Byggvir, Beyla; Valkyrias de Freya . Los Dioses identificados como Æsir son Odín (Fjolnir), Fjorgyn, Loki, Thor, Meili, Frigga (aunque ella sea hermana Van Njord), Tyr, Hermodr, Balder, Hodr, Sif, Thrudh, Nanna, Forseti, Sigyn, Magni, Modus, Vali, Vidar. Los Æsir son descendientes directos de Odín de parte de padre, o son diosas que se casaron con dioses



Obra de Cristophe Vacher

Æsir. Aesic (no Æsir) Dios son: sirvientes de Frigga: Vor, Hlin, Snotra, Vara, la Saga, Gna, Syn, Eir, Fulla, Sjofn, Lofn; sirvientes de Thórr: Thjálfi, Roskva; y Valkyries de Odín Los siguientes no se identifican como Vanir ni Æsir: Hoenir, Kvasir, Jorun, Helja.

#### La Guerra con los Vanir

Odín marchó con un ejército contra los Vanir, pero resistieron bien y defendieron su país, y vencieron varias veces; asolaron unos el país de los otros y causaron grave daño. Y cuando los dos se cansaron, acordaron una reunión de conciliación e hicieron la paz e intercambiaron rehenes; Los Vanir entregaron al mejor de sus hombres Njord el rico, y su hijo Frey, y los Asir entregaron a cambio al llamado



Obra de Cristophe Vacher



Obra de Donato Giancola

Haenir, diciendo que tenía lo necesario para ser jefe; era grande y muy bello; Con Haenir entregaron los Asir al llamado Mimir, el más sabio de los hombres, y los Vanir entregaron a cambio el más inteligente de la hueste, al que se llama Kvásir. Y cuando Haenir llegó al país de los Vanir lo hicieron su jefe; Mimir asistía al Thing o



asambleas y Mimir no estaba cerca, respondía siempre lo mismo: "Que otros decidan", decía. Entonces sospecharon los Vanir que los Asir los habían engañado en el intercambio de rehenes: le cortaron el cuello a Mimir, y enviaron la cabeza a los Asir. Odín tomó la cabeza y la ungió con hierbas para que no se pudriera, y dijo conjuros sobre ella, la hechizó de tal manera que la cabeza hablaba y le decía muchas cosas secretas. A Nyord y Frey, Odín los hizo sacerdotes sacrificadores, y se convirtieron en dios entre los Asir. La hija de Nyord era Freya, sacerdotiza y sacrificadora; enseñó a los Asir la magia que usaban los Vanir. Cuando Nyord estaba entre los Vanir se había casado con su hermana, porque así eran las leyes; de allí nacieron Frey y Freya, pero entre los Asir estaba prohibida esta forma de matrimonio.

### Alfheim

El mundo de los elfos claros



..."Santa es la tierra que veo extenderse  
cercana a los Ases y Elfos"....  
(Grimnismal IV)

El dios Frey es el rey de la casa de los elfos  
....El Alfheim se lo dieron los dioses a Frey

cuando antaño cayósele un diente...

(Grimnismal V)

Los elfos son seres de una raza semidivina, de características no muy bien claras. A veces se los confunde con los enanos a quienes se les atribuye gran destreza en la fabricación de armas y objetos preciosos y mágicos.

Los elfos claros son de figura más bella que el sol, a diferencia de los elfos oscuros que viven abajo de la tierra. También se dice que al lugar llamado Vidbláinn sólo los elfos claros lo habitan ahora. Este lugar está encima del Andlang en el tercer cielo.



"La emperatriz" \* por bleik ,en grafito

## Midgard

### La tierra de los hombres

.....Antigua fue la edad en la que Ymir vivía;  
no había ni mar, ni frescas olas, ni arena,  
la tierra no era, ni los cielos en lo alto,  
sólo un claro abierto, sin hierbas, en ningún lugar.

Más tarde los hijos de Bur elevaron el nivel del suelo,  
a la poderosa Midgard allí crearon;  
el Sol desde el Sur calentó las piedras de la tierra,  
y verde fue el suelo, cubierto de hierbas crecientes.

El Sol, la hermana de la Luna, desde el Sur,  
extiende su mano derecha desde el borde del cielo;  
ella no sabía cuál era su poder,  
las estrellas no sabían dónde estaban sus estaciones.

Entonces ocuparon los Dioses sus sitios en la Asamblea,  
los Sagrados mantuvieron consejo;  
nombraron a la mañana, y a la Luna menguante,  
entonces dieron nombres al atardecer y al crepúsculo,  
a la noche y al amanecer, para enumerar los años.

En Idavöll se reunieron los Dioses poderosos,  
altares y templos elevaron en madera;  
prepararon las fraguas y trabajaron el mineral,  
hicieron tenazas y forjaron herramientas.

En sus hogares, en paz, jugaban sobre mesas,  
sin falta de oro vivían los Dioses,  
hasta que en ese momento legaron desde Jötunheim  
tres gigantes doncellas, de enorme poder.....

### Ask y Embla

....."Entonces desde la multitud se adelantaron tres

de la casa de los Dioses, poderosos y graciosos,

dos, sin destino en la tierra que cimentaron,  
Ask y Embla, vacíos de poder.

Carecían de alma, carecían de sentido común,  
no tenían calor ni matiz divino;  
alma les dio Odín; sentido les dio Höenir,  
calor les dio Lodur, y matiz divino.

Y conozco el fresno, Yggdrasill es su nombre,  
con agua blanca el gran árbol ha sido mojado;  
entonces llega el rocío que cae en los valles,  
verde por el manantial de Urd crecerá por siempre.

Entonces llagaron las tres doncellas, poderosas en sabiduría,  
desde la morada bajo el árbol;  
una llamada Urd, la otra Verdandi,

grabaron en madera, y Skuld la tercera.  
Las leyes allí dictaron, y a la vista aseguraron  
a los hijos de los Hombres, estableciendo su destino...."



Las ruinas circulares \* por Bleik

### **Svartallheim**

El mundo de los elfos oscuros

Aquí habitan los elfos oscuros, que son bastante feuchos y algo maliciosos, están bajo las grietas de la tierra muy cerca de Hel.

### **Los tesoros de los dioses**

En el relato del robo del cabello de Sif, los enanos Brokkr y Sidri fabrican los tesoros de los dioses....

Skaldskaparmál 35

Loki, le había cortado el pelo a Sif hasta dejarla pelada . Thor quiso romperle los huesos a Loki, hasta que este atemorizado, prometió convencer a los duendes oscuros de que le hicieran a Sif unos cabellos de oro que crecerían como los naturales y serían aún más bellos. Loki fue a ver a los enanos Hijos de Ívaldi, ellos le hicieron el pelo pero también fueron los que construyeron la nave Skírdblanir, la lanza Gugnir de Odín.

### **La apuesta**

Loki apostó su cabeza, con el gnomo Brokkr a que su hermano Sindri no haría tres tesoros tan valiosos como aquellos (el pelo para Sif, el barco Skírdblanir y Gugnir la lanza).

Entraron éstos en la fragua y Sindri puso una piel de cerdo en las brasas ordenando a Brokkr que usara el fuelle hasta que sacara del fuego aquello que había puesto.

Sindri se fue de la forja. Mientras daba al fuelle, una mosca se posó en la mano de Brokkr y lo picó, pero él siguió soplando hasta que llegó el.



Obra de Larry Elmore

herrero y sacó de los rojos carbones un jabalí con cerdas de oro. A continuación, Sindri puso oro en el fuego y mando a Brokkr que soplara sin parar hasta que él regresara, y se fue. Una mosca se posó en el cuello del gnomo y lo picó más fuerte esta vez, pero siguió agitando el fuelle hasta que llegó el herrero y sacó de las brasas el anillo de oro que se llama "Draupnir". Por último, dispuso hierro sobre los carbones incandescentes, encargándole a Brokkr que soprase y advirtiéndole que todo se echaría a perder si se detenía. Inmediatamente un tábano se posó en el entrecejo y lo picó en un párpado, su sangre corrió hasta taparle el ojo y no pudo ver. El gnomo pudo correr al tábano, aprovechando el momento en que el fuelle se desinflaba, aunque preocupado por si se había arruinado el trabajo. Sindri sacó de los ardientes carbones un martillo.

Entregó los objetos a Brokkr y lo mando al Ásgard donde el desafío se sentenciaría. Brokkr y Loki mostraron sus tesoros y los Asir ocuparon sus asientos de juicio. la decisión la tomaría Odín, Frey y Thor.

Loki entregó la lanza Gugnir a Odín, el pelo para Sif y Thor, y expuso las propiedades de cada uno: la lanza jamás se detendría, el pelo crecería de la carne, y el Skidbladnir, gozaría de viento favorable siempre, para ir a cualquier parte, se

podía doblar como un pañuelo y llevarse en el bolsillo.

Brokkr presentó sus tesoros, el anillo Draupnir, se lo dio a Odín, cada novena noche se reproduciría en ocho más iguales, el jabalí se lo dio a Frey, correría por tierra y por aire mejor que un caballo, y disiparía cualquier oscuridad con el brillo de sus cerdas. El martillo se lo dio a Thor, machacaría a cuanto hubiera delante de él sin que el arma fallara, y si lo arrojaba volvería a su mano cuando quisiera, y era tan pequeño que podía llevarlo dentro de la camisa. Los dioses eligieron el martillo como mejor tesoro, además de ser una valiosa arma contra los gigantes helados, por lo tanto el veredicto fue que el enano había ganado la apuesta.

Entonces Loki pidió salvar su cabeza, el gnomo respondió que de ella no tenía esperanza\_ "atrápame entonces" dijo Loki y cuando el gnomo lo quiso atrapar ya estaba muy lejos, porque Loki tenía unos zapatos con los que podía correr por el aire y por el agua. El gnomo le pidió a Thor que lo atrape y a sí lo hizo. El enano le quiso cortar la cabeza a Loki pero éste dijo que podía tomar la cabeza pero no el cuello. El enano le quiso coser la boca con una correa, pero no pudo, entonces llamó a su hermano el búho y le picó los labios, le cosió la boca pero Loki rompió la correa que se llama Vartari.



### El Cantar de Alvis

Este poema nos cuenta sobre la prueba que Thor le impone a Alvis si quiere conseguir la mano de su hija... primero Thor se burla un poco del enano y luego le dice que sólo si responde las preguntas correctamente él le dará su hija en matrimonio. Pero Alvis era muy sabio y supo contestar más que bien las preguntas de Thor.

### Alvíssmal

(Alvis)

A cubrir los bancos conmigo, la novia  
irá a mi casa;  
apresurada, la boda quizá parezca a todos,  
no hay que parar, en casa.

(Thor)

Quién es ese hombre? Porqué su pálida nariz?  
Te acostaste entre los muertos?  
todo un trol me parece que seas,  
no convienes a la novia.

(Alvis)

Alvis me llamo, bajo tierra vivo,  
bajo una piedra es mi casa;  
al señor de los carros vine a visitar,  
!qué nadie rompa el voto!

(Thor)

Yo lo he de romper, pues de la novia  
como padre dispongo;  
yo no estaba en casa cuando se hizo el voto,  
y sólo yo podía hacerlo.

(Alvis)

Quién es ese hombre que afirma disponer  
de la hermosa doncella?  
Qué vagabundo, pocos te conocen,  
te engendró su heredero?

(Thor)

Vinghtor me llamo --mucho he viajado--  
hijo soy de Sídgrani;  
sin mi consentimiento no tendrás a la virgen,  
ni conseguirás la boda.

(Alvis)

Tu consentimiento quiero de inmediato,  
para conseguir la boda;  
quiero tenerla, no quiero perderla,  
la nívea muchacha.

(Thor)

El amor de la virgen no te será,  
sabio huésped, negado,  
si me dices cómo llaman a los mundos  
lo que quiero saber.  
Díme Alvis --pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos---,  
cómo llaman la tierra, que se extiende ante el hombre,  
en todos los mundos.

(Alvís)

Tierra, dicen los hombres; campo, los Ases;  
camino, los vanes;  
siempre verde, los trols, fértil, los Elfos;  
los más altos, arcilla.

(Thor)

Díme Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman cielo creador de tormentas  
en todos los mundos.

(Alvís)

Cielo dicen los hombres; los Ases, luz celeste,  
horno de vientos, los Vanes;  
mundo superior, los trols; techo hermoso, los Elfos;  
sala de lluvias, los gnomos.

(Thor)

Díme Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman la luna que ven los hombres  
en todos los mundos.

(Alvís)

Luna, dicen los hombres; los dioses rojiza;  
en Hel, rueda girante;  
brillo, los gnomos,  
los Elfos, cómputo de años.

(Thor)

Díme, Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman el sol que los hombres ven  
en todos los mundos.

(Alvís)

Sol le dicen los hombres; los dioses, luciente:  
los gnomos, amiga de Dvalin;  
siempre brillante, los trols: bella rueda, los Elfos;  
toda luz los Ases.

(Thor)

Díme Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman la nube que se mezcla a la lluvia,  
en todos los mundos.

(Alvís)

Nube dicen los hombres; los dioses, certeza de lluvia;  
balsa de vientos, los Vanes;  
corteza de agua los trols; los Elfos fuerza del viento;  
y en Hel yelmo del invisible.

(Thor)

Díme Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman el viento que tan lejos viaja,  
en todos los mundos.



(Alvís)

Viento dicen los hombres; los dioses vacilante;  
los sacros seres, suspirante;  
aullador los trols; los Elfos, ruidoso;  
y en Hel, torbellino.

(Thor)

Díme Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman la calma que hay en el aire,  
en todos los mundos.

(Alvís)

Calma dicen los hombres; los dioses, fondeadero;  
ocaso del viento los Vanes;  
bonanza los trols; los Elfos, sosiego del día;  
reposo del día, los gnomos.

(Thor)

Dime Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman la mar, en donde reman,  
en todos los mundos.

(Alvís)

Mar dicen los hombres; los dioses, siempre apasible ;  
onda los Vanes;  
mundo de anguilas los trols; los Elfos, sostén de las aguas;  
hondo mar los gnomos.

(Thor)

Díme Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman el fuego que arde ante los hombres,  
en todos los mundos.

(Alvís)

Fuego dicen los hombres; llama, los Ases;  
movedizo los Vanes;  
glotón los trols; los gnomos, ardoroso;  
rápido, en Hel.

(Thor)

Díme Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman el bosque, que crece ante los hombres,  
en todos los mundos.

(Alvís)

Bosque dicen los hombres; los dioses, cabellera del llano;  
musgo de la loma, los humanos;  
leña los trols; los Elfos, rama hermosa;  
varita los Vanes.

(Thor)

Díme Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman la noche, que Nörd engendró,  
en todos los mundos.

(Alvís)

Noche dicen los hombres; los dioses tinieblas  
los sacros seres, máscara;  
negrura, los trols; los Elfos, placer del sueño  
diosa del sueño los gnomos.

(Thor)

Díme Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman el grano que vieron los hombres,  
en todos los mundos.

(Alvís)

Dicen cebada los hombres; los dioses centeno  
planta, los Vanes  
comida, los trols; los Elfos, soporte de licor  
y en Hel cimbreante.

(Thor)

Díme Alvís \_\_pues creo, gnomo, que sabes  
los destinos de todos\_\_,  
cómo llaman la cerveza que beben los hombres  
en todos los mundos.

(Alvís)

Cerveza dicen los hombres; malta los Ases;  
aguardiente, los Vanes;  
licor puro, los trols; y en Hel hidromiel;  
festín, los hijos de Suttung.

(Thor)

En un solo pecho jamás había visto  
tanta antigua ciencia;  
con grandes ardides yo te he engañado:  
en pie estás, gnomo, del día,  
brilla el sol en la sala.

### Jotunheim

#### El mundo de los Gigantes

"La tierra es redonda y abarca el hondo mar azul. A los largo de las riberas externas del océano Odín Vili y Vé otorgaron tierras", que se llamaron Jötunheim, "a la raza de los gigantes, para que se establecieran en ellas Pero hacia el centro de la tierra construyeron un muro fortificado, ciñendo aquella región, para defenderse de los gigantes enemigos: y la edificaron con las cejas de ymir, y la llamaron Midgard a su baluarte. También tomaron sus sesos y formaron las nubes arrojándolas a los vientos."

No todas las fuentes localizan a Jötunheim en el mismo lugar, aunque había dos sitios concretos, uno era "al este" y "del otro lado del océano".

Völuspá:

Viene Hrym por el este, en alto el escudo;  
se revuelve el reptil con furor de gigante  
chapotea la sierpe y el aguila grazna,  
la que muertos destroza; Naglfar se desata.

En el verso anterior Hrym un gigante, el jefe de estos, llega del este para pelear en el Ragnarök contra los dioses.



Obra de Sergei Aparim

También en el canto Hárbard (Hárbardlyód),

(23) Thor dice:

"Al este yo estaba matando malignas,  
esposas de ogros, los trota-montañas.  
Muchos serían si todos viviesen!  
Vacío de hombres estaría Midgard!"....

(29) "Al este yo estaba guardando río  
cuando allá me llegaron los hijos de Svárang;  
la emprendieron con piedras, mas poco lograron,  
que luego la paz me pidieron ellos"...

Y en el canto de Vaftrúdnir:

(16) Ífing divide entre tierra de ogros  
y tierras que son de los dioses;  
abiertas siempre sus aguas corren,  
nunca ese río se hiela.

A pesar de la disparidad de versiones a cerca de su posición meridional ,  
septentrional u oriental parece confirmar su posición circular y externa:

En Gylfagining I:

..."Gelfjun, que era de la estirpe de los Ases, tomó cuatro bueyes del norte de

Jötunheim, que eran hijos suyos y de un gigante, y los puso ante el arado"....



Obra de Cristophe Vacher

Surtr un gigante ígneo vendrá "del sur", cuando llegue Ragnarök. Lo más convincente es el nombre que se da a Jötunheim: Útgard, Outgard, El recinto exterior, cuyo soberano es Útgarda-Loki de Outgard (Snorri passim, Saxo Gramático VIII).

Se consideraba a Jötunheim un lugar de grandes boques y ríos caudalosos, cavernas, montañas, y tremendas distancias.

En Gylfagining XLVI, Thor y Loki llegan a las tierras del rey Útgarda-Loki, donde deben pasar algunas pruebas a los que los somete el rey, mediante encantamientos...

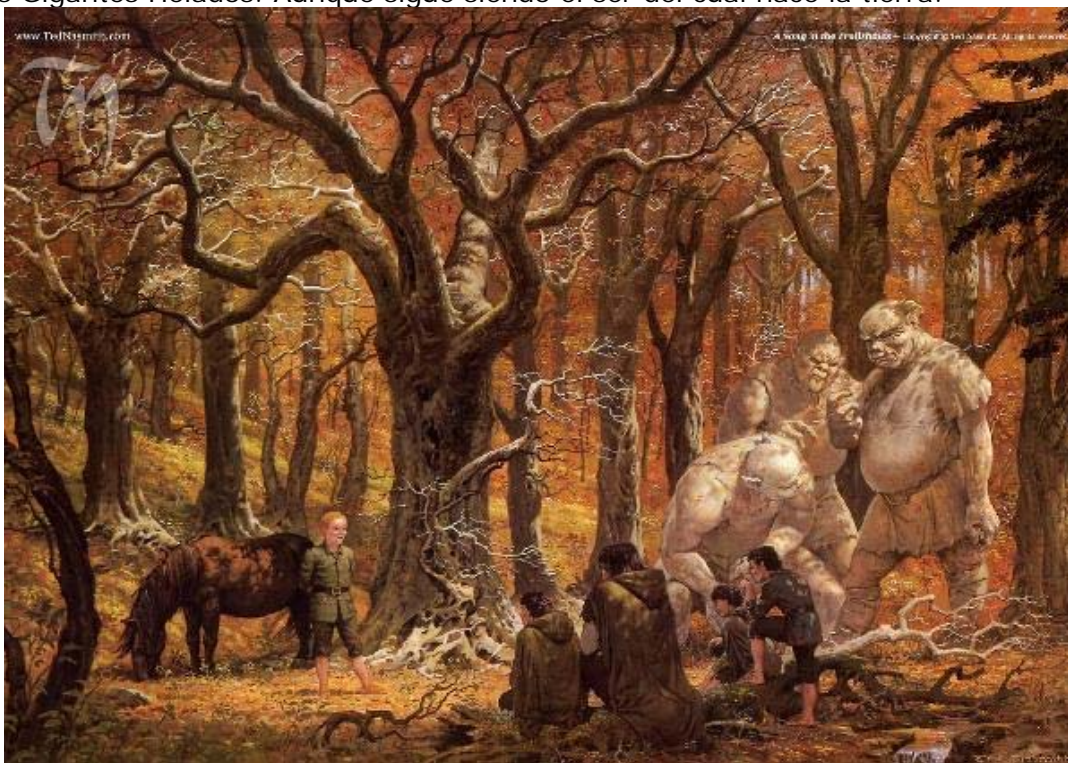
### Los gigantes

Ymir, (Aurgelmir), el primer gigante, fue creado dentro del abismo abierto de Ginnungagap," no era un dios sino una criatura maligna, como toda su casta; les llamamos los Gigantes helados" . "Mientras dormía su mano sudó y debajo de la mano izquierda, crecieron un macho y una hembra; después nacieron un hijo tras otro y de ellos surgió la legión de los Gigantes" ....

El gigante de las seis cabezas recibió el nombre de Prudgelmir, el Poderoso Rugiente, título adecuado para un ser que tenía seis gargantas y seis lenguas y que era el padre de Belgermir.

El nombre de Ymir, sugiere la idea de que hubo una época en que se creyó que era el progenitor de la humanidad, más bien que de los gigantes "Ymir" parece proceder del antiguo sueco ymu-man, "hombre de Umeao Lappmark", y es una de las pruebas que demuestran que los antiguos escandinavos se consideren descendientes de finlandeses.

Aún hasta finales del siglo I d. J.C Ymir y Tvisto eran sinónimos, Tvisto era considerado el creador de la humanidad para los pueblos del Norte. Pero luego a partir de esta fecha, un nuevo dios Odín, (Woden), habría de tomar el título de Tvisto (Tiwaz-Tyr.Tíw), y así es cómo Odín toma parte del mito de la creación, que fueron amoldados a él. Por eso en la Edda menor , Snorri habla de Ymir no como un dios sino como una criatura maligna, conveniente para tener como progenie a los Gigantes Helados. Aunque sigue siendo el ser del cual nace la tierra.



Obra de Ted Nasmith

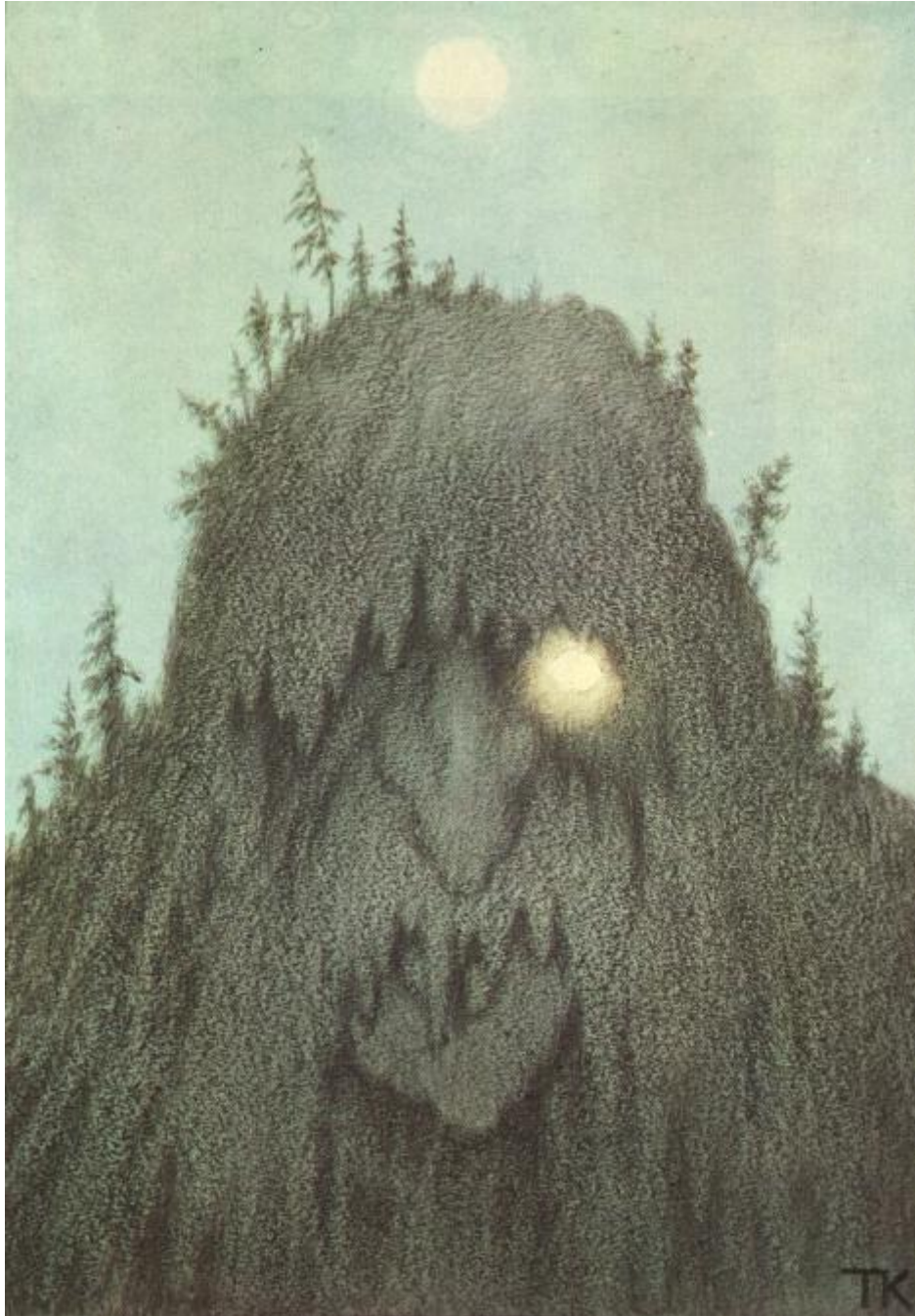
La vaca Audumla, lamió el hielo para alimentarse, descongelo a Bruni o Buri, quien era bello y de buen semblante. Este engendró a Bor, que se casó con Bestla una gigante hija de Bölzorn y tuvieron sus tres hijos, Odín, Vili y Vé.

Sobre, Búri, Bor, Bölzorn y Blestla no ha quedado muchos detalles registrados, tal vez no se conocía mucho sobre ellos. Aunque los nombres de Búri y Bor en el fondo significan lo mismo , "nacido", "creado".

### Otros gigantes

Nörfi, o Narfi fue el primer gigante que se estableció en Jötunheim, su hija era Nott (noche) .Sobre la historia de noche y día ir al link "nacen los astros"

Hay en la tierra de los gigantes una ogresa llamada Angrboda, con quien Loki tuvo tres hijos, Feriswulf, Yörmungard y Hel, que fueron separados y llevados a un lugar seguro para los dioses ya que estos son una amenaza para ellos....



Obra de Theodor Kittelsen

#### Clases de gigantes

Se dividen en dos especies: gigantes montañoses y gigantes helados, que son claramente seres ctónicos y una tercera especie, gigantes ígneos, que representan el poder destructivo del fuego.

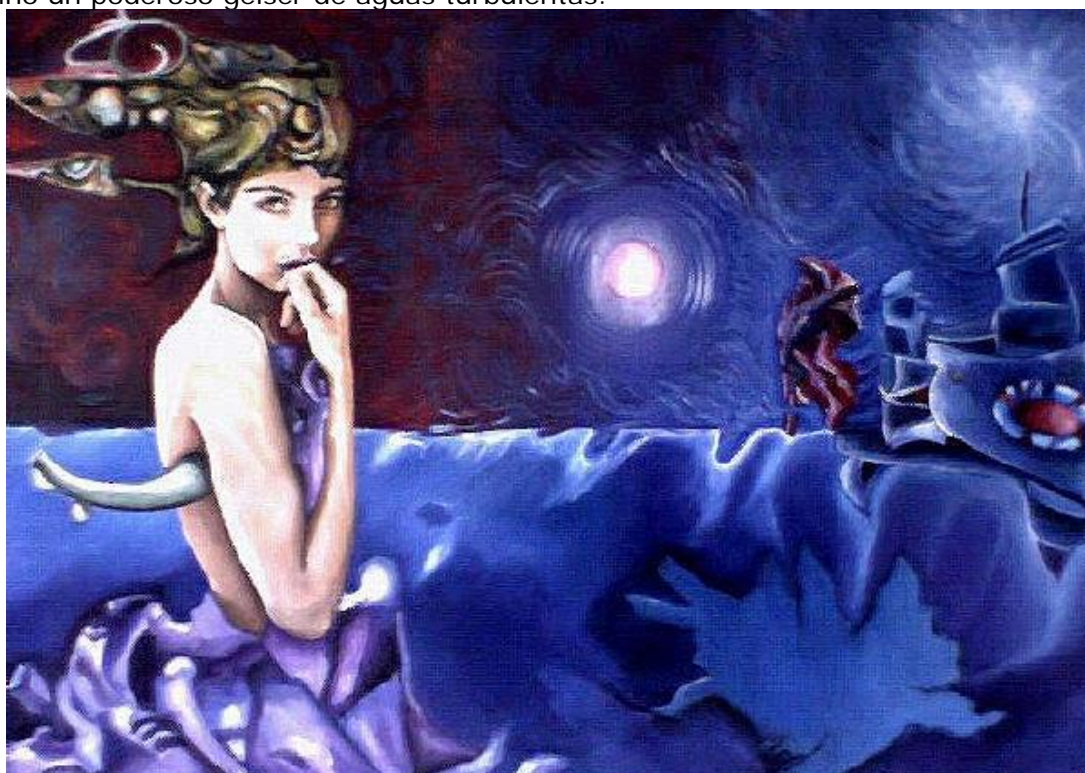
El término genérico Yötunn parece estar relacionado con la raíz indoeuropea que significa comer "eat" esto sugiere que los hombres del norte estuvieron en contacto con gentes de tendencias caníbales, a los que denominaron "comedores"

## Nifheim

### El mundo de las Tinieblas

Al Norte del Ginungagap está Niflheim, el hogar de las tinieblas  
....."Muchos evos antes de que se creara la tierra se hizo Niflheim,  
y en medio de todo está la fuente que se llama Hvergelmir y de ella nacen los ríos  
que se llaman así: Svöl, Gunnthrá, Fjörm, Fimbulthul, Slídr y Hríd, Sylgr y Ylgr, Víd,  
Leiptr; Gjöll está al lado de Helgrindir."

Del centro de Niflheim brotaba, burbujenante, la poderosa fuente de todas las aguas,  
un pozo llamado Hvelgermir, el caldero rugiente. Hvelgermir, no aparece en el  
Völuspá ni en ningún otro poema del edda en verso excepto en el grimnismal,  
donde se describe como el manantial "del que proceden todos los ríos" y va seguido  
de un catálogo que contiene los nombres de 40 ríos, Snorri se contenta con una  
lista de 11 al principio que es el situado más cerca de las rejas de Hel, pero más  
adelante da cuenta de 25 de ellos. Es obvio que el Hvergelmir no es un arroyito  
sino un poderoso géiser de aguas turbulentas.



"Pasajera" por \*Bleik en óleo

En el verso 31 de vafprúdnismál o los dichos de Vaftrúdnir encontramos al río  
Elivágar u Ondas heladas, su relación con el Hvelgermir no es muy concreta pero  
de su importancia no hay dudas ya que "De Elivágar saltaron pútridas gotas;  
crecieron formando al gigante; provienen de allá nuestras gentes todas,  
por eso son siempre tan malas"...

De este río Elivágar surgía, desde tiempo inmemorial, una espuma venenosa que al  
sedimentarse formaba el hielo, cuando el hielo se detuvo y dejó de fluir, se quedó  
suspendida donde la espuma se solidificaba, y se formó escarcha, la niebla  
congelada creció y se esparció por todo Ginungagap. Así en el norte del abismo  
abierto todo era hielo, tempestades, lluvias y escarcha, mientras que en sur en el  
Muspellheim destellaba por efecto de las chispas y gases que le brotaban.

...."al igual que en el Niflheim hacia frío, en todas esas terribles regiones en las  
proximidades del Muspell hacia calor y estaba todo refulgente. Pero el Ginungagap  
se calentó tanto como el aire cuando no hay brisa, y cuando se juntaron la escarcha  
y los vientos cálidos, el hielo se fundió y fluyó, y de las gotas del líquido nació uno

que tenía el poder recibido del calor, y que era parecido a un hombre, y que se llama Ymir (mellizo), pero todos los gigantes de hielo le llaman Aurgelmir, y de él proceden las estirpes de los gigantes de hielo"

## Helheim

Hel es sin duda un mundo inferior, ya que todos los caminos que llevan a él descienden, además es oscuro, frío, sin sonidos placenteros, y lo habitan los muertos, aunque no todos los muertos, los guerreros elegidos van al Valhalla otros van con Freya, los que se quedan en Hel permanecerán allí hasta el Ragnarök, formaran legiones comandadas por Loki en contra de los dioses.

Su paisaje no está muy bien determinado aunque sabemos que la entrada es una caverna entre altísimos acantilados y abismos, donde vive Garm, un perro espantoso, con su pecho lleno de sangre, (posiblemente de aquellos que tratan de escapar de Hel), Garm está encadenado hasta que llegue Ragnarök

El río Gyöll "aullador resonante" es la frontera de sus confines, solo puede cruzarse mediante un puente techado de oro, su guardiana es una doncella llamada Módgudr, al otro lado del puente, cierra el paso la puerta de Hel, tras ella está el palacio de la reina del submundo

En "los sueños de Balder" Hermódr se dirige a Hel en busca de su hermano Balder, durante nueve días y nueve noches cabalgó a Sleipnir hasta que llegó al río Gyöll, la guardiana del puente salió a su encuentro, le preguntó su linaje y nombre, también le contó que había visto ese día a cinco grupos de muertos en el puente, pero que él no tenía el semblante de aquellos, le preguntó porqué cabalgaba hacia Hel, Hermódr respondió que iba en busca de Balder, Módgudr le advierte que él ya cruzó el puente y que el camino de Hel baja más todavía y se dirige al norte. Finalmente Hermódr se reencuentra con su hermano Balder y pasa con él aquella noche...

### Gnipahellir la entrada de Hel "Cueva del acantilado"

Snorri nos dice que Garm se soltará en Ragnarök y quedará libre el camino de salida, y el gallo color de herrumbre que está en los barrotes de Hel cantará con vigor.

Los secuaces de Loki son los hijos de Hel, los que recorren el último trecho del viaje hasta el llano Vígrid en la nave Naglför construida con las uñas de los muertos.

Náströg, una mansión de castigo, se halla lejos del sol y sus puertas se orientan al norte. Las serpientes están por todas partes, en el techo y en las paredes.

En esta mansión se encuentran los asesinos, los perjuros y adúlteros, deben costear el río Slídr "espantoso", su corriente de cuchillos y espadas filosas, que baja desde el este y cruza estruendoso, los "valles del veneno" o pútridos valles ... (Voluspá 36)

### Habitantes y otros lugares de Hel

Nidafyöll, "las colinas de la oscuridad", en Voluspá se menciona al monstruo Nidhögr llevando cadáveres desde Nidafyöll.

Nágrindr, "la puerta del cadáver", se encuentra en Lokasena y en Skírnismal donde dice "fyr nágrindr nedan "debajo de la puerta del cadáver", también se interpreta como la "verja de los cadáveres" (Lokasena):

Thor dijo:

"Calla indecente, o terrible el martillo, el Mjöllnir, te hará enmudecer, al Hel te echará el que a Hrúngnir mató, abajo a la verja Nágrindr."

(Skírnismal):

"Hrimgrímnir el ogro será quien te tenga abajo a la verja Nágrindr meada de cabra bellacos te den donde está la raíz del árbol" Hrimgrímnir "hendidura oculta" es un gigante helado que vive abajo de Nágrindr, en las inmediaciones están las raíces del árbol Yggdrasil y unos seres llamados Vílgegir quienes son los que administran los castigos.



Ámsvatnir, es un lago que menciona Snorri en el Gylfaginning 34

... "Entonces fueron los Ases donde el lago llamado Ámsvatnir, a la isleta que dicen Lyngvi, y le dijeron al lobo que viniera." Además de los muertos, el perro Garm, Fenrir el lobo, la serpiente Nidhögg está Loki atado allí bajo Hvergelmir, donde Sigyn su esposa está sentada junto a él. Loki fue capturado sin condiciones y arrastrado a una caverna. Los dioses tomaron tres rocas, las pusieron juntas y escuadraron uno de sus lados, después apresaron a los hijos de Loki, Váli y Nari (Narfi). Trocaron a Váli en lobo que destrozó a su hermano Nari. Los dioses les quitaron las entrañas a estos para atarlo y las sujetaron con hierro. Skadi anudó una serpiente que gotea veneno en la cara de Loki, Sigyn la recoge en un recipiente, cuando éste se está por llenar corre a vaciarlo, y mientras, la ponzoña hiere la cara de Loki, provocándole tanto dolor que la tierra tiembla (terremotos). Seguirá allí aferrado hasta la ruina de los dioses (Ragnarök).

#### La reina Hel

Hel es la hija de Loki, su madre es una ogresa llamada Angrboda, y sus hermanos son Fenriswulf, y Yörmungandr "la serpiente del mundo"

Los dioses hicieron una reunión y luego de consultar los oráculos llegaron a la conclusión que los tres "niños" de Loki serían infaustos, peligrosos .... dado su origen, su madre de la tierra de los gigantes y su padre ya conocido. El Padre de todo ordenó a los dioses secuestrarlos cuando se los presentasen.

La serpiente del mundo fue arrojada al océano, allí se encuentra ciñéndolo mordeándose la cola por su longitud. Hel fue a Niflheim, le concedió el señorío sobre los nueve mundos, con poder absoluto sobre aquellos que son enviados con ella (los que mueren de viejos y los que mueren por una enfermedad). Se escuchan llantos y quejidos, sus patios son grandes, amplios y su portal ancho como la muerte. Su palacio se llama Eljúvidnir "Frio de Cellisca", Hungr su plato "hambre", Sultr "carestía" su cuchillo y tenedor, Ganglati su sierva, y Ganglöt su sierva, "senilidad" y "chochez", Fallanda el monstruo que cuida el umbral de la entrada "trampa", Kör la cama "postración", Blíkjanda los cortinajes de su lecho "palidez desastrosa". Su color vacila entre la lividez y el color normal, por ello es fácilmente reconocible, por su apariencia severa, feroz.



### 3. Dioses y Seres

#### 3.1 Dioses

##### Ægir

El significado de su nombre está asociado con el agua. Él También se llamó Hler y Gymir. Era el dios del mar y su gobernante. Él era una personificación del océano, buena o mala.

Provocó tormentas con su enojo y los skaldas decían que "una nave entraba en las mandíbulas de Ægir", cuando los hacía naufragar.

Los marineros temían a Ægir, ellos pensaban que él a veces aparecía para destruir las naves.

Ægir era uno de los Vanir, también un gigante. Su padre era Mistarblindi (Lovizna-deslumbrante), y sus hermanos, Logi (Fuego) identificado por Guerber como Loki, y Kari (Aire). La esposa y hermana era Ran y ellos vivieron bajo el mar en la isla Hlesey. Ran y Ægir tenían nueve hijas que eran las olas, todos sus nombres son nombres poéticos .

Aegir (Égir) preparaba la cerveza inglesa a los dioses después que Thor le trajo una olla bastante grande. Todos los otoños los dioses beberían cerveza en su casa. Por consiguiente él se afamó por su hospitalidad. El fuego fue reemplazado por oro que iluminaba el vestíbulo. Las copas permanecían siempre llenas, ya que se llenaban mágicamente.

Tenía dos sirvientes Finafeng y Eldir. Según Lee Hollander, la función de Aegir como cervecero, fue sugerida por la espuma de las olas de mar.

(fragmento de Lokasena:)

"Aegir, o Égir, también llamado Gýmir, hizo la cerveza para los ases cuando le llevaron aquel gran caldero, como ya se ha dicho. Estuvieron en aquel convite Odín y su esposa Frigg. Thor no fue porque andaba por la parte del este. Estuvieron allí Sif la esposa de Thor, Bragi y su esposa Idunn. Estuvo allí Tyr, que estaba manco; el lobo Fenrir se llevó una mano cuando lo amarraron. Estuvieron Niord y su esposa Skadi, Frey y Freya y Vídar, el hijo de Odín. Estuvieron allí Loki y también los siervos de Frey, Býggvir y Beyla.. Muchos estuvieron allí de ases y los elfos. Égir tenía dos siervos: Fimafeng y Éldir. Resplandor de oro se tenía allí en vez de luz de candelas, y sola ella se servía allí la cerveza. Solemnemente se declaró aquel lugar de mucha paz y concordia. Todos dijeron mucho de los buenos que eran los siervos de Égir. Loki no soportó oír aquello y mató Fimafeng.

Los ases batieron entonces sus escudos dando gritos contra Loki, y corrieron tras él hasta el bosque; luego siguieron bebiendo. Loki volvió otra vez y encontró a Éldir en la puerta . Loki le dijo:

"Dime al momento y antes que des,  
oh Éldir, un paso adelante  
qué hablan dentro bebiendo cerveza  
los hijos de dioses."

Éldir dijo:

"De sus armas dicen y hechos de guerra  
los hijos de dioses:  
furiosos contigo están ahí dentro  
los ases y elfos todos."

Loki dijo:

"En la sala de Égir ahora entraré  
a ver el convite;  
tirria y rabia les traigo a los ases,  
amargura pondré en su hidromiel."

.....

Después de la muerte de Balder, los dioses se juntaron en el vestíbulo de Aegir. Loki se presentó e insultó a todos. Los dioses no podían pelear allí porque era un

lugar santo donde no podía haber violencia.

Snorri, en el Gylfaginning, nombra a Aegir no como un dios, y en parte del Skaldskaparmal, Aegir también llamado Hler era un hombre "muy experimentado en magia" manteniéndose en la isla de Hlesey, y que fue a visitar a los dioses al Asgard. Durante su visita escuchó a Bragi quien le contó las aventuras de los dioses.

En la saga de Egil, después de la muerte de su segundo hijo Égil, Bothvar, ahogado en el mar , Égil compuso un poema que menciona a Aegir. El poema Sonatorrek.

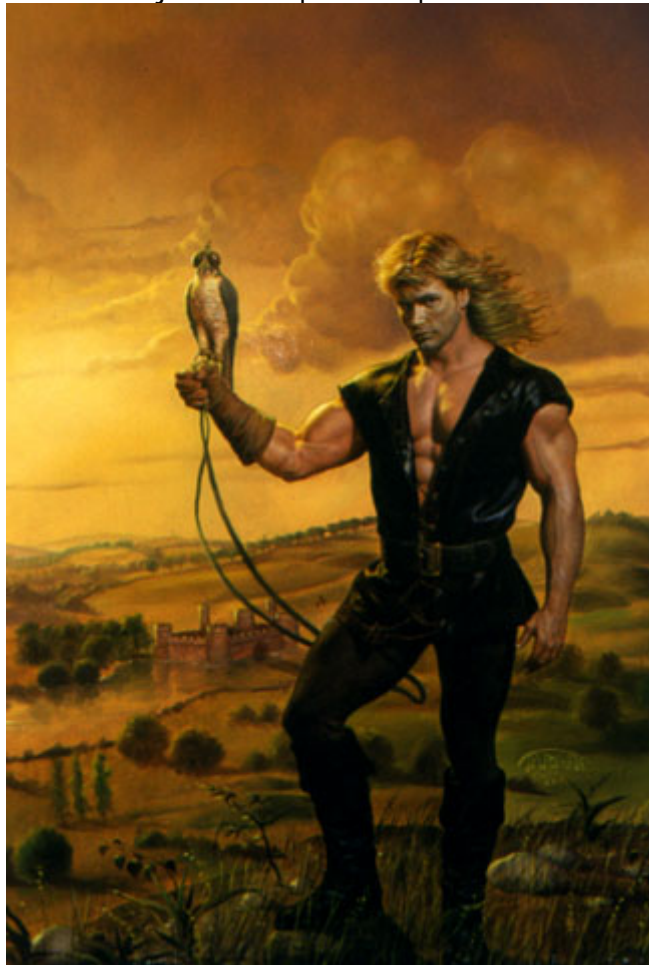


Obra de Donato Giancola

### Balder

Uno de los dioses Aesir, su nombre significa "El Glorioso", también fue llamado "el dios de lágrimas" y "el Blanco". Balder hijo de Odín y Frigg, fue descrito como un dios muy guapo y sabio. Algunos consideran que es un dios de luz dado que él era muy luminoso.

La esposa de Balder era Nanna y ellos tenían un hijo llamado Forseti, Balder y Nanna viven en Breidablik, donde nada sucio podía haber y no había tampoco runas letales. Breidablik tenía un tejado color plata en pilares dorados.



La obra es de Jean Pierre Targete

En un momento dado Balder tuvo un presagio de su muerte, durante un sueño. Odín montó a Sleipnir y fue al reino de hel para despertar a una vólva muerta, y averiguar el significado del sueño de Balder. Ella predijo la muerte de Balder por su hermano Hod (Hofur), su hermano gemelo. Frigg pidió a todas las cosas que juraran no herir a Balder, pero no le pidió al muérdago porque era muy joven. Loki se disfrazó como una mujer vieja, visitó a Frigg y averiguó que Balder era invulnerable a todo excepto al muérdago. Loki engañó a Hod, le dio un dardo de muérdago, Hod que era ciego, tiró el dardo a Balder--todos los otros dioses estaban jugando a tirarle cosas a Balder que permanecía intacto--- y lo mató. Hermond cabalgó hacia el reino de Hel y consiguió que ella estuviera de acuerdo en devolver a Balder a la vida si todos las cosas lloraban por él. Un gigante llamado Thokk, Loki fingiendo ser el gigante, se negó a llorar por Balder entonces él permaneció muerto y fue cremado en su barca, Hringhorni. Se supone que él vuelve a la vida luego del Ragnarök.

Snorri y Saxo Grammaticus dan vistas muy diferentes de Balder y su muerte. En la versión de Saxo de esta historia, Hod (Hother) es el único responsable por la muerte de Balder. El nombre Balder raramente se encuentra en los nombres de lugares, por consiguiente, se piensa que no muchas personas le rindieron culto. Se ha sugerido que Balder era un Héroe antiguo que fue elevado a divinidad. Los poetas acostumbraron a usar su nombre para significar guerrero.

Balder también se menciona en el canto de Merseburg.



Los sueños de Bálder

A reunirse en consejo acudieron los ases,  
Las diosas todas junta tuvieron;  
De esto trataron los grandes dioses,  
Porqué tuvo Bálder maléficos sueños.  
Levantóse Odín, el viejo gauta,  
Y encima a Sleipnir le puso la silla;  
Cabalgó para abajo hasta el Niflhel,  
Se topó con un can que del Hel le salió.  
Chorreante de sangre su pecho tenía  
Y al padre de ensalmos mucho aulló;  
Odín prosiguió resonaba el camino  
Y llegó a la morada, la alta, de Hel.  
Tiró ante la entrada Odín para el este  
Donde él enterrada a la bruja sabia:  
Con lúgubre ensalmo cantó a la adivina,  
Que tuvo que alzarse y muerta le habló:  
¿Qué hombre es éste que yo no conozco,  
que me hace venir en penoso viaje?  
Me nevaba la nieve, me caía la lluvia,  
Me mojaba el rocío: llevo mucho de muerta.  
Végtam me llamo, soy hijo de Váltam;  
desde el hel di tú, digo yo desde el mundo:  
¿Para quién se sembraron  
los bancos de anillas?  
¿Para quién se cubrieron, hermosos, de oro?  
Hecho está ya el hidromiel para Bálder,  
la clara bebida que escudo tapa.  
Terrible temor a los ases agobia.  
A la fuerza hablé, callaré yo ahora.  
No calles, oh bruja, que entera respuesta  
quiero de ti, que me cuentes todo:

¿Quién ha de ser el que a Bálder mate  
y al hijo de Odín le quite la vida?  
Por obra de Hod nos vendrá el excelso,  
Él ha de ser el que a Bálder mate  
Y al hijo de Odín le quite la vida.  
A la fuerza hablé, callaré yo ahora.  
No calles, oh bruja, que entera respuesta  
quiero de ti, que me cuentes todo:  
¿Quién esa muerte de Hod vengará  
y a la pira echará al matador de Bálder?  
Vali al oeste de Rind nacerá,  
el que, hijo de Odín peleará con un día:  
ni lavará sus manos, ni peinará su cabeza  
hasta echar en la pira al matador de Bálder.  
A la fuerza hablé, callaré yo ahora.  
No calles, oh bruja, que entera respuesta  
quiero de ti, que me cuentes todo:  
¿Cuáles doncellas habrán de llorarlo  
altos sus velos lanzando al cielo?  
¡No eres tú Végtam, aquel que creí:  
Odín eres tú, el viejo gauta!  
¡No eres tú bruja ni sabia adivina:  
madre de ogros, de tres, tu eres!  
¡Ya márchate Odín, y bien satisfecho!  
Nadie ya más a verme vendrá  
Hasta el día en que Loki se libre y suelte  
Y les llegue a los dioses su ocaso final.

(Edda mayor textos mitológicos de las Eddas editada por Bernárdez)

#### Bil

Listado por Snorri como una de los dioses. La historia dice que dos niños, Bil y Hjúki que fueron tomados desde la tierra por Luna, para acompañarlo. Su padre era Vídfinn.

#### Bor

Hijo de Buri. Su esposa era Bestla, hija el gigante de la escarcha Bolthorn. Bor era padre de Odín, Vili, y Ve.

#### Bragi

Dios de la poesía, el hijo de Odín y la giganta Gunlod. Él era el poeta principal de Odín y decía ser muy sabio.

Snorri dice: " Hay otro dios llamado Bragi, al que se celebra por su sabiduría y , en especial, por su facundia y destreza retórica. Él conoce más que nadie los secretos de la poesía, la cual, en ocasiones, se titula "Aliento de Bragi", así como se da nombres de hombres o mujeres de Bragi a quienes sobresalen de lo común en la composición poética. Su esposa es Idunn, que guarda en su cofrecillo de fresno las manzanas que los dioses mordisquean cuando envejecen y decaen..... e inmediatamente rejuvenecen. Esto persistirá hasta el Ragnarök".

Snorri pregunta (Skáldskaparmál X): "¿Cómo prifrasear a Bragi?", y responde: "Llamándole Marido de Idunn, Primer Poeta, Dios Barbudo (por eso el hombre de barba cerrada se le llama Barbabragi) e Hijo de Odín".

En la canción de Eric que trata del ingreso de Eric al Valhalla, Eric Hacha Sangrienta. El poema comienza cuando odín se despierta una mañana en el

Valhalla, teniendo aún fresco un sueño en el espíritu, y exclama:

¿Qué sueño fue? Creí levantarme al amanecer a fin de disponer el Valhalla para los caídos; Desperté a los Einherjar, los acucí a que arreglaran los bancos y abrieran las barricas de cerveza, mientras las Valkirias servían un vino regio.

Por consiguiente, espero la llegada de jefes, nobles de la Tierra, y mi corazón se alborozaba.

El dios Bragi se despertó entonces y, oyendo acercarse a Eric y a los suyos, gritó: ¿Qué es ese tronar? ¿Marcha un millar de hombres? ¿Se aproxima un ejército a nosotros?

Todos los bancos tiemblan ¿Por ventura regresa Balder a la mansión de Odín?

#### Buri

El primer dios. La vaca Audhumla, después de surgir de la escarcha primordial, se alimentó, lamiendo grandes bloques de hielo. Día a día cuando ella lamió, el dios surgió del hielo. Él era el padre de Bor.

#### Delling

Considerado el dios del alba, su nombre significa resplandeciente. Él fue el tercer marido de Noche (Nott) con quien él tenía un hijo llamado Dag (Día).

#### Eir

Una diosa de curación, considerada la mejor doctora. Ella les enseñó su arte a las mujeres que eran las únicas médicas en Escandinavia antigua.

#### Forseti

Dios de justicia, Él es el hijo de Balder y Nanna.; "suya es la mansión celestial Glitnir la Brillante. Cuantos recurran a él con un problema aparentemente insolventable o un pleito se irán con el espíritu en paz. El suyo es el mejor lugar para los juicios equitativos entre dioses u hombres"

#### Frey

Dios del tiempo y la fertilidad. Él gobernó la tierra de los duendes de luz, Alfheim. Hijo de Niord y la hermana de Ingun, su hermana es Freya. Su madrastra Skadi. Para llegar a la paz, los Aesir y Vanir intercambiaron rehenes. Lo enviaron junto con Niord y Freya, para morar con los Aesir.

Poseyó la nave skidbladnir, que fue construida por duendes. Era bastante grande como para sostener a los dioses y podía plegarse y guardarse en un bolsillo. También tenía un carro conducido por jabalíes Gullinbursti y Slidrugtanni. Podía montar a Gullinbursti a través del cielo. Fue hecho por los enanos.

El nombre de Frey significa "Señor" y se piensa que él fue el consorte de Freya "la Señora". Su esposa era Gerd, una gigante muy bonita de la que se enamoró cuando él la espiaba, desde el trono de Odín. Envio a su sirviente Skirnir, para conseguirla. Para esta tarea, Frey le prestó su espada y también su caballo. Después que Skirnir amenazó a la gigante Gerd quedaron de acuerdo en que sería para Frey y se encontrarían luego de nueve noches en los bosques de Barri.

En Ragnarök, Frey morirá por el fuego de Sutr el gigante ígneo.

También fue conocido como Ing, Frey se considera el progenitor de la familia real sueca. Había una estatua de Frey en el templo de Uppsala en Suecia, el centro de su culto.

Snorri dice: Nyord de Nóatún engendró en la plenitud del tiempo dos hijos. Al varón llamó Frey y a la hembra Freya". Estos dos vástagos (Ynglinga saga IV) fueron fruto de la unión del dios con su hermana, cuyo nombre no se menciona. La boda aconteció en Vanaheim antes de que Nyord se convirtiera en rehén y , desde luego, antes de su matrimonio con Skadi. Snorri agrega: "Ambos hijos eran bellos de aspecto y poderosos. Frey es el dios más hermoso y rige la lluvia, la luz solar y el natural desarrollo de la tierra; lo sensato es recurrir a él para lograr fértiles estaciones y la paz. Dirige las prósperas fortunas de los hombres.

### Freya

La diosa del amor, el sexo, la fertilidad, la guerra y la riqueza.. Es una diosa Vanir, Hija de Nyord y hermana de Frey. Tuvo hijas con Od, Hnoss y Gersemi. Ella vivía en el Folkvang y cada día escogía la mitad de los guerreros que morían, la otra mitad era de Odín. Su carro era arrastrado por gatos masculinos (sus nombres nunca se declaran) también poseyó el collar Brising, tuvo que dormir con cuatro enanos para adquirirlo. También tenía una chaqueta suave que podía usar para volar entre los mundos. Después que ella se fue a vivir con los Aesir como rehén, les enseñó -- incluso a Odín-- el seidr. Algunas fuentes dicen que el viernes (friday) es nombrado así por ella.

Snorri dice sobre Freya: Igualmente Freya es la diosa más hermosa. Su morada celestial se denomina Fólkvang o Llanura de la Gente. Cuando acude a combate, se adueña de la mitada de los cadáveres y Odín de la otra mitad"

"Su palacio, es espacioso y aireado, es llamado el Rico en Asientos (Sessrúmnir). En sus viajes ocupa un carruaje tirado por un par de gatos. Favorece en sobremanera a los humanos, y de su nombre procede el alto título que se otorga alas mujeres notables, a saber: FREYA o SEÑORA. Gústánle los cantos de amor; y a ella conviene recurrir en los asuntos del corazón" Más adelante Snorri amplía los informes sobre esta diosa y empareja su nombre al de Frigg; Freya ya es exaltada con Frigg. Casó con el llamado Ódr y su hija es Hnoss (Gema), ödr solía ausentarse en largos vagabundeos y Freya le lloraba vertiendo lágrimas de oro rojo. Freya tiene muchos nombres, tantos que es difícil recogerlos todos, y la razón de ello estriba en los diferentes apelativos que recibió mientras recorría pueblos extraños en busca de su marido: Mardöll y Hörn y Gefn y Syr. Posee Brísingamen, el collar Brísings. ¡AH! también se llama Vanadis".

### Frigg

Snorri dice: "la mujer de Odín se llama Frigg, hija de Fyörgyn, de cuya unión nació la raza que llamamos los Äsir, la cual se estableció en el antiguo Asgard y las partes que a él llevan: son los dioses". también dice Odín que "Yörd fue su hija y su mujer; en ella engendró su primogénito, que es Thor de los dioses". Una peculiaridad de Frigg consiste en que aunque no dice las fortunas, sabe bien el destino de los hombres"

Skáldskaparmál XVIII menciona una especie de jubón de plumas, un plumaje de halcón, propiedad de Frigg, que le confería (a el que lo vistiera) la facultad de volar como un pájaro.

Frigg en el mito nórdico posterior, tiene un papel pasivo. Como Frigg- Yörd-Fyörgyn es la madre de los dioses. Yörd y Fyörgyn, desde el primer instante, deidades ctónicas, y frigg, por derecho propio, diosa del amor y de la fertilidad , por lo mismo, fácilmente asimilable a la Madre Tierra. En el viejo escandinavo corresponde al antiguo alto alemán Friia del origo Langobardorum. Es un alias de Fricco, aplicado al dios priápico Frey; Fricco puede emparentarse con la raíz indoeuropea \*priy, amor, de la que deriva también el nombre de Priapo. Es más que probable que Frigg-Frey-Freya descendan en línea recta de Priapo, el dios del Asia Menor



### Fulla (Volla)

Snorri la menciona como una de las doce diosas divinas, ella es la servidora de Frigg. También suele ser la mensajera de la diosa. Algunos creen que ella es la hermana. Snorri dice que era una virgen con pelo dorado largo, y suelto. Llevaba una cinta de oro alrededor de su cabeza. Cuida del cofrecillo de fresno de Frigg y de su calzado, y conoce todos sus secretos.

### Gefjun

Una diosa virgen, profética y miembro de los Æsir y Vanir. Todas las mujeres que se mueren vírgenes van a su vestíbulo. Ella era también diosa de la fertilidad. En el Gylfaginning dice Snorri, que Gefjun era de la estirpe de los Ases, y que le dio como premio por haberle complacido, una tierra arable en su reino: lo que cuatro bueyes pudiesen arar en un día y una noche. Ella tomó cuatro bueyes de Jötunheim que eran hijos suyos y de un gigante, los bueyes separaron esa tierra por el mar hacia el oeste, y se instalaron en su estrecho. Allí se estableció Gefjun y dio nombre a la tierra y la llamó Selanda.

Y donde se había separado la tierra quedó agua; ahora se llama Lögrin, en Suecia. Y allí hay un golfo que corresponde al cabo de Selanda. Así dice Bragi el viejo poeta:

Gefjun quitó a Gylfi,  
feliz, tierras de oro  
y al correr las bestias  
humeó; creció Dinamarca;  
tenían los bueyes ocho  
ojos y hermosa testa, al ir  
tomando el gran botín  
de las islas herbosas.

(Ynglingasaga)

### Gná

Es una diosa servidora de Frigg, ella lleva los mensajes de Frigg, a los distintos mundos. Tiene un caballo llamado Hófvarpnir, Acoceador, que corre por cielo y mar.

### Gullveig

Una diosa Vanir, que provocó la primer guerra que hubo entre los Vanir y Æsir...

Recuerda al gran combate, el primero del mundo,

cuando a Gullveig traspasaron con lanzas,  
y en la mansión de Hár la quemaron;  
tres veces la quemaron, tres veces renació,  
de nuevo, sin cesar, y aún sigue viviendo.

Heid, la llamaban allí donde iba,  
la sabia adivina, hacía conjuros,  
hacía magia siempre, hacía magia en trance,  
era siempre el deleite de las mujeres viles...

(Völuspá)

Para llegar a obtener la paz, ambos bandos intercambiaron rehenes.

### Heimdall

" Uno hay llamado Heimdall; la gente lo denomina el dios Blanco, y es grande y santo. Nueve damiselas todas hermanas, le engendraron en común (Gyalp, Grep, Eistla, Eyrgyafa, Ulfrún, Angeyya, Indr, Atla y Yárnsaxa). Sus otros nombres son Hallinskídi (Carnero) y Gullintanni (Diente de oro) pues su dentadura es de oro vivo; su caballo tiene el nombre de Crin Áurea (Gulltoppr). Vive en le borde del cielo cerca del Bifröst, donde monta guardia al extremo del cielo, por si los gigantes de los montes atacan el puente. Tiene que dormir con un ojo abierto, como un pájaro. Y ya que hablamos de sus ojos, ve a cien leguas a la redonda, lo mismo de noche que de día. Y más aún: oye crecer las briznas de hierba, o el pelo en los lomos de las ovejas, y , naturalmente, cuanto suena más fuerte. Tiene unclarín llamado Gyallarhorn o Cuerno Clamoroso, cuyo tañido llega a todos los recodos y grietas de los mundos. Su espada se llama Cabeza."

En Völuspá 1 se alude a la humanidad diciendo "los hijos de Heimdall tanto altos como bajos" lo que sugiere una clase o casta, en el Rígszula, se identifica al Rigr del poema con Heimdall, Rigr equivale a rey, parece como un dios que recorre el mundo disfrazado y genera siervos, labriegos y soldados: las tres castas sociales más primitivas. Aunque los eruditos modernos se lo atribuyen a Odín.

Otros nombres de Heimdall son: Hijo de nueve madres, Centinela de los dioses, Dios Blanco, Enemigo de Loki, buscador del collar de Freya, también se llama Vindlér. Heimdall es también hijo de Odín. Heimdall es el guardián del arco iris, por el cual pasarán las Criaturas del Muspell el último instante para destruir el universo. Con el Gyallarhorn dará el toque de alarma cuando se adelanten las fuerzas de la destrucción.

### Hel

Hija de Loki y la gigante Angrboda. Hermana de Fenrir y Yormungandr. Es la diosa del mundo subterráneo. Su reino bajo el Niflheim, Helheim y su vestíbulo Elvidnir. Ella se describió como mitad blanca y mitad negra.

### Hermodr

Mensajero de los dioses. Montó a Sleipnir nueve días y noches hacia el reino de Hel para convencerla de que permita volver a Balder de la muerte.

### Hlín

Snorri la nombra como la diosa que está siempre presta a socorrer las gentes que Frigg quiere salvar de un peligro, y a esto debemos el dicho de que quien se libra de un riesgo "está bajo el ala de Hlín"

### Hod

Hijo de Odín. El dios ciego que mató a Balder engañado por Loki, con un dardo de muérdago. Luego su hermano Vali lo mata para vengar a Balder.

### Hoenir

Después dela guerra de los Asir y Vanir, lo enviaron como rehén a los Vanir.Él les dio sentido a los primeros humanos. Posiblemente era Vili uno de los hermanos de Odín que ayudó a crear el mundo.

### Huldra

Una diosa que era cuidada por las ninfas del bosque. Ellas tenían cola de vaca que podía verse colgando a través de sus túnicas blancas. Ellas eran las protectoras del ganado y cantaban bellamente. Ella es un aspecto de Frigg.

#### Idunn

Diosa esposa de Bragi y guardiana de las manzanas que mantienen a los dioses siempre jóvenes. El gigante Tjasse la rapta y los dioses empiezan a envejecer hasta que Loki mata al gigante y recupera a Idunn. Diosa de la juventud, su nombre significa "rejuvenecimiento".

Los Asir preservaban su eterna juventud comiendo de las manzanas de la diosa Idunn, que guarda en su cofrecillo de fresno las manzanas que los dioses mordisquean cuando envejecen o decaen, e inmediatamente rejuvenecen. Esto persistirá hasta el Ragnarök...

#### Jord (Fjorgyn)

Diosa de la Tierra. Su madre era Nott, Noche y su padre Annar. Ella era la madre de Thor y Frigg.

#### Lodur

Él les dio apariencia y discurso a los primeros humanos. Se identifica con Vé por algunos y como Loki por otros

#### Lofn

La diosa del amor apasionado que ayudaba a aquellos que tenían prohibido casarse, con el permiso de Odín y Frigg.

#### Loki

"También se cuenta entre los poderes celestiales el que algunos llaman Malhechor de los dioses y el primer padre de las mentiras; es la vergüenza de todos, sean mortales odiosos. Su verdadero nombre es Loki o Loptr, hijo de Fáubati (Dientes de Peligro) el gigante; su madre es Isla Frondosa (Laufey) o Aguja Nál. Sus hermanos son Byleistr y Helblindi. Loki es apuesto y bello, pero , interiormente es la esencia del despecho y es absolutamente inconsciente. Posee talento y destreza tan grandes que dejan en mantillas a los demás, y tiene estratagemas para todo. Pone de continuo a los dioses en apuros, y a menudo los saca de ellos por medio de su artero consejo. Su mujer es Sigyn, y su hijo Nari o Narfi."

Otros nombres de Loki son: "Hijo de Fáubati" y Laufey (o Nal). Hermano de Byleistr y de Helblindi, Padre del Monstruo de Ván (Fenriswulf) y del Monstruo Vasto (la Serpiente del Midgard) y de Hel, y de Nary y Áli; Pariente, Tío, Mal Compañero y Comensal de Odín y de los Ásir, Visitante y Cofre Sorpresa de Gírröd, Ladrón de los Gigantes, de la Cabra, del Brisingamen y de las manzanas de Idunn, Pariente de Sleipnir, Marido de Sigyn, Enemigo de los Dioses, Dañador del Pelo de Sif, Forjador de Mal, El Dios Astuto, Difamador y Estafador de los Dioses, Maquinador de la Muerte de Balder, Dios Atado, y Adversario Pendenciero de Heimdall y de Skadi. Los antiguos hombres del Norte otorgaron a Heimdall el aspecto beneficioso del fuego y a Loki el perjudicial. Pero a pesar de los daños que causa, el hombre se percató de la belleza del fuego, y el mito contiene tal contradicción; nadie sabe si Loki, apuesto pero absolutamente inconstante, merece o no que se lo clasifique como dios. De él se dice que es "pariente de los Ásir" y al propio tiempo "enemigo de los dioses"; pero no es hijo de Odín ni de Frigg, ni está emparentado con el primero más que, tal vez por el rito de hermandad de sangre, ya que en Lokasena exclama:

No olvides, Odín, que  
en días pretéritos,  
mezclamos nuestras sangres....

Gracias a este parentesco ritual con Odín, el mito pudo admitir la idea de que el mal existiera en el cielo...

Desde épocas remotas, en tiempos remotísimos, antes de la creación del mundo y de la humanidad, hubo un espíritu ígneo que se ha confundido con Loki: Lodurr, hermano de Odín y de Hoenir, el cual ofrece el don del calor a la humanidad recién creada.

La mujer de éste es Sigyn, a la que Snorri coloca entre las diosas en Skáldskaparmál I. De ella Loki tiene dos hijos llamados Narfi o Nari y Váli. A la muerte de Balder, los dioses atan a Loki con las entrañas de su hijo Nari, a quien su hermano Váli, disfrazado de lobo, acaba de destrozar.

Sujeto a rocas subterráneas, recibe el veneno de serpientes que ha sujetado encima de él Skadi (vengando la muerte de su padre Zyazzi, maquinada por Loki). La fidelísima Sigyn protege a su marido, recogiendo la ponzoña de los reptiles en un recipiente. Cuando éste se llena, Sigyn debe vaciarlo, y entonces el veneno gotea en la faz de Loki, el cual se estremece, produciendo así terremotos, Según Snorri, Loki yace de esta suerte hasta la Ruina de los Dioses.

"A decir verdad dice Snorri, la progenie de Loki es horrible. Hay en la Tierra de los Gigantes una ogresa llama Angrboda: de su cuerpo obtuvo tres vástagos. El primero Fenriswulf, el segundo Yörmungandr y el último Hel...."

#### Magni

Un hijo de Thor, él sobrevivirá el Ragnarök. Su nombre significa "Fuerte"

#### Mimir

Mimir fue sin duda una criatura dotada de poder supremo, puede clasificarse entre los Norns, como ser sobre el cual Odín careció en un principio de autoridad y al que incluso el Padre de Todo suplica. Era de esperar que los forjadores del posterior mito le eliminasen u olvidasen sus gestas para favorecer a Odín, deidad nueva y floreciente.

Ynglinga Saga IV, dice que tras la guerra entre los Æsir y Vanir, éstos pactaron la paz e hicieron un intercambio de rehenes. Hoenir y Mimir fueron al reino de los Vanir, cuando llegaron Hoenir fue elegido jefe y Mimir asistió a todas las ocasiones con sus prudentes consejos. Mas cuando Hoenir asistía a cosas o conferencias y se debatía alguna cuestión espinosa, si no tenía cerca a Mimir, siempre contestaba lo mismo----,!Qué alguien más aconseje". Así los Vanir entraron a sospechar que los Æsir los habían engañado en el trueque de hombres. Por consiguiente tomaron a Mimir y le cortaron la cabeza, la enviaron a los Æsir. Odín la recibió y la curó con hierbas, cantó ensalmos para que no se descompusiera. De esta manera le concedió el poder de hablarle, gracias a la cual se enteró de muchos secretos."

Völuspá alude a una diferente versión de la historia de Mimir acerca de la cabeza cortada... "Bajo la raíz (de Yggdrasill) que se retuerce hacia los Gigantes Helados se encuentra el Pozo de Mimir (pues se llama Mimir el custodio del pozo). Mimir es sapientísimo, porque bebe del pozo que surge de Gyallarhorn. El Padre de Todo fue a beber del pozo, pero no lo logró hasta dar un ojo en prenda; así dice el Völuspá:

Lo sé todo Odín,  
donde escondiste tu ojo  
en lo hondo del notorio  
pozo de Mimir;  
todas las mañanas  
Mimir bebe  
hidromiel del compromiso de Valfödr..."

Desde luego ambas versiones son irreconciliables. La de la cabeza cortada, aunque

de primitivo origen procede de un tema posterior en el mito nórdico (la aparición de los Vanir) y revela influencia celta; Mímir guardián del Pozo de la Sabiduría bajo Yggdrasil se remonta al período indoeuropeo. Éste tiene que ver con el Padre de Todo, el prístino \*Dyēws. Quien pierde un ojo no es Odín, dios del viento, sino el viejo Padre del Cielo. La pupila de éste es el símbolo del sol y el hidromiel que Mímir apura representa el nacimiento del astro, así como la ocultación del ojo significa el ocaso.

#### Modi

Un hijo de Thor que sobrevivirá al Ragnarök, su nombre significa "Valor".

#### Nanna

Diosa de la Luna según Bulfinch. Esposa de Balder y madre de Forseti. Ella se muere de tristeza, después de la muerte de Balder y se quema con él en su barco fúnebre... "El cadáver de Balder fue conducido a la nave, y cuando su mujer, Nanna, la hija de Nep, lo vio, chilló de pena y de angustia; Nanna había nacido en el fuego y pereció en el fuego. Thor avanzó un paso y bendijo lapira con el martillo, y en aquel precioso instante el enano Litr se metió entre sus pies; Thor le propinó una patada salvaje, que le envió al centro de las llamas, donde murió achicharrado..."

#### Nerthus

Posiblemente una versión más vieja de Njord, con el sexo opuesto, los estudiosos dicen que sus nombres están relacionados lingüísticamente, o su hermana con quien tiene a Frey y Freya.

Según Tacitus, en Germania 40, describe el culto a Nerthus, entre los anglos y otras tribus de la costa occidental del Báltico. "Estos pueblos no tienen nada digno de mención, en cuanto al detalle, pero se distinguen por el común culto a Nerthus, o Madre Tierra. Creen que se interesa por los asuntos humanos y cabalga a través de sus pueblos. En una isla del Océano se alza un soto sagrado, en el que hay un carro tapado con una tela que nadie toca, salvo el sacerdote. El sacerdote nota la presencia de la diosa en ese lugar sagrado, y la asiste con reverencia suma, mientras el vehículo avanza tirado por vacas. Reinan entonces días jubilosos y de fiesta en cuantos lugares honra son su aparición y estancia. Nadie guerrea ni apuña las armas; se esconden todos los objetos de hierro; entonces, y sólo entonces, se conocen y estiman la paz y el sosiego, hasta que la diosa vuelve, por manos del sacerdote, a su templo una vez se ha saciado del trato humano. Luego, la tela, y aunque no lo creáis la propia diosa, se lavan en un lago recóndito. De ello se encargan unos esclavos, que son ahogados inmediatamente en las mismas aguas. Así el misterio engendra terror y una piadosa desgana de inquirir cuál es la visión que solo contemplan ojos moribundos..."

#### Nyord

Dios del viento y mar, el padre de Frey y Freya, miembro de los Vanir, su casa es Noatún. Su esposa era la gigante Skadi. Como compensación de la muerte de su padre Thjatsi (o Zjazzi), los dioses decidieron permitir que escoja aun marido de entre ellos, pero la condición era que solo basado en la apariencia de sus pies. Ella escogió a Nyord por equivocación, ella creía que eran los pies de Balder. Nyord y Skadi, no se pusieron de acuerdo donde vivir. A ella no le gustaba su casa, y a él no le gustó ella, entonces acordaron quedarse una semana en casa de cada uno, una semana en Noatún, y una semana en Zrymheim. Ella era asociada con la caza y el esquí. Snorri asoció a Nyord con Saturno.

#### Odín

Lider de los Äsir. Odín tenía una cantidad de nombres, incluso Allfather, Ygg, Bolverk y Grimnir. Tenía muchas funciones incluyendo ser un dios de guerra, poesía, sabiduría, y muerte. Sus vestíbulos sellamaban Gladsheim, Valaskjalf y Valhalla. El trono de Odín Hlidskjalf, estaba en Valaskjalf, desde aquí podía ver a

todos los mundos. El Valhalla era el lugar donde él tenía a la porción de guerreros que morían en la batalla, recogidos por las Valkirias, ellos eran los Einheriar. Las Valkirias servían el hidromiel que fluía siempre de las ubres de la cabra de Odín Heidrun, servían la carne del jabalí Saehrimnir que volvía a la vida antes de la próxima comida. Los guerreros se entrenaban en el Valhalla para cuando llegue el Ragnarök.

Odín tenía una lanza llamada Gugnir, que nunca fallaba, también era el poseedor del anillo Draupnir, que se reproducía cada novena noche, ocho anillos similares se desprendían de éste. Fue el que Odín depositó en el pecho de su hijo Balder, cuando el radiante dios yacía en la pira funeraria.

Otra posesión apreciada era su caballo de ocho patas Sleipnir, descendiente de Loki y el caballo Svadilfari. Sleipnir podía viajar por tierra y aire. También tenía Odín dos cuervos Hugin, Pensamiento, y Munin, Memoria. El wenviaba sus cuevas a recorrer los mundos todos los días y luego ellos le contaban lo que habían visto y oído.

Para obtener la sabiduría Odín se sacrificó en el árbol del mundo Yggdrasill, que significa el caballo de Ygg. Ygg es un nombre para Odín y el caballo es una metáfora para el patíbulo. Él aprendió las runas gracias a eso. Otro sacrificio que hizo para obtener sabiduría fue perder su ojo, para poder beber del Pozo de Mímir que le dio gran conocimiento.

Se lo describe con una capa azul, con barba gris larga, y una gran sombrero de ala ancha que oculta su ojo faltante.

Odín estaba destinado a morir en el Ragnarök; El lobo Fenris, lo matará. Sabiendo su destino prefirió la batalla, mostrando al verdadero guerrero ético. Él era el dios de los guerreros y reyes. Muchas genealogías empiezan con él incluso Sigurd. Su nombre no se encuentra en muchos sitios, y por consiguiente se cree que no muchas personas le rindieron culto.

### Ran

La esposa de Aegir (Égir), ella era la diosa del mar y de las tormentas, junta a las personas ahogadas en su red.

### Saga

Diosa que bebe con Odín en Sokkvabekk. Su nombre está relacionado con la palabra del norse para la historia, así algunos la llamaban la diosa de la historia. También se consideraba un aspecto de Frigg.

### Sataere

Algunos consideran a Sataere como el dios germánico de la agricultura y se sugiere que también es otro nombre de Loki....

### Sif

La diosa de las cosechas y fertilidad, casada con Thor.

Loki cortó y robó su cabello, y tenía que reemplazarlo. Él fue con los enanos y le hizo cabellos de oro que crecían directamente de la piel. Una cosa interesante a destacar es que el cabello corto era señal de prostituta o esclava.

### Sjofn (Vjofn)

La diosa tuvo relación con hacer pensar a hombres y mujeres en el amor. Era su deber detener peleas de matrimonios.

### Skadi

Esposa de Nyord, hija del gigante Zyzzy. "Skadi se obstinó en establecer su casa en un confín remoto llamado Zrymheim (Hogar del Clamor), pero Nyord tenía que morar cerca del mar. Llegaron a un acuerdo: estarían una semana en Zrymheim y la siguiente en Noatún, y así sucesivamente. Skadi se fue a las montañas y se sentó en Zrymheim. Pasaba el día al aire libre, provista de raquetas de nieve,

acosando animales que cazaba con flechas, por cuyo motivo se llama Diosa de las Raquetas de Nieve o Diosa de los Esquíes".



Los dioses mataron a su padre y ella fue en busca de compensación a Asgard. Una parte de su wergild era que le darían en matrimonio un dios, a condición de que eligiera a su futuro esposo sin verle el rostro. Los Æsir prepararon lo que debería ser el primer certamen de tobillos, pues Skadi tenía que escoger pareja apreciándola por los pies. Señaló los pies mas hermosos y más limpios, convencida de que había acertado a descubrir a Balder; pero Nyord, el dios del mar, cuyos miembros se lavaban constantemente en agua salobre, resultó la víctima....

#### Snotra

Diosa sabia y mansa. Guerber la llama la diosa de la virtud y maestra de todo conocimiento. Ella supo el valor de la autodisciplina.

#### Syn

Esta diosa observa y custodia las puertas de las mansiones que nadie penetre en ellas sin autorización. Útil es también en los juicios como defensora contra los litigios que desea refutar. De ella nace la expresión "Syn (negativo) es mi alegato" cuando el hombre se declara inocente.

#### Thor

Hijo de Odín y miembro de los Æsir, él era el dios del trueno y el enemigo principal de los gigantes. Él quebaría sus cabezas con el martillo Mjöllnir. Para manejar esta arma imponente necesitaba los guantes de hierro y un cinturón de fuerza. Mjöllnir volvía a sus manos después de tirarse y su símbolo es un relámpago. Thor recorría Midgard en su carro tirado por dos cabras, su morada se llama Thruthheim (la Tierra de la fuerza) y su vestibulo, Bilskirnir. Su esposa era Síf.

Era el principal dios de los hombres comunes. El martillo formó amuletos, un símbolo de Thor, se llevaba colgado en el cuello durante la cristianización en escandinavia. Hay de ese tiempo moldes que contienen las dos cruces y formas del martillo. Su nombre se encuentra en muchos sitios y su estatua estaba en un lugar central en el gran templo de Uppsala. Jueves es el día de Thor y los romanos lo asociaron con Júpiter. Donar era una versión temprana de Thor entre los alemanes antiguos.

El cantar de Trym

Mucha furia fue Vingtor  
Cuando él despertó y no vio su martillo;  
Le temblaron las barbas, revolvióse el pelo,  
El hijo de Tierra buscó y remiró.  
Así lo primero entonces habló:  
Escúchame, Loki, lo que ahora digo,  
la cosa por nadie en la tierra oída  
ni arriba en el cielo:

¡Me han robado el martillo!  
A la casa marcharon de Freya hermosa;  
Así lo primero entonces habló:  
¿Tu apariencia plumada, Freya, me prestas

a ver si con ella recobro el martillo?

Freya dijo:  
Te la diera yo a ti aunque fuese de oro,  
aunque fuese de plata yo te la daba.

Del Ásgard Loki volando salió  
--la apariencia de plumas fuerte sonaba--  
y volando llegó al confín de los ogros.

Trym en la loma, el señor de los ogros  
De oro collares trenzaba a sus perros,  
A sus potros allá recortaba las crines.

Trym dijo:  
¿Qué hay de los ases? ¿Qué hay de los elfos?  
¿Porqué a Jotunheim, tú solo, viniste?

Loki dijo:  
Les va mal a los ases, mal a los elfos.  
¿El martillo de Hlórridi tú lo escondiste?

Trym dijo:  
El martillo de Hlórridi yo lo escondí;  
bajo tierra está ocho leguas abajo;  
aquel solamente podrá recobrarlo  
que a Freya me traiga y la haga mi esposa.  
Volando salió del confín de los ogros  
--la apariencia de plumas fuerte sonaba  
y Loki volando al Ásgard llegó.  
Topóse con Tor en mitad del recinto  
Que así lo primero entonces habló:  
¿Provecho sacaste igual que la pena?  
Lejanas las nuevas di tú desde el aire:  
A menudo no dice quien ya se sentó,  
Quien ya se acostó mentiras inventa.  
La pena me di y provecho saqué:  
tiene Trym el martillo, el señor de los ogros;  
aquel solamente podrá recobrarlo  
que a Freya le lleve y la haga su esposa.

En busca marcharon de Freya hermosa;  
Así lo primero entonces habló:  
¡Átate, Freya, la toca de novia!  
Ven que a los ogros te lleve conmigo.

Tanto furiosa Freya bufó  
Que tembló de los ases la sala entera,

Rompiósele al cuello la joya brisinga:  
¡Delirando di tú que estaría por hombre  
si yo con los ogros me fuera contigo!



A reunirse en consejo corrieron los ases,  
Las diosas todas junta tuvieron;  
Discutieron los dioses cómo podrían  
Traerse de allá el martillo de Hlórridi.

Héimdal habló, el as todo blanco,  
El igual que los vanes certero adivino:  
Atémosle a Tor la toca de novia,  
adórnelo a él la joya brisinga.

Pongámosle al cinto sonido de llaves,  
Sus piernas tapemos con faldas de moza,  
Figémosle al pecho grandes peñascos,

Su cabeza cubramos con alto bonete.

Así dijo Tor, el as forzado:  
Marica los ases me van a llamar  
si toca de novia a mí se me pone.

Así dijo Loki, el hijo de Láufey:  
¡Cállate, Tor, y eso no digas!  
Morada de ogros el Ásgard será  
Si no vas pronto a buscar tu martillo.

La toca de novia a Tor se la ataron,  
A él lo adornó la joya brisinga,  
Le pusieron al cinto sonido de llaves,  
Sus piernas taparon con faldas de moza,  
Le fijaron al pecho grandes peñascos,  
Su cabeza cubrieron con alto bonete.

Así dijo Loki, el hijo de Láufey:  
Iré yo también haciendo de sierva,  
allá con los ogros yo iré contigo.

Pronto tomaron los machos cabríos,  
Los pusieron al carro, que bien corrieran:  
Se rajaron las peñas, ardieron los campos  
Allá al Jotunheim fue el hijo de Odín.

Así dijo Trym, el señor de los ogros:  
¡Paja, gigantes, echad por los bancos!  
Ya para esposa a Freya me traen,  
A la hija de Niord el que vive en Noatun.

Mis vacas que tengo de cuernos de oro  
Mi hacienda me alegran, negros mis toros;  
Me sobran riquezas, joyas me sobran;  
Faltábame Freya, ella tan solo.

Pronto la tarde llegó la después;  
Se sirvió la cerveza; entero él solo  
Un buey se comió, ocho salmones;  
Golosina ninguna dejó a las mujeres;  
El esposo de Sif se bebió tres cubas.

Así dijo Trym, el señor de los ogros:  
¿Qué novia se ha visto que tanto trague?  
Ninguna vi yo que tanto comiese,  
Que tanto hidromiel en ninguna cupiera.  
Sabía la sierva alerta estaba,  
Ella al gigante bien respondió:  
van ocho días que Freya no come,  
tanto anhelaba encontrarse contigo.  
Quiso besarla y la toca le alzó;  
La sala entera cruzó reculando:  
¿Por qué tiene Freya tan torvos ojos?  
Fuegos en ellos pensé que ardían.  
Sabía la sierva alerta estaba,  
Ella al gigante bien respondió:  
Van ocho días que Freya no duerme,  
tanto anhelaba encontrarse contigo.

Quiso besarla y la toco la alzo;  
La sala entera cruzo reculando:  
¿ por qué tiene Freya tan torvos ojos  
fuegos en ellos pensé que ardían  
sabía la sierva alerta estaba,  
ella al gigante bien respondió  
van ocho días que Freya no duerme,  
tanto anhelaba encontrarse contigo.

Del ogro la hermana la necia entro  
Descarada pidiendo de novia regalo  
Del brazo sácate rojas anillas  
Si quieres ganarte el cariño mío  
El cariño mío y todo mi amor.

Así dijo Trym, el señor de los ogros:  
El martillo traed, que la novia lo consagre, en sus piernas a ella ponedle el Miollnir  
Consagradnos a ambos en nombre de var.

En su pecho Hlorridi gozo sintió  
Cuando el duro martillo en sus manos tuvo:  
Mato a Trym el primero, al señor de los ogros, gigante ninguno con vida dejo.

Del ogro a la hermana, a la vieja mato,  
La que estuvo pidiendo de novia regalo;  
Ni riquezas tuvo ni joyas muchas,  
Pero si se llevo un gran martillazo

Así el hijo de Odín recobro su martillo.

#### Thrud

Hija de Thor. El enano Álvis quiso casarse con ella, pero Thor lo engañó haciendole contestar preguntas hasta que se hizo de día y el enano se convirtió en una roca, esa era una forma de sortear el peligro de los enanos durante la noche, entretenerlos hasta que se haga de día.

#### Tyr

Dios de guerra. Él era el único dios valiente que puso la mano en las fauces del lobo Fenris para que los dioses pudieran atarlo, el lobo mordió su mano derecha y se la

quitó. El martes es el día de Tyr que también fue conocido como Tiw, o Tiu por los anglosajones.

Gylfaginning XXV presenta a Tyr de esta manera: "Existe un dios, Tyr, el más osado y valeroso sin duda. Mucho puede aconsejar sobre la victoria en combate. Los soldados no deben olvidarle en rezos. Dicese que un hombre es tan valiente como Tyr, cuando excede a los otros y no está mano sobre mano. También es prudente, por lo cual se suele decir, para retratar a un varón sagaz, que" aprendió de tyr". Dio claro ejemplo de su audacia cuando los dioses tentaron al Lobo Fenrir para ponerle la cadena Gleipnir. Fenrir no se fió de que le devolverían la libertad hasta que metieron la mano de Tyr entre sus mandíbulas en prueba de fe. Cuando los dioses se negaron a liberarlo, le amputó de un mordisco la mano derecha (que ahora se llama el Miembro del Lobo), por lo que la deidad es manca y no se le llama Pacificador"

Otros nombres de Tyr son: dios Manco, Criador del Lobo, Dios de las Batallas, Hijo de Odín. Tyr es el criador del lobo, porque fue el único de los seres divinos con el valor para alimentarle. Gylfaginning XXXIII

Tyr es el más antiguo de los dioses gotónicos; su nombre se remonta hasta el Padre del Cielo indoeuropeo, \*Dyevs, el Brillante, y es una repetición de Dyaus, Zeus y Jove. Tyr cedió su categoría de Padre del Cielo en el panteón nórdico en beneficio a Odín, el cual parece que empezó a encaramarse en la escala social hacia el siglo I de la era cristiana, completando su encumbramiento a fines de la Edad de las Emigraciones.

El vigor y la propagación del culto al dios se prueba en la persistencia de su nombre en lugares: El Zierberg de Baviera; los Diensberg y Zierenberg de Hesse; los Tisdorf y Zeisberg de Sajonia- Weimar; Tystathe y Tuslunde en Jutlandia; Tisvelae en Zelandia; Tistad, Tisby, Tisjö y Ty ved en Suecia y en Inglaterra Tiesley (Surrey), Tifield ( en Sussex)...etc.

### Ull

Dios de tiro de arco y la caza, según algunos era el dios de los esquiadores, era hijastro de Thor, e hijo de Sif. " Tal es su destreza con el arco y su habilidad con los esquíes, que nadie puede rivalizar con él; además, tiene semblante blanco y grandes poderes guerreros. Hay que rezarle en los combates singulares"

### Vali

En algunas fuentes es el hermano gemelo de Vidar. En otras fuentes, él es el más joven de los hijos de Odín. Su madre Rin ,una giganta y él estuvo a favor del propósito expreso de vengar la muerte de Balder. Cuando el tenía una noche de edad mató a Hod el ciego,( hermano de Balder quien engañado por Loki lo mató). Vali será uno de los siete Ásir sobrevivientes en el Ragnarök.

### Var

Presta oído a los juramentos y votos de los hombres, los cuales llaman a los juramentos solemnes compromisos de Vár. Además castiga de manera adecuada a quienes los quebrantan.

### Ve

El hijo de Bor y Bestla, hermano de Vili y Odín. Es identificado con Lodur por algunos. Matando a Ymir junto con sus dos hermanos crearon el mundo con su cadáver. ... Crearon a los primeros humanos Ask y Embla ..."sangre les dio Lodur, y color de vida" (Völuspá). Su nombre significa Santidad.

### Vidar o Äli

Hijo de Odín y de Rindr (Grid) una giganta, tenía un hermano gemelo llamado Vali. Él moró en Vidi. Valiente en la batalla e incomparable disparador. Puede ser

considerado un dios de venganza. En Ragnarök vengará a su padre matando a Fenriswulf. Es uno de los Ásir y sobrevivirá a la batalla final.

### Vili

Hermano de Ve y Odín, hijo de Bor y Bestla, junto a Odín y su hermano Ve crearon el mundo y los primeros hombres Ask y Embla. Es identificado con Hoenir, dios del pensamiento y el movimiento a los humanos.

### Vor

Sabia y ansiosa de conocimiento, de suerte que nada se le oculta. Un proverbio dice: una mujer es sabia cuando ve por los ojos de Vör.

Es considerada la diosa de los contratos y el matrimonio. Probablemente es un aspecto de Frigg

### Las Valquirias (como diosas menores)

Snorri considera a las Valkirias, en la misma categoría que las diosas menores, pues comenta tras hablar de las Asynjur: Hay otras a las que les corresponde servir en el Valhalla, llevar las bebidas, tener la mesa dispuesta y mantener las jarras llenas.

Estas gentes se llaman Valkirias. Odín las envía a todas las batallas, donde eligen a los hombres destinados a morir y deciden quién obtendrá la victoria. Gúdr, Róta y la menor de las Nornas llamada Skuld cabalgan siempre para seleccionar los muertos y ordenar el combate.

Algunos de sus nombres son: Hacha del Tiempo, Furiosa, Guerrera, Hierro de Hueste, Destructor de Planes, Portaescudo, etc, su apariencia se asemejaría a la de las Amazonas. Ellas podían "ordenar la lucha" y decidir la victoria y la derrota. La diosa Freya también tiene sus Valkirias a quienes comanda.

El significado del nombre Valkiria, es "seleccionadora de los que murieron violentamente". No es privativo de las lenguas escandinavas puesto que se presenta también en inglés antiguo con la forma Wálcyrge (walcyrge, walcrigge=). Hay también una locución escandinava, Kyósa val, "elegir a los matados", cuyo significado no se conoce con certeza.

Snorri en el Edda en verso describe a las Valkirias como un tipo doméstico de mujer belicosa, que tanto sirve bebidas en la morada como cabalga espléndidos corceles, armada de punta en blanco, en los terrenos de lucha.

El Grimnismal incluye una lista de las Valkirias y explica cómo llegan los héroes al Valhalla sin la intervención de estas, la conclusión a la que llegamos es que ya en esa época había opiniones diferentes a cerca de cómo llegaban los muertos al lugar de elección.

Los Glosarios rimados o Zulor ofrecen otras dos listas de nombres de Valkirias; la primera contiene nueve, relacionados al parecer con los hados o Norns, y en la segunda veintinueve. En ambas se dice de ellas que son las Valkirias o Doncellas de Odín; su íntima dependencia de él y su cabalgar por tierra son significativos.

*FUENTES: NORSE MYTHOLOGY*

*EDDA MAYOR: TRADUCIDA POR LUIS LERATE*

*TEXTOS MITOLÓGICOS DE LAS EDDAS, EDITADA POR ENRIQUE BERNARDEZ*

*MITOLOGÍA GERMANICA ILUSTRADA, POR BRIAN BRANSTON*

## 3.2 Las Nornas

### Urd, Verdandi, Skuld

El relato del fin de la Edad de oro:

Uno de los relatos dudosos es el fin de la edad de oro a causa de la "aparición de

las Mujeres, las que salieron de la Tierra de los Gigantes". En aquellos apacibles días la vida de los Ásir era armoniosa y bella, se recreaban jugando. Reinaba un estío eterno, la hierba era verde y los mares azules, las cataratas se desplomaban como velos sutiles de los Itos acantilados, sobre los que señoreaba el águila, mientras que en los ríos los peces nadaban como saeta de plata. En los campos maduraban mieses de siembra espontánea. El tiempo carecía de valor y de existencia, y el mundo entero era joven. Los Ásir preservaban su eterna juventud comiendo las manzanas de la diosa Idunn.



La idílica vida concluyó con la "aparición de las Mujeres, las que salieron de la tierra de los Gigantes". Snorri en Völuspá explica que había tres mujeres, doncellas gigantas, zursa meyyar, de Yötunheim, provistas de un poder inmenso. Estos atributos convienen, en el mito nórdico sobre todo a las Nornas, que son de raza gigante según Vafzrúdnismál 49. No cabe duda en cuanto a su ilimitada potencia, puesto que son los Hados. Señalan el ciclo de la vida humana; Gylfaginning XVI las describe como las preservadoras de toda la trama de la creación, función que llevan salpicando con el agua del pozo de Urd el tronco del Fresno.

La raza anglosajona conservó la fe en el tremendo poder de la mayor de las tres hermanas, Urd, aún después de convertirse al cristianismo. Esta criatura se llama en el antiguo inglés Wyrð, que significa hado, la facultad compulsora y el destino postrero que no pueden evitar los hombres ni las cosas; la palabra se emplea con tal acepción nueve veces en el poema Beowulf. Persistió en el idioma inglés, con su valor original, al menos hasta los días de Shakespeare, y hasta la actualidad en alguna locución escocesa. En lo que refiere a los escandinavos, ni siquiera Odín podría burlar su sino, a pesar de colaborar con él en cualquier gran crisis. Por lo tanto las Nornas son omnipotentes. Indica su procedencia preodínica el hecho de que Odín esté en su poder; más aún, se remontan al tiempo indoeuropeo. Sus antepasadas son los mismos seres de que nacieron las Moiras helenas, las diosas del destino. Según la mitología griega, las Moiras se contaban entre los hijos de la Noche, la cual, como ya sabemos fue uno de los seres más antiguos del mito nórdico, por lo menos mucho más que el Odín vikingo.

Las nornas están íntimamente ligadas al Pozo de Urd, situado en el cielo, cuya agua es blanca, a juzgar por el efecto blanqueador que sus gotas tienen sobre las raíces y el tronco de Yggdrasill, el cual se pone albo como la película interior de un huevo. Hay pues sólidas razones para creer que las Nornas y las fases de la luna tuvieron, en el principio, mucho en común, en especial las fases de la luna como viejo cómputo del tiempo.

¿Cómo conciliar la idea de la coexistencia de dos fuerzas omnipotentes? Seguramente la solución consiste en la asociación o, mejor en la identificación de los Hados con la luna. Los primitivos escandinavos asistían cotidianamente al desplazamiento del Brillante, del Padre del Cielo, al cerrar la noche, por obra del satélite de la Tierra. Desde luego no existía la menor duda de que su vida y en su poder se renovaban cada mañana, pero, no obstante, cada noche le sustituía la luna bajo uno de sus TRES distintos aspectos: Creciente URD, Llena VERDANDI y Menguante SKULD.

Estos nombres pueden traducirse por Pasado, Presente y Futuro de modo que, cuando "las tres doncellas gigantes salieron de la Tierra de los Gigantes" introdujeron el tiempo, cesó la alegre y despreocupada existencia atemporal de los juveniles dioses en Asgard y perdieron la inmortalidad. A partir de la aparición de las mujeres han de acontecer los hechos predestinados hasta la Ruina de los dioses el Ragnarök.

### 3.3 Las Valquirias

Snorri considera a las Valkirias, en la misma categoría que las diosas menores, pues comenta tras hablar de las Asynjur: Hay otras a las que les corresponde servir en el Valhalla, llevar las bebidas, tener la mesa dispuesta y mantener las jarras llenas.

Estas gentes se llaman Valkirias. Odín las envía a todas las batallas, donde eligen a los hombres destinados a morir y deciden quién obtendrá la victoria. Gúdr, Róta y la menor de las Nornas llamada Skuld cabalgan siempre para seleccionar los muertos y ordenar el combate.

Algunos de sus nombres son: Hacha del Tiempo, Furiosa, Guerrera, Hierro de Hueste, Destructor de Planes, Portaescudo, etc, su apariencia se asemejaría a la de las Amazonas. Ellas podían "ordenar la lucha" y decidir la victoria y la derrota. La diosa Freya también tiene sus Valkirias a quienes comanda.

En Grímnismál se ofrece una lista de ellas:

"Hrist y Mist

traen el cuerno cuando llamo.

Skeggyöld

Hildr y Zrúdr,

Hlökk y Herfyötur,

Göll y Geirönu,  
Randgrídr y Rádgrídr  
y Reginleif  
presentan la cerveza a los Einherjar."  
Sacudidora, Niebla  
Hacha del tiempo, Furiosa  
Guerrera, Fuerza  
Gritadora, Hierro de hueste  
Aulladora, Portalanza  
Portaescudo, Destruccion de Planes  
Linaje de dioses.

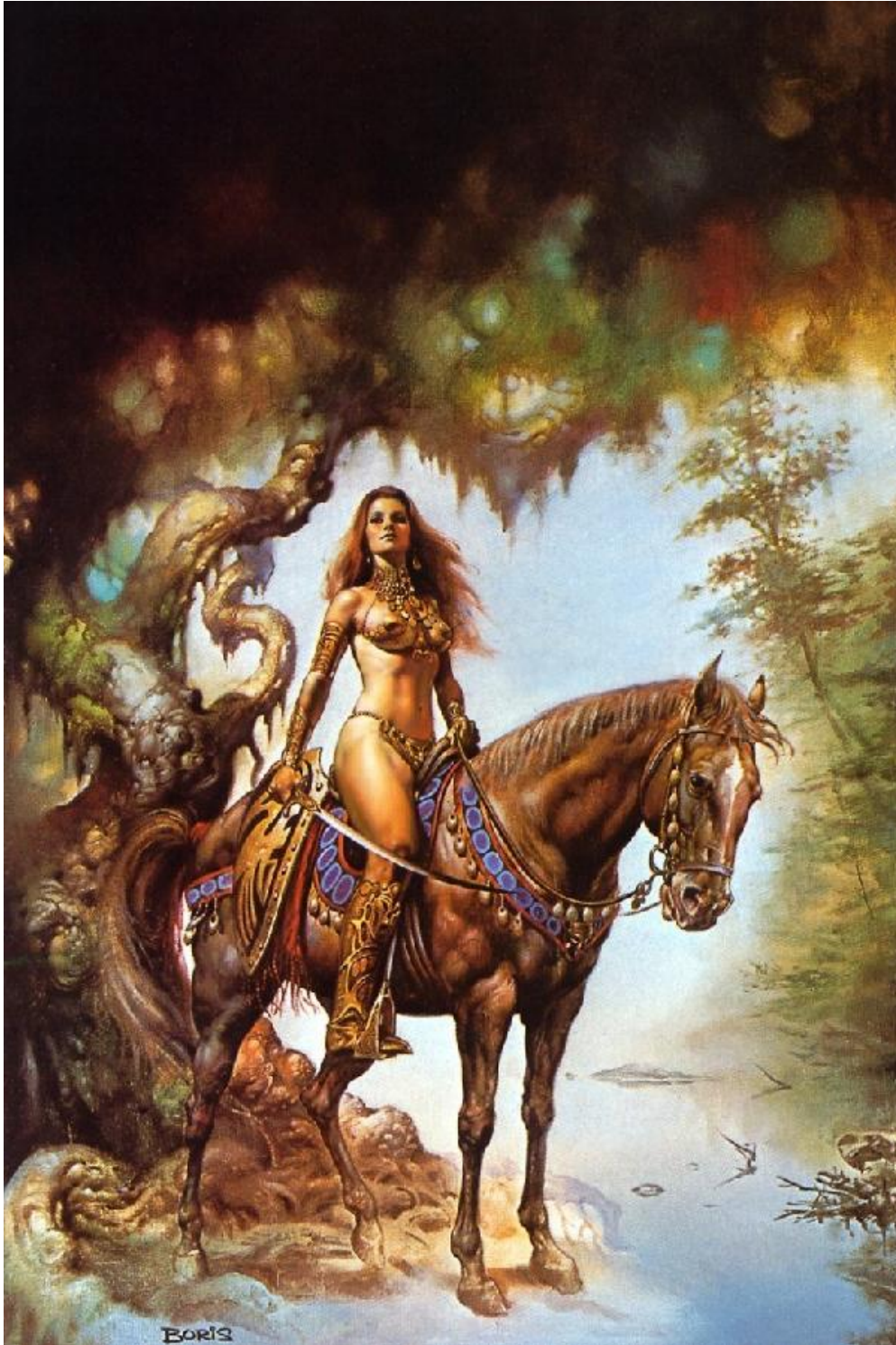


Obra de Boris Vallejo

El significado del nombre Valkiria, es "seleccionadora de los que murieron violentamente". No es privativo de las lenguas escandinavas puesto que se presenta también en inglés antiguo con la forma Wálcyrge (walcyrge, walcrigge=. Hay también una locución escandinava, Kyósa val, "elegir a los matados", cuyo significado no se conoce con certeza.

Snorri en el Edda en verso describe a las Valkirias como un tipo doméstico de mujer belicosa, que tanto sirve bebidas en la morada como cabalga espléndidos corceles, armada de punta en blanco, en los terrenos de lucha.

El Grimnismal incluye una lista de las Valkirias y explica cómo llegan los héroes al



Obra de Boris Vallejo

Valhalla sin la intervención de estas, la conclusión a la que llegamos es que ya en esa época había opiniones diferentes a cerca de cómo llegaban los muertos al lugar de elección.

Los Glosarios rimados o Zulor ofrecen otras dos listas de nombres de valkirias; la primera contiene nueve, relacionados al parecer con los hados o Norns, y en la segunda veintinueve. En ambas se dice de ellas que son las Valkirias o Doncellas de Odín; su íntima dependencia de él y su cabalgar por tierra son significativos.

El Hákonarmál, que se supone compuesto más de treinta años después que Beowulf, es más fiel a la antigua concepción de las valkirias. Su protagonista, el



rey Hákon el bueno, era hijo adoptivo del monarca inglés Athelstan, el vencedor de Brunanburg. Le mataron los hijos de Gunnhildr. En el poema Göndul y Skögul reaparecen como Valkirias que le conducen al Valhalla personas dignas y nobles, armadas de punta en blanco, montadas en altos caballos, dirigiendo la lucha a tenor de las órdenes de Odín.

El Hákonarmál empieza:

El Padre de los Dioses envió a Göndul y Skögul  
a elegir un campeón regio,  
del linaje de Yngvi, que entrase al servicio de Odín,  
valiente en el Valhalla.....

Se da la batalla y Hákon recibe una herida mortal:

El rey estaba con la espada desenvainada,  
el escudo mellado y la coraza perforada.

Muy poco alentaba el espíritu  
de los destinados al Valhalla.

Göndull habló, dijo apoyándose en su lanza:

"El ejército de los Äsir crece,  
ahora Hákon con una gran hueste  
es enviado a los Poderes celestiales."

Vencido, el soberano oyó a las Valkirias charlando  
en sillas de sus caballos,  
bizarra prestancia tenían bajo los cascos,  
con los paveses al hombro.

Hákon dijo:

¿Por qué, Skögul, así mudasteis ayer la lucha?

¿No merecimos otro trato de los dioses?

Skögul respondió:

Así lo dispusimos; que tú ganaras el campo  
y que tus enemigos huyesen.

Pero las dos debemos galopar al verde solar divino

-gritó la poderosa Skögul-

Odín ha de saber que un gran rey acude  
a verle cara a cara.

En Helgakvida Hyörvardssonar 17. Aquí las doncellas no eligen a los muertos, sino que desempeñan un papel de custodios, llevando a buen puerto las naves de Helgi: había tres naves en fila;

una doncella cabalgaba al frente,  
calado el casco y blanca por completo;  
al encabritarse sus caballos,  
de sus crines se desprendían  
rocíos para los profundos valles,  
granizos para los bosques altos,  
donde los hombres tienen sus cosechas.

### Hiökk (Gritadora) Göll (Aulladora) y Skögul (Furiosa)

La crudeza de las Valkirias es mucho más acusada en el poema escáldico Darradarlyód, el lay de los Dardos, en el que las Valkirias tejen la trama de la guerra, este poema es relativamente tardío debió ser compuesto después de 1014 fecha de la batalla de Clontarf, a la que se refiere. Las Valkirias que se llaman así mismas amigas de Odín, cuentan el poema, hablan de una amplia urdiambre, tejida sobre lanzas, en las que pasan una trama roja. el tejido victorioso gotea sangre "llueve sangre". La urdiambre se compone de tripas de hombre, lastradas con cabezas humanas, y las lanzaderas son flechas. Las Valkirias, que tejen antes de que la batalla empiece, se llaman Hlidr, Hyörzrimul, Sangríd, Svipul, Gunnr y Göndul, y dicen con entera claridad:



Obra de Boris Vallejo

Eige Valkyryor vigs um kosti: Nosotras las Valkirias, podemos ordenar la batalla, tras lo cual gritan: "¡Cabalgemos a lo lejos, a los lomos desnudos de nuestras monturas, empuñando las espadas!"



Obra de Clyde Caldwell

### 3.4 Los guerreros

#### Einheryar

Odín, el Padre de todo es el dios supremo y el más viejo de todos los de descendencia divina que son 12. Entre los nombres que tiene Odín, uno de ellos es Padre de los Matados, porque los guerreros caídos en combate son hijos adoptivos suyos, los aposenta en el Valhalla y en Víngolf, y son titulados Einheryar o Campeones.

#### El Valhalla

..."Entonces dijo Gylfi: "Desde luego, hay multitudinaria concurrencia de hombres en el Valhalla; así pues, no necesito que me persuadas de que Odín es un jefe omnipotente, ya que capitanea tan grande legión. ¿En qué emplean el tiempo los Campeones, cuando no vacían las jarras?"

"Hárr contestó: Cada día, en cuanto están dispuestos, se arman, salen en orden al campo de maniobras, pelean y se derriban: tal es su ejercicio; después, llegado el instante del segundo almuerzo, se dispersan hacia Valhalla y se sientan a beber, como aquí se describe:

"Todos los Einheryar,  
en los cuarteles de Odín,  
cotidianamente se hieren las cimeras;  
recogen los muertos,  
retornan de la palestra  
y se sientan a beber sanos y salvos."

Lo que Snorri nos dice sobre la Elección de los Muertos Violentamente, es que él cree que el Salón de los Matados de Odín está en Asgard; es un paraíso de guerreros vikingos - un paraíso de hombres-, en el que se come, bebe, juega y lucha; durante las horas de luz los guerreros combaten y se hieren y matan, recobrando la integridad y la vida al atardecer, para volver a pelear al día siguiente; esto perdurará hasta Ragnarök, en que los Einheryar cumplirán con el propósito que los reunió, a saber, auxiliar a los dioses contra sus enemigos. el cerdo Sährímnir les proporciona comida y la cabra Heidrún la bebida; Las Valkirias quienes eligen a los matados, decidían la victoria o derrota de los guerreros en la batalla, ellas ordenaban la lucha, y servían la cerveza en el Walhalla. También Freya se llevaba a los guerreros, la mitad era para Odín y la otra mitad para Freya, la Señora capitana de las Valkirias.

En el Grímnismál. Las estrofas 8,9 y 10, declaran que el Walhalla, destellante de oro, se extiende a lo ancho y a lo largo en Gldsheimr; los que se presentan a Odín reconocen fácilmente la mansión, pues sus vigas son lanzas, está techada con escudos y las armaduras cubren los bancos. En el dintel de la puerta occidental hay un lobo, sobre el que se cierne un águila.

Allí Odín, cada día "elige a los que murieron a mano armada". La estrofa 23 habla de las quinientas cuarenta puertas de los muros del Walhalla, cuya amplitud permite que las crucen a la vez "ochocientos" hombres de frente. Estas entradas se utilizarán particularmente para el día en que los guerreros salgan "a luchar con el Lobo" (Ragnarök). La exterior Valgrind, "el santo rastrillo de los matados", de la "que pocos pueden decir cuán prietamente está cerrada", es la única que pueden salvar los que murieron en el combate. Antes de alcanzarla la hueste de los muertos tienen que vadear el estruendoso río Zund.

Salvados los obstáculos del río Zund y la puerta Valgrind, "los que murieron a mano armada" entran en el Walhalla, donde comen cerdo y beben hidromiel

#### La batalla perdurable

Se menciona en dos fuentes cómo los guerreros pasan su tiempo, en Gylfaginning XLI y en el Vafzrúdnismál 41, donde Snorri describe que unos combatientes luchan y se matan para resucitar o sanar al día siguiente y seguir con el ejercicio. Es la única fuente de la Edda que menciona la resurrección de los guerreros y la única

del mismo Edda que cuenta la batalla perdurable.

Abundan los relatos escandinavos acerca de guerreros que resucitaron en el campo de batalla para seguir riñendo. En Hrólfs saga Kraka LI, Skuld, hija del rey Helgi y de una duende, levanta un ejército contra su hermanastro Hrólfr, y aunque sus hombres son desmembrados y decapitados, se levantan de nuevo y reanudan el combate.

Bödvarr Byarki, campeón de Hrólfr, da a los muertos animados el nombre de "draugar". Skuld lo logra gracias al uso de la magia. Otra suscitadora, por las artes mágicas, de soldados muertos es Hildir. En el Skaldskaparmál XLIX, Snorri cuenta como Hildir, proplongó una tremenda lucha entre los ejércitos de su padre y su amante alzando los muertos de noche: "Hildir fue de noche a los cadáveres y le dio movimientos mediante la magia. Al día siguiente, los reyes se presentaron en la liza y pelearon, y con ellos los que habían caído la víspera. Así la contienda duró día tras día: todos los que se abatían, y todas las armas que había en el suelo, y todos los escudos, se convertían en piedra; pero en cuanto amanecía, los difuntos saltaban sobre sus pies y luchaban, y todas las armas se renovaban. Los cantos dicen que los Hyadnings seguirán de esta manera hasta Ragnarök".

Saxo Gramático conserva un tenue recuerdo de la hazaña de Hildir: "se cuenta que Hildir amó tanto a su esposo, que conjuró con sus encantamientos los espíritus de los combatientes durante la noche, a fin de proseguir la guerra". En el Sörlazáttir del Flateyrbók se encuentra otra versión: una misteriosa mujer llamada Göndul obliga al amante a llevarse a Hildir, pero Göndul trabaja para la diosa Freya, la cual crea la batalla perdurable porque así se lo impone Odín, a fin de que rescate su collar.

Saxo no sufre también otra versión de la descripción del furioso y heroico combate que presencié el héroe Hadding, en un viaje al infierno, al que le llevó una mujer extraña y misteriosa: "Más allá, llegaron a un río de rápidas y tumultuosas aguas turbias y de tonalidades plúmbeas, cuya veloz corriente arremolinaba diversas clases de armas arrojadas. Se podía atravesar por un puente. Cuando lo hubieron cruzado, descubrieron dos ejércitos embistiéndose con poder y arrojo. Y cuando Hadding interrogó a la mujer sobre ellos, ésta le dijo: "Son los que, habiendo perecido a espada, declaran el modo de su muerte por un continuo ensayo, y repiten los actos de su pretérita existencia en animado espectáculo".

#### 4. Bestiario

##### Bestiario y demás animales de todos los mundos

Nuestros hermanos animales, sean perfectos o no, están siempre acompañándonos aquí en Midgard, claro que los dioses tienen también sus amigos, enemigos y compañeros de aventuras acorde con su posición.

##### Nidhöggr

"El terrible mordedor " vive bajo Yggdrassil, en la raíz que va hacia el Niflheim, debajo de ésta se encuentra el Hvergelvir, en Hel, donde Nidhoggr muerde la raíz del fresno del mundo, escucha el chismerío de la ardilla que baja y sube por el árbol hablando con el águila. Sus compañeros son serpientes que nidan en Hvergelmir, tantas que no se pueden contar.

Su trabajo destructor es aliviado por las nornas quienes cuidan al árbol protegiéndolo con arcilla y el agua del sagrado pozo de Urd.

Su aspecto es de dragón, y se encarga también de descarnar los cuerpos de los difuntos que llegan a Hel.

Se lo conoce como "el dragón sombrío", que vuela desde Nidafyöl llevando cadáveres en sus alas.



Obra de Steven Stahlberg



Obra de Todd Lockwood

### Ratatoskr

Es el nombre de ardilla que maliciosamente lleva y trae el chisme entre el águila y Nidhöggr, recorriendo el fresno. Su nombre significa "diente de roedor"



Obra de Gorblimey

### El Águila y el Halcón

En la frondosa copa del fresno Yggdrassil, anida un águila incomparablemente sabia, y entre sus ojos se encuentra el halcón Vedrfölnir, quienes escuchan las habladurías de la ardilla Ratatökr.



### Los cuatro ciervos

Estos ciervos, ramonean las ramas del fresno y muerden su corteza, sus nombres son: Dáinn, Dvalinn, Duneyrr y Durazrórr.

### Yomungandr o Midgardsormr

"la serpiente del mundo". Su padre Loki, su madre una giganta, Angrboda, sus hermanos son Hel y Fenrir el Lobo, su hobby destruir.... Cuando los hijos de Loki, que vivían en el mundo de los gigantes, fueron creciendo cada vez más, los dioses se dieron cuenta lo peligrosos que eran. El Padre de Todo, los separó y repartió cada uno a un lugar diferente. A Yomungandr la arrojaron al mar y cuando creció, se hizo tan inmensa que ceñía al mundo por completo y tuvo que morderse la cola para poder entrar, debido a su gran longitud.

Thor y el gigante Hymir salieron a remo de Jötunheim y quisieron pescar a la serpiente, (este hecho se encuentra en el Hymiskvida, y en el engaño de Gylfi

XLVIII.)

La intervención de esta en Ragnarök se dará por un gran golpe de agua que inundará la tierra, presa de furia colosal, la serpiente del mundo se encorbará y surgirá del mar ; matará al dios Thor, quién la aniquilará a su vez, ella lo envenenará con los vapores que despidе.

... "El glorioso heredero de Hlödyn se encara valientemente con la muerte por el veneno de la Serpiente; todos los hombres, por doquier, deben abandonar sus hogares, cuando el defensor de Midgard cae exhausto...."



Obra de Larry Elmore

#### El lobo Fenrir

El lobo Fenrir (Gylfaginning 34)

Al hermano de Hel, lo criaron los Ases (Asir), en su tierra, y Tyr le daba de comer, pero cuando los dioses vieron cuánto crecía y como las profecías decían que su destino era dañarlos, los Ases acordaron hacer unos grilletes que llamaron



"Loeding" y se los llevaron, para poder ponérselos, le pidieron que hiciera una prueba de fuerza con ellos, pero el lobo, pensó que no eran suficientemente fuertes y los dejó hacer su voluntad, con una patada se liberó de los grilletes, rompiéndolos en pedazos. Los Ases entonces hicieron otros, y los llamaron "Dromi", volvieron a pedirle al lobo que hiciera prueba de su fuerza, Fenrir se dio cuenta que esta vez los grilletes eran mejores, pero si quería conseguir fama debería hacer la prueba, así lo hizo y rompió esta vez también los grilletes que volaron lejos.

Luego de lo sucedido los Ases temían ya no poder encadenar al lobo.

la obra es de [RINAT BAIBEKOV](#)

El Padre de Todo, mandó al mensajero de Frey, Skírnir al país de los elfos oscuros a buscar a unos gnomos y les mandó a hacer los grilletes que se llamaron "Gleipnir", hechos de seis cosas:

- \*el ruido de un gato
- \*la barba de una mujer
- \*las raíces de las rocas
- \*los tendones del oso
- \*el alma de un pez
- \*la baba de un pájaro

los ingredientes eran imposibles o al menos difícil de comprobar su existencia (dijo Hár a Gangleri)

Los grilletes eran lisos, suaves como un hilo de seda. Los Ases agradecieron a Skírnir, y partieron hacia (Hel) el lago Ámsvatnir, a la isleta Lyngvi, le dijeron al lobo que viniera, y trataron de convencerlo de hacer una nueva prueba con estos grilletes, pero... éste puso como condición "para que se haga sin trampa", que uno de ellos pusiera su mano en sus fauces, los Ases se miraban entre ellos porque ninguno quería perder la mano, hasta que Tyr ofreció su mano derecha y la puso en la boca del lobo.

Fenrir tiraba de la cinta y esta más se endurecía, todos rieron menos Tyr que perdió la mano.

Los Ases ataron la cinta que salía del grillete que se llama Gelgja y la ataron a una gran piedra bajo la tierra, luego con otra piedra llamada Thviti la hundieron mas bajo tierra y ataron esta piedra al extremo de la cuerda.

Le clavaron una espada en la boca, esa es su mordaza, el lobo aulla terriblemente y de su boca mana espuma que llaman Vón. Allí permanecerá hasta Ragnarök.

Los dioses no podían matar a Fenrir porque estaban en un lugar santo, aunque las profecías dicen que matará a Odín en el Ragnarök.





Obra de Geoff Taylor

#### Garm, el perro

"...Garm ladra con fuerza  
frente a Gnipahellir..."

Este perro temible, vive en la "Cueva del acantilado", Gnipahellir, y se devora a aquellos que intentan escapar de Hel, su pecho está cubierto de sangre de sus víctimas. En Ragnarök escapará, y quedará libre la puerta de salida al mundo de los muertos. ..."el perro Garm encadenado junto a la Sima Insondable, el temible monstruo se suelta al fin..."

#### Geri y Freki, los lobos

Los lobos de Odín, Geri, Tripas voraces, y Freki, Engullidor porque él no necesita una miga. El vino es su único sustento...

"A Geri y a Freki, el Padre de las Huestes alimenta, (la persona de armas soberbias); pero de vino solo, el dios armado de pies a cabeza, Odín vive para siempre" Grímnismál 19



Obra de Geoff Taylor

### El lobo Skoll

Es el lobo perseguidor de Sol, la asusta y quiere agarrarla, Sol viaja rápido para que no la alcance, pues teme su muerte.

### El lobo Háti Hróðvitnisson

Háti , Odio, Hijo del Lobo Poderoso, persigue a Luna, nadie duda que lo conseguirá. Háti es hijo del lobo Fenrir, hijo de Loki. Y la madre de Háti y Skoll es una bruja, que vivía al este del Midgard en el "Bosque de Hierro", en el mismo sitio moraban las enanas y las mujeres del Bosque de Hierro. La anciana bruja parió docenas de gigantes a imagen y semejanza de lobos; de ellos proceden las alimañas de las que tratamos.

### El lobo Maná-Garm

Este lobo será de la estirpe de la bruja que vive en el Bosque de Hierro, que ha dado vida también a Skoll y a Háti.

Mána-Garm, significa Lobo de la Luna. "Se saciará con la carne de los hombres quemueran, devorará la Luna y rociará de sangre el firmamento y el cielo, apagando la luz solar y suscitando vientos que aullarán por doquier"( La profecía de Spaewife.)

### El gallo de Hel

"El gallo color de herrumbre que está en los barrotes de Hel" canta con vigor, su nombre no está escrito, y tiene un paralelo con el pájaro Gullinkamby de Asgard, y en Fyalar, de la Tierra de los Gigantes. La función del primero es despertar a los dioses con su canto, la mañana del Ragnarök; el segundo, debe de sacar a los gigantes de su lecho para que se armen, el gallo color de herrumbre despertará a los muertos espectrales.... "Los muertos suben por el camino del Infierno"

### El gallo Gullinkambi

Völuspá 42, menciona el canto del gallo que despertara a los campeones en el Ragnarök:

"Entonces para los dioses  
cantó Gullinkambi (Peine de Oro)  
que despierta a los héroes  
en la mansión del Padre de las huestes"

### Sleipnir, el caballo de Odín

Gylfaginning XLII

Entonces dijo Gangleri:

"¿De quién es el caballo Sleipnir?¿qué puede decirse de él?

Hár dice:

"No conoces la naturaleza de Sleipnir ni sabes cuál es su origen: pero verás que vale la pena que te cuente.

"En los primeros tiempos de la vida de los dioses, cuando los dioses habían creado Midgard y hecho el Walhalla, vino un artesano que les ofreció hacerles una fortaleza en tres estaciones, tan buena que resultara segura contra los gigantes de los montes y los trols de la escarcha aunque llegaran a entrar en el Midgard. Y dijo que, acambio, quería a Freya, y quería tener el sol y la luna.

Los Ases se reunieron y discutieron qué hacer, y acordaron con el artesano que tendría lo que quería si podía hacer la fortaleza en un solo invierno: pero si el primer día de verano había alguna parte incompleta en la fortaleza, quedaría disuelto el trato, y no debería contar con la ayuda de hombre alguno para su trabajo. Y cuando le dijeron estas condiciones, pidió que le permitieran la ayuda de su caballo, que se llamaba Svaldilfaeri. Y Loki aconsejó que se le concediera.

"Comenzó con el primer día de invierno a construir la fortaleza, y durante la noche iba a buscar piedras con el caballo. Y les pareció a los Ases asombroso cuán



grandes piedras llevaba el caballo, que hacía el doble de duro trabajo que el artesano. Y hubo muchos insultos y juramentos por causa del trato; porque los gigantes no se atrevían a estar entre los Ases sin tregua cuando Thor estaba en casa, pero había ido al Oriente para matar a un gigante.

Obra de [Jean Pierre Targete](#)

Y cuando faltaban tres días para el verano estaba muy avanzada la puerta de la fortaleza.

"Entonces se sentaron los dioses en sus tronos, en consejo, y buscaron una solución, y se preguntaban unos a otros quién había aconsejado casar a Freya con uno de Jötunheim y destruir el aire y el cielo quitándoles el sol y la luna para darlos a los gigantes. Y convinieron en que lo había recomendado quien solía dar peores consejos, Loki, el

hijo de Laufey, y dijeron que le darían una mala muerte si no hallaba escapatoria para que el artesano no cumpliera el trato, y fueron a atacar a Loki. Pero se asustó y respondió con juramentos que se las ingeniaría para que el artesano no cumpliera el trato. costara lo que costase.

Y esa misma tarde cuando el artesano fue a buscar piedras con el caballo Svaldilfaeri, una yegua encelada salió corriendo de un bosque hacia el caballo. Y cuando el caballo se dio cuenta de que era una hembra, se encabritó y rompió las bridas y corrió hacia la yegua, y ella hacia el bosque y el artesano detrás. Pero los caballos corren toda la noche y el artesano pierde esa noche. Y al día siguiente no se había hecho lo que habían acordado; cuando el artesano ve que no podrá terminar el trabajo, se mostró en su furor de gigante. Y cuando los Ases vieron con seguridad era un gigante de los montes quien estaba allí, no atendieron a sus juramentos y llamaron a Thor, que vino rapidísimo, y enseguida voló por el aire el martillo Mjöllnir: pagó el trato, no con el sol y la luna, sino impidiéndole seguir viviendo en el Jötunheim, y cuando cayó el primer mazazo, el cráneo se rompió en pedacitos y lo mandaron abajo, al Niflheim.

"Pero Loki había copulado con Svaldilfaeri, y cierto tiempo después parió un potrillo gris que tenía ocho patas, y es el mejor caballo de dioses u hombres."

Sleipnir tuvo protagonismo en muchas aventuras en una de ellas el dios Hérmodr lo montó, desde Asgard, recorrió durante nueve días y noches, gargantas cada vez más oscuras y más profundas, sin hallar a nadie. Se encontró con la doncella Módgurdr, quien salió a su encuentro y le indicó el camino hacia Hel...Hermódr reanudó el galope hasta llegar a la verja de Hel, donde desmontó para apretar las cinchas. Volvió a montar y clavó las espuelas en el costillar del animal. El garañón saltó tan alto, que hubo mucho crepúsculo entre él y los barrotes. Y llegó a caballo a la mansión de Hel donde pudo volver a ver a su hermano Balder.

Odín y su caballo Sleipnir:

Todo caballero necesita una montura y como conviene al Padre de Todo, el corcel de Odín es "el mejor de los dioses y los hombres"; es gris tiene ocho patas y su nombre Sleipnir significa Ecurridizo.

En el poema de los Sueños de Balder, Odín monta a Sleipnir, desciende a Niflheim, más allá de donde se encuentra Garm, el perro , hasta la tumba de la Völva, y la resucita con hechizos.....

...."Levantóse Odín, el viejo gauta,  
y encima a Sleipnir le puso la silla;  
cabalgó para abajo hasta Niflheim,  
se topó con un can que de Hel le salió..."

### Los caballos Árvakr y Álsvidr

Temprano Despertar y Supremo en Vigor, son los caballos que tiran del carro de Sol, el cual ilumina el firmamento



Obra de Jim Warren



El caballo Hrínfaxi

Crin Escarchada es el caballo de Noche, todas las mañanas salpica la tierra con el rocío que gotea de su freno.

#### La yegua Skinfaxi

Yegua Brillante, es el caballo de Día, ilumina la tierra y el cielo con la luz que brota de su pelaje.

#### Obra de Larry Elmore

#### El Caballo Gullfaxi "Crin de Oro"

Gullfaxi era el caballo del gigante Hrungir, una vez, éste y Odín compitieron para probar cual era el mejor caballo, pero Sleipnir, el caballo de Odín, le sacó una colina de ventaja. Hrungir se enojó tanto que saltó la entrada de Asgard sin darse cuenta de lo que hacía, Los Æsir lo invitaron a beber, Hrungir se emborrachó y empezó a decir muchas barbaridades en contra de los Æsir. Estos espantados, llamaron a Thor. Cuando Thor llegó estaba dispuesto a matarlo, ya que se puso muy furioso porque el gigante se había dado la gran fiesta, y encima se atrevía a amenazar a todos. Como Hrungir estaba desarmado, le dijo a Thor que así sería muy fácil matarlo, pero que si él traía sus armas lo enfrentaría en la frontera de Gryótúnagardr. Thor aceptó, y Hrungir se fue a caballo hasta Jötunheim. Los gigantes crearon a un hombre de arcilla en Gryótúnagardr, de nueve leguas de alto y tres de ancho, con corazón de una yegua, ya que ningún otro servía.

Finalmente Thor y Hrungir se enfrentaron, el gigante de arcilla se llamaba Mökkurkálfi, y permaneció junto a Hrungir, Thor estaba acompañado de su sirviente Zýálfi. Hrungir vio volar hacia él, el martillo Mjöllnir, y le arrojó su piedra de afilar la que se partió en el aire, sus fragmentos cayeron al suelo en parte, y el resto se precipitó sobre la cabeza de Thor, que se desplomó cuan largo era. Pero el martillo le dio en el cráneo al gigante, lo mató, cayó sobre Thor y una pierna suya quedó sobre el cuello de Thor. Zýálfi, atacó al gigante de arcilla y se desmoronó en un montón, luego trató de ayudar a Thor. Entonces llegaron los dioses enterados de que Thor había caído y ninguno pudo quitarle la pierna del cuello, hasta que llegó Magni hijo de Thor y de Yárnsaxa, que tenía tres noches de edad, apartó la pierna y exclamó: "Vamos papá! Fíjate en que brete estabas metido porque me retrasé un poco! Un solo puñetazo mío hubiera despachado a este gigante si llego antes."

Thor se incorporó y dio cordialmente gracias a su hijo, asegurando que prometía mucho. "Me dispongo a regalarle \_agregó\_ el corcel Gullfaxi, que fue de Hrungrnir" Odín medió para reprocharle que diera tan buen caballo al hijo de una giganta y no a su padre.

"Thor retornó a las Dehesas del Poder con el pedazo de piedra de afilar clavado en el cráneo. Le visitó la sabia Gróa, mujer de Örvandill el Bravo. Cantó ensalmos hasta que la piedra empezó a aflojarse. Al comprobarlo Thor, convencido de que se libraría de la molestia, anheló recompensar a Gróa por su arte curativa, y para colmarla de felicidad le narró cómo había viajado hacia el Norte, por las Olas Heladas, y cómo había sacado de Jötunheim, del propio Norte, en una cesta colgada de sus hombros, nada menos que a su marido Örvandill; y en prueba de lo que decía añadió que un dedo del pie de su esposo, asomando entre la trama de la cesta, se había helado y él, Thor, tuvo que romperlo. Lo había tirado al cielo, convirtiéndolo en una estrella llamada el Dedo de Örvandill.

"El dios siguió diciendo que Örvandill no tardaría mucho en regresar. La alegría distrajo a Gróa, que se olvidó de cantar ensalmos antes que la piedra se soltara, por cuya razón aún está en el cráneo del dios: y está en él el recuerdo de que no debe tirar una piedra de afilar de una parte a otra de una habitación, puesto que, cuando tal se hace, se mueve la cabeza de Thor". Así quedó al menos en las tradiciones populares escandinavas.

#### El caballo Hófvarpnir

Acoceador, el caballo de Gnár, la diosa servidora de Frigg que lleva sus mensajes a través de los distintos mundos.

#### El caballo Gulltoppr

Es el caballo del dios Heimdall, su nombre significa Crin Áurea.

#### Las cabras Diente Crujidor y Diente Pulverizador

Thor tiene dos cabras Diente Crujidor y Diente Pulverizador, y un carro del que tiran, mientras él conduce.

#### La cabra Heidrun

Las Valkirias servían el hidromiel que fluía siempre de las ubres de la cabra de Odín, Heidrun, para que bebieran en el Walhalla los guerreros Einheriar y los dioses.

#### Los cuervos Huginn y Munnin

Los cuervos de Odín: Huginn, Pensamiento y Muninn, Memoria....

"Por todas las tierras, Huginn y Muninn volando van cada día;

me temo si Huginn quizá no vuelva,

Muninn más me preocupa"...

Grímnismál 20

Estos cuervos, se posaban en los hombros de Odín y le cuchichean en sus oídos todos los detalles de lo que ven u oyen.... Al despuntar el día, los lanza para que revoloteen por el universo; regresan en el momento del segundo almuerzo. He aquí el origen de muchos informes y la razón de que los hombres llamen a Odín el dios Cuervo.





La obra es de Stephanie Pui-Mun Law

#### [El jabalí Cerdas de Oro](#)

El Jabalí de Frey, fue un regalo que le hizo Brokk el enano, durante una competencia entre Loki y él.... este jabalí corre mejor que un caballo, y por el aire o el mar, de noche o de día, además dispersa la negrura de la noche con la luz que despiden sus cerdas.

#### [El jabalí Slidrugtanni](#)

Es el otro jabalí de Frey que tira su carro junto a Cerdas de Oro.

#### [El jabalí Saehrimnir](#)



Las Valkirias también servían la carne del jabalí Saehrimnir que el cocinero Anhrimnir preparaba en el caldero Eldhrimnir. El jabalí volvía mágicamente a la vida antes de la próxima comida.



Obra de Larry Elmore

#### Los cisnes del pozo de Urd

El pozo de Urd da vida a dos aves llamadas cisnes, de las cuales descienden las que así se llaman.



Obra de Michael Parkes

#### Los gatos de Freya

Freya, posee un carro tirado por un par de gatos, no se conocen sus nombres...



La obra es de Nils Johan Blommér.1852

#### Audhumla, la vaca primordial

La vaca que nació de la escarcha primordial, y quien alimentaba al gigante Ymir. Lamiendo el hielo como su propio alimento surgió el primer dios llamado Buri (Bruni)

## 5. Hidromiel

Orígenes de la poesía

Skaldskarpamal II

... "Y aún dijo Aegir:

¿De dónde ha surgido esa práctica que llamáis poesía?

Bragi responde:

"El comienzo de esto es que los dioses estaban en guerra con la gente que llaman Vanes. E hicieron un tratado de paz y estipularon una tregua de esta manera: uno de cada bando fue a un cántaro y escupieron dentro. Y al separarse, los dioses no quisieron que se perdiera esa señal de la tregua y crearon con ella un hombre que se llama Kvásir; es tan sabio que nadie puede preguntarle cosa alguna que no sepa responder. Viajó mucho por el mundo para enseñar a los hombres la ciencia, y cuando fue a alojarse con unos gnomos, Fjalar y Galar, le llamaron a una conversación privada y lo mataron, dejaron correr su sangre en dos cántaros y un caldero, que se llama Ódrörir, y los cántaros se llaman Són y Bodn. Mezclaron miel con la sangre, y de ello surgió el hidromiel, y quien bebe de él se vuelve poeta o sabio. Los enanos dijeron a los Ases que Kvásir se había ahogado en inteligencia, porque no había nadie tan sabio que pudiera preguntarle cosas.

Entonces los gnomos invitaron al gigante llamado Gilling y a su mujer. Los enanos invitaron a Gilling a ir al mar con ellos a remar. Y cuando iban junto a la costa chocaron con un escollo y el barco volcó. Gilling no sabía nadar y se ahogó, pero los enanos dieron vuelta a su barco y llegaron a tierra remando. Le dijeron a la mujer este suceso, y ella sufrió y lloró fuertemente. Entonces Fjalar le preguntó si se sentiría más consolada saliendo al mar a donde él se había ahogado. Así quiso hacerlo. Entonces Fjalar le dijo a su hermano Galar que fuera ante la puerta cuando ella saliera, y le dejara caer una piedra de molino sobre su cabeza, diciendo que estaba harto de sus gritos: y así hizo éste.

Cuando supo esto Suttung, hijo del hermano de Gilling, fue allí, cogió a los enanos y los llevó mar adentro, poniéndolos sobre un escollo que quedaba cubierto en marea alta. Piden a Suttung que les perdone la vida, y le ofrecen, como compensación por su primo, la preciosa hidromiel, y así se reconcilia con ellos. Suttung se lleva el hidromiel a casa y lo oculta en el monte llamado Hnitbjörg, y pone como vigilante a su hija Gunnlöd.

Por esto llamamos a la poesía sangre de Kvasir, o bebida de los enanos o contenido, o cualquier clase de líquido sea de Ódreri o de Boldn o de Són, o nave de los enanos, porque el hidromiel les sacó indemnes del escollo, o hidromiel de Suttung, o licor de Hnitbjörg.

Entonces dijo Aegir:

Muy oscuro me parece llamar a la poesía con estos nombres, Pero ¿Cómo consiguieron los Ases el hidromiel de Suttung?

Bragi responde:

La historia cuenta que Odín marchó de casa y llegó a un lugar donde nueve siervos segaban el heno. Preguntó si querían que les afilara las hoces y ellos aceptan.

Entonces coge la afiladora que llevaba en el cinto y enseguida les pareció que las hoces cortaban mucho mejor, y quisieron comprar la afiladora. Y él dijo que la

vendería al que diera un precio justo. Y todos dijeron que ella quería, y pidieron que se la vendiera. Y él lanzó la afiladora al aire, y como todos quisieron cogerla, se enzarzaron de tal forma que se cortaron el cuello unos a otros.



#### Obra de Cristophe Vacher

Odín pidió albergar al gigante llamado Baugi, hermano de Suttung. Baugi dijo que andaba mal de dinero, y que sus nueve ciervos se habían matado y que no sabía dónde encontrar braceros. Y Odín le dijo que se llamaba Bölverk, ofreció hacer el trabajo de nueve hombres para Baugi, y afirmó que a cambio quería un trago de hidromiel de Suttung.

Baugi dijo que él no podía disponer del hidromiel, dijo que Suttung quería tenerlo para él solo, pero que irían él y Bölverk a intentar conseguir el hidromiel. Bölverk hizo ese verano la labor de nueve hombres para Baugi, y en invierno le pidió la paga. Entonces van los dos a casa de Suttung. Baugi le cuenta a su hermano el trato con Bölverk. pero Suttung rehúsa rotundamente dar una sola gota de hidromiel.

Entonces Bölverk le dijo a Baugi que deberían intentar algún ardid si querían conseguirlo, y Baugi está conforme. Entonces Bölverk trajo la barrena que llaman

Rati, y dijo que Baugi habría de perforar la montaña para ver si la barrena cortaba: así lo hace. Entonces dice Baugi que ya ha perforado la montaña. pero Bölverk sopla en el agujero de la barrena, y le saltaron briznas. Entonces descubrió que Baugi le quería engañar, y le pidió que perforara la montaña. Baugi siguió perforando. Y cuando Bölverk sopló por segunda vez, las briznas se metieron dentro. Entonces Bölverk tomó apariencia de serpiente y se deslizó por el agujero de la barrena.

Pero Baugi le lanzó la barrena, fallando el golpe. Bölverk fue hasta donde estaba Gunnlöd y se acostó con ella tres noches, y entonces ella le permitió beber tres tragos de hidromiel. Al primer trago se bebió todo Odreri, en el segundo Bodn y en el tercero són, y acabó todo el hidromiel. Entonces adoptó la figura de un águila y voló lo más deprisa que pudo. Pero cuando Suttung vio volar el águila adoptó también figura de águila y voló tras él. Y cuando los Ases vieron por donde volaba Odín, sacaron su cántaro al patio, y cuando Odín entró en Ásgard escupió el hidromiel al cántaro. pero Suttung había estado tan a punto de cogerle, que echó por detrás algo de hidromiel, y éste no se recogió: lo puede tomar quien quiera, y le llamamos la ración de los poetastros. Y el hidromiel de Suttung lo dio Odín a los Ases y a los hombres que saben componer (poemas). Por eso llamamos a la poesía el botín de Odín, o su bebida o su regalo, o la bebida de los Ases.



### La bebida de los dioses, parte de la historia

El Hidromiel hecho por fermentación de miel con agua, fruta, y aromatizante, tiene una larga y respetable historia. Es quizás una de las bebidas más antiguas que se conocen, el hidromiel se menciona frecuentemente en la biblia y en los libros sagrados de la India, y la consideraban bebida de los dioses y de los héroes. Se le atribuyó por siglos el carácter de "elixir de la vida" como medicina de amplio alcance: digestivo, antirreumático, diurético y laxante.

Las sagas nórdicas y germanas, le reservan un importante lugar.

En Rusia la introducción del hidromiel es tan antigua como la primitiva historia de los pueblos eslavos, ya en el año 945 d.C. es mencionado, en las crónicas de Laurentio, como la bebida de vieja raigambre, de amplia variedad de gustos y muy apreciada por la sociedad.

Menciona también como la princesa Olga ordenó cocinar miel fuerte para la trisma (funeral, antes y después del entierro, ceremonia de los antiguos eslavos de amplia difusión popular. Incluía danzas, comidas, competencias, juegos de destreza y sacrificio de animales) del príncipe Igor. La misma fuente refiere como el príncipe Vladimiro, para ofrecer un homenaje, hizo fabricar 300 toneles de hidromiel, que era preparado por cocineros especializados.

la elaboración artesanal del hidromiel por los campesinos, consistía inicialmente en el aprovechamiento de la miel que quedaba adherida a los panales de las abejas. Se aromatizaban con hierbas flores o frutas. Los campesinos rusos, también lo hacían con miel de abedul, un juego resinoso, dulce y aromático, obtenido de las insiciones hechas en la corteza de este árbol.

Eran especialmente famosos las bebidas producidas por los monasterios. Más aún desde que en el siglo XV el príncipe de Moscú Basilio III prohibió la libre elaboración de hidromieles, dejándola en manos del estado y de los monjes. Eran enormes toneles de roble de los monasterios con mas de 7 metros cúbicos de capacidad cada uno. Fue esta bebida preferida de los rusos hasta el siglo XVII cuando el zar Pedro I populariza los vinos y los destilados extranjeros.

### Hidromiel (básico)

Miel, 1 parte

Agua, 3 partes

Unir el agua y la miel y llevar a ebullición lenta hasta reducir a un tercio. Colocar en un frasco o vasija, cubrir con lienzo. En tres o cuatro días, el hidromiel estará listo para beber

### Miel de guinda (antigua)

Miel, 2 kg

Agua, 1 litro

Guindas, 4 kg

Lavar y descarozar las guindas, y colocar en una vasija o frasco grande de vidrio.

Unir la miel y el agua, y hervir hasta formar un almíbar liviano. Dejar enfriar y verter sobre las guindas.

Cubrir la boca del recipiente con un trapo grueso mojado. Mezclar dejar descansar por 3 meses en un lugar frío o en la heladera.

(Con cerezas también queda muy rico )

### Sidra Casera

Manzanas ácidas 1 kg

Azúcar 100 gr

Miel, 200 gr

Canela molida 2 cucharaditas

Levadura fresca 10 gr.

Agua, 4 litros

Lavar y cortar en finas rodajas las manzanas sin pelar, colocar en cacerola esmaltada, cubrir con el agua y llevar a hervor. Retirar del fuego y dejar reposar de 2 a 3 horas. Colar y agregar al líquido el azúcar, la miel, la levadura y la canela. Tapar con una tela y dejar fermentar de 2 a 3 días. Filtrar y envasar. Tapar bien y conservar en la heladera.

Por ser un procedimiento casero y sin pasteurizar se recomienda consumir dentro de la semana de preparado

Fuente: Delicias de la cocina rusa. de Otilia Kusmin Ed. EMECÉ

### Hidromiel (otra receta)

Fuente: <http://www.cocinandopasoapaso.com/vinos/hidromiel.htm>

### HIDROMIEL

Ingredientes:

1 ½ litros de buen vino añejo

7 ½ litros de agua

2 ½ kilos de miel pura

una gasa con canela molida y clavos de especia

### Elaboración:

Se mezcla la miel con el agua y se pone al fuego dejando cocer hasta que el líquido haya conseguido mucha consistencia y espumando constantemente. Se divide en dos partes una se pone en un frasco de cristal y en un lugar fresco y la otra en un pequeño barril que solo se llena hasta la mitad y se pone encima de un trípode tapando el agujero superior con una tela gruesa. Se deja fermentar durante tres meses, mientras dura la fermentación por la abertura irá saliendo una espuma espesa que se recogerá en un recipiente puesto debajo. A medida que va cayendo la espuma debe rellenarse el barril con el líquido guardado en cristal. Finalizada la fermentación se añade el resto del vino al barril junto con la gasa. Hay que esperar un año para envasar el hidromiel una vez filtrado y hay que esperar otro año una vez embotellado para consumirlo, pues este vino es más exquisito con el paso del tiempo.



### Más Hidromiel

El hidromiel, una bebida fermentada hecha con miel y agua, es quizás una de las más antiguas, anterior al vino y probablemente precursora de la cerveza. Su uso

estuvo muy difundido entre los pueblos de la antigüedad. En Europa fue consumida en forma abundante por los griegos, celtas, sajones y los bárbaros del norte. Los griegos le dieron el nombre de melikraton y los latinos la llamaban agua mulsum. Según Plinio, la primera receta para la fabricación del hidromiel fue dada por Aristeo, Rey de Arcadia,. Columella, escritor latino de comienzos de nuestra era, menciona en su obra De re rustica numerosas formulaciones empleadas por los romanos.

Cuando los romanos invadieron Inglaterra en el siglo I de nuestra era, observaron que el pueblo consumía una bebida elaborada con miel.

Gruss y Betts refieren en 1931, el hallazgo en Alemania, en un pantano de turba de 2.5 de profundidad, de un cuerno con granos de polen y levaduras, lo que indicaría que había servido de recipiente a una bebida hecha con miel fermentada. Esta pieza, que data de unos 100 años d.c. sería uno de los testimonios más antiguos de la relación del hombre con el hidromiel...

En la época que el hidromiel fortalecía a Erik el Rojo, conquistador de Groenlandia, y a sus compañeros de correrías contra los rigores del Atlántico norte, allá por el siglo XI, el arte de la vitivinicultura comenzó a expandirse desde el mar Mediterráneo hasta los 50° de latitud norte. Ello motivó que el vino desplazara al hidromiel como fuente popular para obtener alcohol y que a partir de entonces su consumo fuera declinando en forma gradual.

El hidromiel, es pues, una bebida alcohólica o mejor dicho fermentada, que resulta de la fermentación de una mezcla de miel y agua. En su elaboración deben emplearse las mieles más dulces, más aromáticas y de color más claro. Esta recomendación tiene por objeto: a) obtener un mayor rendimiento. B) que el producto obtenido tenga un lindo color ámbar pálido. C) que presente excelente aroma.

La miel, cuya densidad es de aproximadamente 1,420, contiene de 65 a 80% de azúcares reductores, 6 a 8% de sacarosa y es algo pobre en sales minerales. Diluida en agua proporciona un líquido poco apto para la fermentación, siendo necesario el agregado de ciertas sustancias para que la mezcla constituya un mosto (zumo de la uva o de otros frutos antes de fermentar) fermentable.

La fermentación se obtiene por medio de levaduras vínicas, después de haber eliminado por el calor los gérmenes naturales de la miel.

No se conservan las instrucciones específicas con que se hacía el hidromiel en los primeros tiempos, pero en principio el método era el siguiente:

#### Preparación del Mosto

No conviene exagerar la proporción de miel en agua. La dosis más apropiada es de 25 a 30 kilogramos de miel en cantidad suficiente de agua para completar 100 litros. Cuando se desea una bebida algo abocada o dulce, se emplearán hasta 40 kilogramos de miel. Como dato concreto podemos manifestar que 25 kilogramos de miel y 83 litros de agua proporcionan unos 100 litros de hidromiel seco con una graduación alcohólica de 10° a 11°.

Cada dos kilogramos y medio de miel por cada 100 litros de la mezcla aumentan alrededor de un grado alcohólico; este dato sirve para regular el agregado de miel en mayor cantidad si se desea obtener una bebida más alcohólica. Pero no se debe pretender una bebida demasiado alcohólica, ya que en lugar de eso, se conseguirá una bebida dulce con no más de 12° a 13° de alcohol. La mezcla de 40 kilogramos de miel en 72 litros de agua proporciona unos 100 litros de hidromiel dulce.

El mejor modo de preparar la mezcla de agua y miel consiste en calentar el agua en un recipiente de preferencia de acero inoxidable y agregar la miel al agua caliente, agitando un poco para facilitar la disolución.

#### Agregado de Sales Nutritivas

Ya dijimos que la mezcla de agua y miel únicamente no fermenta con facilidad, lo que es debido a que las levadura son encuentran alimentos en cantidad suficiente,

razón por la que es necesario agregarlos al mosto. Con ese fin se recomiendan diversas fórmulas, siendo una de las más aceptables la siguiente:

Fosfato de amonio 40 gramos, Tartrato neutro de amonio 140 gr, Bitartrato de potasio 240 gr, Magnesia calcinada 8 gr, Sulfato de calcio (yeso) 20 gr, Cloruro de sodio (sal común) 1.6 gr Flor de azufre 0.4 gr Acido tartárico 100 gr, Polen de abeja 50 gr \_\_\_\_\_ total 600 gramos.

Esa cantidad de sales nutritivas es la dosis apropiada para agregar a cada 100 litros de mezcla. Para añadirla al mosto, la mezcla de esas sales tiene que estar bien pulverizada y se agregará revolviendo bien para facilitar su distribución uniforme.

### Preparación del fermento

Ya hemos dicho que la fermentación del mosto se hará con levaduras vínicas. Para preparar el fermento de levaduras vínicas se procede en la siguiente forma:

Por cada 100 litros de hidromiel a preparar, procúrense 5 kilogramos de uvas (preferiblemente blancas, siendo entre éstas la mejor, la Moscatel). Debe observarse que las uvas estén bien maduras y bien sanas.

En un recipiente perfectamente limpio, enlozado o de madera, se estrujan las uvas a mano perfectamente lavadas y secas, procurando extraer todo el jugo. Luego se cuele a través de un lienzo y se agrega a la mezcla del mosto. Si no se disponen de uvas frescas, se pueden emplear fermentos vínicos seleccionados, que se adquieren en los comercios del ramo.

La fermentación se puede iniciar sin el agregado de levaduras, pero es más seguro proceder en la forma que terminamos de indicar.

Para efectuar la fermentación se debe emplear un barril o bordelesa (de 100 y de 200 litros de capacidad, respectivamente): para pequeñas elaboraciones también hay barrilitos de 50 y de 25 litros. La capacidad del recipiente se debe calcular de acuerdo con la cantidad de hidromiel a elaborar y teniendo en cuenta que se llenará de mosto hasta sus nueve décimas partes o más: así, para un barril de 100 litros usar unos 95 a 98 litros de mosto, para uno de 50 litros tener 48 o 49 litros de mosto, etcétera.

El casco o barril que se utilice para la fermentación debe estar perfectamente limpio y esterilizado con agua limpia durante 2 ó 3 días antes de iniciar la fermentación, para que se hinche la madera y el recipiente no tenga fugas más tarde.

Una vez acondicionado el recipiente de fermentación se agrega, por medio de un embudo de vidrio, el mosto caliente que se termina de esterilizar. Una vez lleno, se limpia la boca y se tapa con un lienzo doblado varias veces y se sujeta con una piedra.

La temperatura del mosto se vigila por medio de un termómetro. Cuando la

temperatura ha descendido a 25-28° se agrega el fermento, preparado en la forma antes indicada y que se puede calentar a unos 25° c antes de agregarlo. Después de agregado el fermento se vuelve a tapan la boca del recipiente con el trapo doblado. Si el local es templado y resguardado del frío de la noche, la fermentación se iniciará dentro de las 36 horas posteriores al agregado del fermento.

Se deja fermentar durante 24 horas y luego se agregan 10 gramos de metabisulfito de potasio, bien pulverizado, por cada 100 litros de mosto: para agregar el metabisulfito conviene disolverlo en un poco de agua tibia, y se revuelve con una cuchara de madera para mezclarlo uniformemente. Al día siguiente conviene airear el mosto (operación que se llama trasiego) sacando mosto por una canilla a una tina de madera y vertiéndolo de nuevo por la boca del barril o bordelesa.

En esta forma se activará la fermentación, que ha sido un tanto apagado por el agregado de metabisulfito. El líquido fermentará pronto con tanta fuerza que



parecerá que está hirviendo y al cabo de unos días se apaciguará la fermentación. Esa primera se denomina fermentación tumultuosa, y la que continúa después en forma suave se denomina fermentación lenta, o complementaria. Cuando comienza la fermentación lenta conviene reemplazar la tapa de lienzo por un cierre hidráulico o tubo de fermentación, que se llena con agua a la cual se adiciona un 15% de alcohol o unos trocitos de metabisulfito; conviene renovar el cierre cada dos o tres días. Una vez aplicado el tubo de fermentación al barril, podrá observarse como burbujea en el agua el gas que sale de aquél. Durante la fermentación lenta será bueno hacer dos trasiegos en la forma que ya hemos indicado, con un intervalo de 6 a 8 días entre uno y otro.

Cuando la fermentación esté por terminar (lo que se comprueba aplicando el oído a la boca del barril, u observando el desprendimiento de gas carbónico en el cierre hidráulico) habrá que proceder a efectuar un relleno, operación que consiste en agregar mosto fermentado de otro recipiente o bien hidromiel de una elaboración anterior. El relleno tiene por objeto evitar que el líquido esté en contacto con el aire. Cuando no se dispone de mosto o hidromiel para efectuar el relleno, se trasiega el líquido fermentado a recipientes de menor capacidad, los cuales se llenarán por completo.

El trasiego se hará a barriles bien limpios y azufrados. Se puede aprovechar la oportunidad para agregar un poco de tanino blanco enológico, a razón de 15 gramos por cada 100 litros de hidromiel, disolviéndolo previamente en un poco de hidromiel tibio. El tanino tiene por objeto facilitar la clarificación y la

conservación del producto.

A los cinco ó seis meses la bebida está lista para su consumo. Claro que el mejor hidromiel se guarda muchos años antes de usarlo.

Se puede envasar en frascos de vidrio de 200 a 500 centímetros cúbicos con tapa de corcho. Una etiqueta vistosa se prestará muy bien para darle una buena presentación al producto.

### **Hidromiel Aromatizado**

Si se desea modificar y variar un poco el sabor del hidromiel, se puede emplear maceraciones de vegetales, hojas, tallos, flores, semillas, raíces, cortezas, etc. E ingredientes diversos. Esas maceraciones se preparan por separado en alcohol o directamente en el hidromiel, en el curso de la fermentación o una vez elaborado el producto, habiendo mejor resultado durante el curso de la fermentación. Un buen procedimiento para aromatizar el hidromiel es el siguiente: Para 100 litros de hidromiel se ponen en un lienzo 4 gramos de jengibre, 2 gramos de clavo de olor y 2 gramos de anís estrella, toscamente pulverizados y se introducen en un costalito de tela de algodón o manta, se atan perfectamente y se sumergen durante 24 horas en el hidromiel por espacio de dos o tres días, o más si se desea obtener un perfume acentuado en la bebida. Se recomienda proceder con prudencia y practicar ensayos en pequeña escala antes de aromatizar una cantidad considerable de hidromiel, por los malos resultados que se obtuviera, esto es, por si no le agradara el aroma o el sabor resultante.

fuelle: Ecoaldea <http://www.ecoaldea.com/apicultura/hidromiel.htm>

### **5.1 La Cerveza**

#### **El cantar de Hýmír**

Con caza un día se hicieron los dioses;  
comían aún cuando sed sintieron;  
echaron ramillas, las sangre miraron:  
de ollas sobrado vieron a Égir.

Feliz como un niño estaba aquel ogro,

parecíase al hojo de Miskorblindi.  
El nacido de Ygg lo miró con desdén:  
"!Tú de cerveza hartarás a los ases!"  
El gran insolente al gigante enojó;  
se supo él pronto vengar de los dioses:  
la olla pidió al esposo de Sif  
"en que haceros pueda cerveza a todos".

No dieron con esa los dioses gloriosos,  
los santos poderes, por más que buscaron;  
pero entonces Tyr a su amigo le dio,  
a Hlórriði sólo, precioso consejo:

"Más allá de Elivágar al este vive,  
al borde del cielo, Hýmír el sabio;  
recia una olla mi padre tiene,  
un caldero espacioso, una legua de hondo."  
"¿Nos podremos hacer con aquella marmita?"  
"Sólo si tretas, amigo, usamos."

Dónde Égil vivía, lejos de Ásgard,  
hasta allá llegaron tras dura jornada;  
dejaron con él a los dos cornifuentes;  
a la sala de Hýmír marcharon luego.

Espantosa a su abuela el hijo encontró;  
novecientas cabezas ella tenía;  
pero toda enjoyada, cerveza la otra,  
la clara de cejas, sirvióle a su hijo:  
"!Oh parientes de ogros! Debajo de las ollas  
os quiero esconder, a los dos temerarios;  
tiene mi amado con todo el que viene  
tacaño el trato y pronta ira."

Tarde era ya cuando el ogro maligno,  
Hýmír perverso, volvió de la caza;  
al entrar aquel hombre hielos sonaron,  
helado traía el bosque del rostro.

"!Alégrate, Hýmír y ponte contento!!  
Ahora a tu sala el hijo nos vino,  
aquel que esperamos de largos senderos.  
Lo acompaña de Hrod el fiero enemigo,  
el que ayuda a los hombres: Veur se llama.  
Mira que al fondo están de la sala  
guardándose allí con un poste delante."  
La mirada del ogro el poste partió  
y arriba la viga quebróse por medio;  
ocho calderos de ella cayeron,  
mas uno, el sólido, entero quedó.

Avanzaron entonces; el viejo gigante  
fija la mirada clavó en su enemigo;  
poco de bueno pasó por su mente  
al ver en su casa al martirio de ogresas.

Toros entonces, tres, se apartaron;

los tres el gigante mandó que cocieran;  
de su largo quitaron lo que ra cabeza  
y al hoyo a cocer los echaron pronto.  
El esposo de Sif dos bueyes de Hýmír  
comióse él antes de irse a dormir;  
parecióle al viejo compadre de Hrungrnir  
que Hlórriði mucho y de más comía:  
"Mañana a la noche fuerza será  
que con algo de pesca cena apañemos.  
Dispuesto a pescar díjole Veur,  
si torvo gigante el cebo le daba.

"Ve a mi manada, si es que te atreves,  
y allí mata-ogros, búscate el cebo;  
seguro que sí que un buey te lo da,  
verás qué fácil sacárselo a él."

Resuelto el joven se fue para el bosque,  
allá a donde estaba un buey todo negro:  
le arrancó a aquel toro el trituradora-gigantes  
el alto solar de sus ambos cuernos.

"Menos contento pones así  
al amo del barco que estándote quieto".

Más el señor de los machos cabríos  
quería alejar el corcel de rodillos,  
mas el hijo de micos dijo que no,  
que más para afuera él no remaba  
Con anzuelo entonces Hýmír forzado  
a la vez, él solo, sacó dos ballenas;  
pero atrás en la popa con mañas Veur,  
el hijo de Odín, preparaba su cuerda.

Con cabeza de buey su anzuelo cebó  
el guardián de gentes, verdugo del monstruo;  
el cebo mordió el que hostiga a los dioses,  
aquel que en el fondo las tierras ciñe.

Tor, atrevido, arriba a la borda  
sacó con fuerza al reptil ponzoñoso;  
pegó su martillo en la peña de los pelos  
de la hermana gemela, horrible, del lobo.

Crujieron montañas, rocas saltaron,  
vieja la tierra entera tembló;  
se metió aquel pez en las aguas luego.

Mohíno el ogro remaba a la vuelta,  
largo silencio Hýmír guardaba;  
tirando del remo el rumbo cambió.  
"¿Podrás igualarme en obra de fuerza?  
Llévame a casa las dos ballenas  
o saca y amarra el carnero del mar."

Hlórriði entonces tiró de la proa  
y con agua en el fondo, con cubas y remos,

la jaca marina encima se aupó;  
a la casa llevó el cebón de las olas  
camino cortando por altas peñas.

Porfiado ogro, de Tor todavía  
las fuerzas retó: aunque duro remase,  
un hombre no era, dijo, forzado  
si no conseguía romper su copa.

Hlórridi pronto, lanzando la copa,  
un poste con ella de piedra partió;  
la hizo pasar a través de pilares,  
mas lleváronla a Hýmír y estaba entera.

Hermosa entonces la amante del ogro  
consejo le dio, el que bueno sabía:  
"Al cráneo apunta de Hýmír tragón,  
que lo tiene más duro que todas las copas."

Levantóse el señor de los machos cabríos,  
con su fuerza de as se llenó poderoso:  
aguantó en el viejo el tarugo del yelmo,  
se rompió la redonda, la tina del vino.

"Pieza valiosa pierdo en verdad  
cuando ya para siempre sin copa quedo."  
Y el viejo añadió: "¡Nunca ya más  
podré yo beber calentita cerveza!  
Veamos ahora si es que podéis,  
probad a sacar el bajel cervecero.  
Tyr dos veces trató de moverlo,  
las dos el caldero quieto quedó.

Lo agarró por su borde el padre de Modi  
y en la sala se hundió a través del suelo;  
selo echó a la cabeza el esposo de Sif:  
anillas sonaron dando en talones.

Al poco de marcha, el hijo de Odín  
para atrás una vez volvió la mirada:  
de los riscos del este vio que con Hýmír  
salían tras él los de muchas cabezas.

Se bajó de los hombros la olla entonces  
y el Mjöllnir alzó contra el clan sanguinario:  
a los monstruos del yermo, a todos, mató.

Al poco de marcha, un macho cabrío  
echósele a Hlórridi, allá medio muerto:  
rota la pata la jaca tenía  
y aquello lo hizo Loki malvado.

Escuchado tenéis-- o cuéntelo bien  
aquel que mejor de los dioses sepa--  
lo que él recibió del ogro del yermo,  
que dióle sus hijos, los dos, en pago.

Con todos los dioses él regresó  
llevándoles, fuerte, la olla de Hýmír  
!Bien beberán, los ases ahora  
la cerveza que Égir hará cada otoño!

(Edda mayor) Traducción por Luis Lerate

#### Cerveza casera

Fuente: <http://cerveceros1060.com.ar/club/rece/rece1.htm> [club de cerveceros caseros](#)

#### RECETA BÁSICA:

Ahora, vamos a describir una proceso de fabricación y una receta de cerveza, ideal para quién recién empieza. No solo por lo simple, sino también por los pocos implementos que se necesitan.

#### EQUIPAMIENTO:

- 1) Licuadora.
- 2) Cacerola.
- 3) Termómetro que llegue a 80C°.
- 4) 3 o 4 mt. de manguera trasparente,.
- 5) Colador grande (los de fideos son ideales).
- 6) Damajuana o botellón de al menos 15 litros.
- 7) Tapón perforado.
- 8) Botellas.

#### INGREDIENTES:

- 1) 2,5 Kg. de malta.
- 2) 20 gr. de lúpulo cascade (es el que se consigue en Argentina)
- 3) 1 sobre de levadura.

#### PROCESO:

1) Deberemos empezar por partir el grano en la licuadora, para eso, tendremos que ponerlo en pequeñas cantidades, ya que si llenamos el vaso, el grano de abajo se hará harina y el de arriba quedará intacto.

Debemos tratar de lograr que los granos se partan pero que se genere la menor cantidad de harina posible, en mi caso eso lo logro colocando una pequeña cantidad de grano, no más de tres o cuatro centímetros sobre la cuchilla y prendiendo la licuadora al máximo durante unos pocos segundos.

2) Con esto listo, colocaremos 16 litros de agua en la cacerola y la llevaremos a 67°C de temperatura.

Alcanzado este punto agregaremos el grano triturado, revolviendo para que no se formen grumos y controlaremos la temperatura. Nuestro objetivo será mantener el grano durante una hora y media dentro del rango de 62 C° - 67 C°, y lo lograremos prendiendo o apagando la hornalla, según corresponda.

3) Colaremos el grano, recuperando el líquido en un recipiente apropiado y tiraremos a la basura los restos de grano mojado.

4) Colcaremos ese líquido en la cacerola y lo pondremos a hervir, en el instante en que rompe el hervor, le adicionaremos el 50% del lúpulo, la otra mitad la agregaremos 3 minutos antes de apagar el fuego.

5) A la hora, contada desde que hicimos la primera adición de lúpulo, apagaremos el fuego y colocaremos la cacerola tapada, en un fuentón o en una pileta grande, donde pondremos hielo, o haremos circular agua permanentemente, para enfriar nuestra cerveza lo más rápidamente posible.

6) Cuando hayamos logrado bajar la temperatura a menos de 30 C°, (es preferible esperar un poco más de tiempo y no estar destapando y metiendo el termómetro a cada instante, ya que en este punto las posibilidades de contaminar la cerveza son muy altas), pasaremos el contenido de la cacerola a la damajuana, haciendo sifón con un pedazo de manguera y tratando de no mover mucho la cacerola, para evitar que pasen residuos sólidos a la damajuana. Aquí dos recomendaciones, una, que

los sedimentos queden en la cacerola, sin pasar al fermentador; la otra, que el fermentador no lo llenen hasta el borde, dejen como mínimo unos 20 cm. libres, de no hacerlo, cuando empiece la la fermentación se derramará nuestro preciado líquido.

7) Hecho esto, agregaremos el contenido del sobre de levadura y la taparemos con el tapón perforado, por cuyo orificio habremos pasado previamente un pedazo de manguera, lo suficientemente largo como para introducir la punta que queda libre en un recipiente con agua y alcohol que colocaremos junto a la damajuana. El objeto de esto, es permitir que salgan los gases que genera la fermentación e impedir que ingrese aire.

8) Siete días después, previo comprobar que no salen más burbujas a través del agua o que salen en intervalos de más de 3 minutos, procederemos a trasvasar la cerveza a otro recipiente, haciendo sifón y sin remover el fondo. Aquí nuevamente se habrá generado una gran cantidad de sedimentos y estos deberán quedar en la damajuana. En el nuevo recipiente agregaremos 6 gm de azúcar por cada litro de cerveza y luego de revolver procederemos a embotellar.

9) Podemos usar botellas con tapa a rosca o de las comunes, para esto último deberemos haber comprado tapitas y contar con una tapadora, (en la sección Envasado hay un plano para poder fabricarse una).

10) Ahora, solo restará esperar aproximadamente 10 días, para lograr que el azúcar que agregamos al embotellar se convierta en gas y nuestra cerveza este lista para ir a la heladera.

#### RECOMENDACIÓN FINAL:

Luego de terminar el hervido y hasta que hayamos cerrado la botella es muy importante trabajar con la mayor asepsia posible, por ello, recomendamos enjuagar todos los útiles, incluidas las botellas, las tapitas y las mangueras con una mezcla de 70% de alcohol y 30% de agua.

Si la cerveza se les contamina se darán cuenta ni bien la abran ya que el olor será muy pero muy feo.

#### Porter Utopía

Para 20 Litros

Ingredientes:

Maltas (en gramos):

Pilsen 4.500

Chocolate 150

Brown 300

Caramel 150

Black Patent 150

Ambar 50

Gold 150

Avena Arrollada 150

Roast Barley 100

Mashing: 90 minutos a 65° C

Cocción: 60 minutos en ebullición

Lupulos: 20 Grs. (B) de Brewers Gold en minuto 60

14 Grs (F) de Tettnanger en minuto 30

20 Grs (A) de Fuggle en minuto 2

Levaduras: London 1028 de Wyeast Lab

D.I.: 1046

D.F.: 1010

Fermentación Controlada a 18-20° C Doble

Triple Fermentación en botella

## 6. Las Runas



Las Runas ha sido un interesante y confuso asunto de estudio por muchos años. La palabra Runa significa "misterio" y ocasionalmente "secreto" o "consejo secreto" y se encuentra en la mayoría de los idiomas germánicos y célticos.

Hay variantes de ellas aunque su significado es similar.

También encontramos la palabra funcionada en viejo irlandés, significando misterio y el rhin en Galés Medio con una definición similar. Un número de gente ha discutido que la palabra fue pedida prestada del céltico al alemán, aunque más han discutido el revés, puesto que se encuentra en significados más vigorosos, más extensos en lenguas alemanas.

Es absolutamente posible, sin embargo, que ambos de ese grupo de lenguas tengan la palabra del Proto-indoeuropeo *reu* o *gwor-w-on*. La forma, *reu*, significa rugir y susurrar, mientras que la última conectaría con el nombre de los dioses griegos y viejos dioses del Indico, Ouranos y Varuna, ambos conocidos por sus poderes de atar y crear. Esas cualidades también se asocian con el dios Odín (conocido como Wotan, Odhinn, Wotanaz, Gautr y algunas otras variaciones). En cualquier caso, está claro que la palabra tiene, desde el principio, un significado de algo que es un misterio o un secreto.

El primer uso sistemático e históricamente documentado de runas usadas como letras, fecha a 50 C.E. que es la fecha aproximada del broche de Meldorf. Desde entonces las Runas, que fueron usadas para encantamientos mágicos y como runestaves, (escritura), se encuentran con mayor frecuencia. Los eruditos han propuesto un número de teorías durante años para explicar el origen histórico de las Runas, y de estas teorías cada una tienen fortalezas y debilidades. Casi ninguna de estas teorías son absolutamente correctas pero, las Runas se presentaron como una combinación de todas ellas. Las teorías nombradas por los eruditos son la teoría latina, la teoría griega, la teoría del Norte-Itálico (o Etrusco) y la teoría indígena. Cada uno explica cómo las Runas surgieron y la mayoría de los eruditos aceptan generalmente una combinación de una parte de ellas.

Las runas comenzaron su existencia hace aproximadamente 6000 años como elementos simbólicos y en uso diario hace aproximadamente 2200 años como un alfabeto y sistema de numeración. En los primeros tiempos fueron ideadas como un sistema mágico y de adivinación y más adelante se convirtieron en un alfabeto o viceversa, son un tema de mucha conjetura y ahora están siendo utilizados para ambas funciones. Los usuarios más famosos de las runas eran los Vikingos. Esta gente audaz los trazó por todas partes donde ellos estuvieron. Según la creencia de los nórdicos, las runas fueron dados a Odin, el padre de toda la creación. Y por medio de estas runas, él se comunicó con su gente, le dio advertencias, bendiciones y maldiciones a sus enemigos. Las runas llegaron a ser más sagrados por esta misma razón y fueron tratados con respecto y dignidad. Pero esto no siempre fue así.

Con el avance del cristianismo, las runas fueron consideradas como "demoniacas" o "letras del diablo", no porque así lo eran, sino porque la iglesia no podía controlar la gente que utilizó las runas. Por 800 A.D., había tal persecución de las runas y de sus usuarios que ellas comenzaron a caer en desuso, o mantenidas muy en secreto entre miembros cercanos de la familia o el sacerdocio. Antes de 1700, habían desaparecido bastante del uso diario en general. La única cosa real que mantuvo su misterio vivo era que son mágicas, tenían características únicas y ahora al ser tabú, muy deseables de tener. Gracias a los historiadores, las runas están mucho más vivas otra vez hoy. No solamente como un alfabeto.

Si vas a hacer tu juego de runas, sentite agradecido nosotros no elegimos las runas, ellas nos eligen para ser sus estudiantes.

#### [Historia Metafísica de las Runas](#)

La historia comienza con Odín, quién colgó del árbol del mundo, en sacrificio, durante nueve noches y días, para adquirir sabiduría.... lo describe en Hávamál así:

138 Sé que pendí nueve noches enteras  
del árbol que mece el viento;  
herido de lanza y a Odín ofrecido  
- yo mismo ofrecido a mí mismo-  
del árbol colgué del que nadie sabe  
de cuáles raíces arranca.

139 Ni pan me tendieron ni copa alguna;  
fijo en lo hondo miré;  
las runas alcé, las gané entre gritos;  
caí a la tierra de nuevo.

140 Nueve conjuros del hijo de Bóltorn,  
del padre de Bestla, aprendí,  
y también he bebido el excelso hidromiel,  
el que estaba en Odrórir.

141 Todo saber yo entonces logré,  
de poder me llené y de gozo:  
de palabra a palabra la palabra me fue,  
de acción en acción la acción me llevó.

142 Averigua las runas y aprende los signos,  
las runas de mucha fuerza,  
las runas del mucho poder,  
que el turl supremo tiñó  
y los altos poderes hicieron  
y el señor de los dioses grabó.

143 A los Ases Odín, a los elfos Dain,  
a los enanos grabóselas Dvalin,  
a los gigantes Ásvid;  
yo mismo algunas grabé.

144 ¿Las sabes tú grabar? ¿Las sabes tú entender?  
¿Las sabes tú teñir? ¿Las sabes tú probar?  
¿Las sabes tú pedir? ¿Les sabes tú ofrendar?  
¿Les sabes tú ofrecer? ¿Les sabes tú inmolar?

145 Mejor no pedir que por todo ofrendar;  
su pago la ofrenda busca;  
mejor no ofrecer que siempre inmolando.  
Así grabó Tund antes que gentes hubiese;  
Allá revivió cuando vino de nuevo.

000

146 Los conjuros yo sé que ni esposa de rey  
ni hombre alguno sabe:  
auxilio se llama el que auxilio te da



en pleitos y penas y en malas dolencias.

147 El segundo yo sé remedio de aquellos  
que quieren ser curanderos.

148 El tercero yo sé, si mucho preciso  
dejarme a alguno trabado:  
sus filos le emboto a aquel mi enemigo  
y ni armas ni mañas le valen.

149 El cuarto yo sé, si preso me ponen  
y atados los miembros tengo:  
yo canto el conjuro y me puedo escapar;  
libre los pies se me quedan,  
suelos los brazos.

150 El quinto yo sé, si lanza yo veo  
que busca traidora a mi gente:  
por recia que vuela parada la dejo,  
si mi vista la ve.

151 El sexto sé, si en raíz me laceran  
del árbol con savia tomada:  
el hechizo que a mí aquel hombre me canta  
él se lo sufre y no yo.

152 El séptimo sé, si entre altas llamas  
veo en la sala a mi gente:  
por mucho que arda salvarlos puedo,  
tal el conjuro que canto.

153 El octavo yo sé, ese que siempre  
útil será que aprenda:  
odio que surja entre hijos de jefe,  
yo pronto cortarlo puedo.

154 El noveno yo sé, si mi barco peligra  
y lo he de salvar en la mar:  
yo el viento detengo que azota las olas  
y toda la mar sosiego.

155 El décimo sé, si brujas veo  
que arriba están por los aires:  
de manera yo hago que locas huyen  
y no dan con sus cuerpos  
y no dan con sus mentes.

156 El undécimo sé si a la guerra llevo  
a mi tropa de viejos amigos:  
tras mi escudo les canto y ellos con fuerza  
bien en la lucha entran,  
bien de la lucha salen,  
bien me regresan de ella.

157 El duodécimo sé, si veo al ahorcado  
que arriba en el árbol se mece:

de manera yo grabo y las runas tiño  
que el muerto se anima  
y me tiene que hablar.

158 El decimotercero sé, si al nuevo guerrero  
echarle las aguas debo:  
no caerá él si a la guerra fuere,  
lo respetan a él las espadas.

159 El decimocuarto sé, si yo entre los hombres  
decir de los dioses debo:  
de los ases y elfos yo doy toda cuenta.  
¡No hace otro tanto el necio!

























160 El decimoquinto sé, que el enano Tiodrórir  
a las puertas de Délling cantó:  
con las fuerzas de los ases, con gloria a los elfos,  
lo cantó a Hroptatyr con la ciencia.

161 El decimosexto sé, si cauta mozuela  
quiero que gusto me dé:  
su mente y su amor para mí se los vuelvo  
a la niña de blancos brazos.

162 El decimoséptimo sé, la niña mocita  
que no se me vaya.  
Nunca Loddfáfnir, tuyos serán  
Estos conjuros,  
Aunque has de saberlos,  
Debes ganarlos,  
Te urge obtenerlos.

163 El decimoctavo sé, aquel que jamás  
a doncella diré ni casada  
- es siempre mejor que sepa uno solo,  
- y aquí los conjuros se acaban-,  
sino a aquella tan sólo que me eche el brazo  
y también a mi hermana.

## El Futhark

 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 )

El Elder Futhark (runas nórdicas) son una colección de 24 símbolos divididos en tres familias o aettr. Estuvieron inscritos en los amuletos para la protección, la suerte en batalla, etc. Pues la vieja lengua de los nórdicos no tenía ningún tiempo futuro, estas runas no fueron utilizados para las predicciones futuras definitivas, sino se podrían consultar para entender las tendencias basadas en el presente (que sale del lector para extrapolar hacia fuera como apropiado). El 25to rune del espacio en blanco disponible en algunos sistemas, es una invención moderna no usada por la mayoría de los estudiantes de las Runas. Algunas de las runas según lo representado arriba también fueron escritos en otros estilos.

## 7. Las Eddas

El corpus de los cantos que llamamos Edda Mayor, o Edda en verso, procede de un manuscrito, hoy denominado Codex Regius, que fue descubierto en Islandia en 1643 y que recibió el nombre impropio de Edda Saemundi Multiscii.

En este pequeño códice de 19 por 13 cm, en el que se cuentan hasta 45 hojas de apretada escritura, y del que lamentablemente falta un cuadernillo de 8 hojas más, lo que suele llamarse "la gran laguna".

En las modernas ediciones es común incluir junto con los cantos del Regius, un reducido conjunto de 6 composiciones más procedentes de otras diversas fuentes que se han considerado igualmente dignos de figurar, la colección ha llegado así a sumar un total de 35 cantos.

Las Eddas son las principales fuentes literarias de información, la flor y la nata de la poesía éddica antigua-nórdica.

La Edda en verso, la Edda en prosa, y una tercera fuente que provee Saxo Gramático en sus primeros nueve capítulos de "Historia danesa", las sagas y poemas escáldicos constituyen el principal antecedente que poseemos sobre los hombres del Norte.

La Edda en verso, debe considerarse la fuente literaria más esencial, ya que es la más antigua en su género y la mayoría de sus poemas habían adquirido forma definitiva antes de finalizar el período pagano. Los poemas mitológicos más informativos de la Edda en verso pueden atribuirse al siglo IX, mientras tanto la Edda en prosa o Edda Menor, como la Historia Danesa, se compusieron en el 1200, es decir unos 200 años de pues de la introducción del cristianismo en Islandia.

[Página del Códex Regius, de los sueños de Balder](#)



La Edda Menor, es obra de Snorri Sturlusson, famoso islandés que vivió entre 1179 y 1241. La nota añadida en la copia del manuscrito, en el Uppsálabók, escrita aproximadamente medio siglo después de la muerte de Snorri dice: "Este libro se llama Edda y fue compuesto por Snorri Sturlusson". El significado de la palabra Edda, ha dado lugar a grandes polémicas, un significado es "bisabuela" y otro es "el libro de Oddi", que era el lugar donde Snorri vivió en Islandia.

### 7.1 Comentarios sobre los poemas

Völuspá: o la visión de la adivina, es quizás el poema más magnífico de todos, en el Odín dios principal, ha evocado de su tumba a una völva (mujer "spae" sibila o vidente), la cual le habla del pasado, de cuando se creó el mundo, del primer hombre, de la primera mujer, del fresno Yggdrasil y de la guerra entre los dioses y los Vanir; pasa luego a tratar del porvenir, profetizando el fin de los dioses y la destrucción, por el fuego e inundación del cielo y de la tierra. Un nuevo universo surgirá, con muchos hombres y mujeres y con dioses nuevos y viejos. El Völuspá se halla al principio del Codex Regius; pero otra versión (encontrada en el Hauksbók y compilada hacia 1300) presenta muchas estrofas en un orden completamente diferente.

La evidencia indica que el poema fue escrito en Islandia país que no fue colonizado hasta después del 874; así que nos queda un período de tiempo entre 874 en el que pudo ser compuesto Völuspá, la fecha podría acercarse al 950.

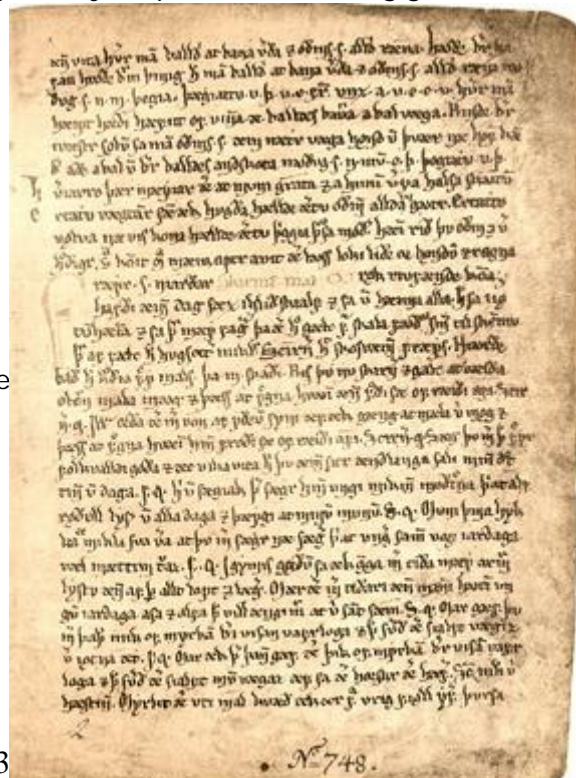
Aparecen a continuación tres cantos:  
los dichos de Har, los dichos de Vaftrudnir y los dichos de Grimir.

Sobre los dichos de Har, es clara la falta de relación que gran parte del poema tiene con lo específicamente mitológico. Amplias secciones del canto que se compone de hasta cinco o seis tramos independientes, se aplican por ejemplo a señalar provechosas normas de conducta a seguir en las banquetes con los amigos, con las mujeres, etc

El Vafzrúdmál (las palabras de Vafzrúdnir) es una enciclopedia de información mitológica desarrollada como duelo de preguntas y respuestas entre el gigante Vafzrúdnir y Odín (disfrazado). El Vafzrúdmál figura en el Codex Regius y también en el Arnarnaganean Codex, aunque solo a partir de la estrofa veinte. Su fecha año 950 aprox.

El Grimnismál (las palabras de Grimnir), es decir el "enmascarado", Odín aparece disfrazado, como de costumbre en la corte de un rey terrenal, Geirrödr, quien ha sido prevenido contra un extranjero, apresa a Odín y lo amarra entre dos fuegos: el padre de los dioses se abrasa lentamente, pero recibe el alivio en forma de un cuerno de cerveza que le ofrece el hijo de Geirrödr, y le vuelve a contar las historias mitológicas. Por fin Odín se quita el disfraz y Geirrödr lleno de horror ante el acto que había cometido engañado, muere clavándose su propia espada.

[Pagina del Códex Regius, Los sueños de](#)



## Balder

Aunque no es mucho lo que como caracterización puede extraerse de estos cantos, téngase en cuenta que el evidente espíritu didáctico que los informa a los tres, los sitúa de inmediato en una tesitura típicamente odínica: la del conocimiento, la de la sabiduría. Y es que es Odín a la vez que el aristocrático dios de la guerra y todo lo oculto. Frey dios de la fertilidad constituye junto con Odín y Thor la trinidad de divinidades mayores de la antigua mitología. De su apasionado amor con la gigante Gerd cuenta el poema "los dichos de Skírnir"

### 7.2 Los Cantares

#### El canto de Hárbard

Ilustra a Thor en tono burlesco, y muestra el sencillo talante de este dios frente al agudo e imprevisible Odín.

El canto de Hymir, los escarnios de Loki, donde solo Thor es capaz de poner fin a las inconvenientes invectivas de este.

El cantar de Trym: de nuevo se asoma lo humorístico, se refieren diferentes grandes hechos del dios, que todos dicen de su descomunal fuerza física.

Los dichos de Alvís: Muestra a Thor aplicado a un eruditesco juego de preguntas y respuestas con un sabio enano ocupando así un lugar en el que mejor nos esperaríamos encontrar a Odín.

#### Los sueños de Balder

El primero de los cantos, incluidos en el Edda mayor procedente de otras fuentes. Nos relata de los sueños proféticos del dios Balder sobre su muerte.

En los cuentos de Rig, el dios Heimdall es el protagonista quien cuenta el origen de las castas sociales.

#### El canto de Hyndla

La diosa Freya interroga a una gigante muerta y un breve pasaje que no encaja bien en aquel contexto, el conocido por la visión de la adivina en la redacción corta, vinculan al poema con el mundo de la mitología.

Los Conjuros de Groa y los dichos de Fiolskin a veces se hallan citados bajo un título en común de " los dichos de Svídpag".

Con el cantar de Vólund, pasamos al corpus de los poemas con contenido épico o heroico legendario, recogidos en la segunda parte de la Edda Mayor.

Los 18 cantos propiamente épicos del Regius han sido también ordenados y relacionados entre sí por el autor del manuscrito con la pretensión de que parezcan seguir en su desarrollo los avatares de una única y larga historia sin solución de continuidad.

Tradiciones de procedencia franca y burgundia subyacen en la historia de Sígurd (Sígfrid en el cantar de los Nibelungos) y de sus cuñados Gunnar y Hogni (Günter y Hagen en el cantar alemán) en torno al cual giran los cantos que forman el segundo ciclo.

La muerte de Sinfiotli, las predicciones de Grípir, los dichos de Regin, los dichos de Sigdrifa, Fragmento del cantar de Sígurd, Cantar primero de Gudrun, El cantar breve de Sígurd, El viaje a Hel de Brýnhild, la muerte de los niiflungos, Cantar segundo de Gudrun, Cantar tercero de Gudrun, el lamento de Oddrun, el Cantar de Atli. Los dos cantos finales, el lamento de Gudrun y los dichos de Hándir, corresponden a un ciclo de origen gotónico. Una simple reelaboración a partir del mismo tema. El historiador godo Jordanes, a mediados del siglo VI, escribió en su Getica de como el rey ostrogodo Hermanaricus en venganza contra un enemigo,

descuartizó a su mujer Sunilda, los hermanos de esta trataron de vengarla e hirieron a Hermanaricus, mas tarde dicen , esa herida fue la causa de su muerte.

### 7.3 Clasificación cronológica de los poemas

A- Cantos del siglo IX; el cantar de Volund, el cantar de Atli y los dichos de Hándir

B- Cantos del siglo X, o en torno al año 1000; La visión de la adivina, Los dichos de Har (partes), Los dichos de Vaftrúdnir, Los dichos de Grimnir, Los dichos de Skírnir, El canto de Hárbard, Los escarnios de Loki, La canción de Grotti, Los dichos de Regin, Los dichos de Fáfñir, Los dichos de Sigdrifa y Cantar Segundo de Gudrun.

C- Cantos del siglo XI o XII; El cantar de Hýmí, El cantar de Trym, Los sueños de Balder, El cuento de Rig, El canto de Hyndla, Los conjuros de Groa, Los dichos de Fiósvinn, Cantares de Helgi, Fragmento del cantar de Sígurd, Cantar Primero de Gudrun, El cantar Breve de Sígurd, El viaje a Hel de Brynhild, Cantar Tercero de Gudrun, El lamento de Oddrun, Los dichos groenlandeses de Atli y el Lamento de Gudrun.

D- Cantos del siglo XIII: los dichos de Alvis y las predicciones de Grípir.

Las obras de Snorri, el Gylfaginning y el Skáldskaparmál se convierten en una fuente sumamente...

Importante, a pesar de haberla escrito unos 250 años después que los poemas tomaran forma y unos 200 años más tarde de la conversión de Islandia, porque Snorri reproduce la mayor parte del material mitológico contenido en la Edda en verso, y además una buena parte del que se ha perdido.

En relación a los dioses del Norte, las dos Eddas tienen casi la misma importancia, pero contrastándolas entre sí con Saxo, los escaldas, la filología y la arqueología, único modo de llegar a conclusiones claras.

## Völuspá

Escuchando pregunto a las razas sagradas,  
a los hijos de Heimdall,  
de lo alto y de lo profundo;  
tu deseo, padre Val, de que bien relate  
las viejas historias que recuerdo  
de los hombres antiguos.

Todavía recuerdo los gigantes de antaño,  
que me dieron el pan en días ya pasados;  
nueve mundos conocí, los nueve en el árbol  
de poderosas raíces en la tierra.

Antigua fue la edad en la que Ymir vivía;  
no había ni mar, ni frescas olas, ni arena,  
la tierra no era, ni los cielos en lo alto,  
sólo un claro abierto, sin hierbas, en ningún lugar.

MÁS TARDE LOS HIJOS DE UR  
ELEVARON EL NIVEL DEL SUELO,  
A LA PODEROSA MIOZARD ALLÍ CREARON;  
EL SOL DESDE EL SUR CALENTÓ  
LAS PIEDRAS DE LA TIERRA,  
Y VERDE FUE EL SUELO,  
CUBIERTO DE HIERBAS CRECIENTES.

EL SOL, LA HERMANA DE LA LUNA,  
DESDE EL SUR,  
EXTIENDE SU MANO DERECHA  
DESDE EL BORDE DEL CIELO;  
ELLA NO SABÍA CUÁL ERA SU PODER,  
LAS ESTRELLAS NO SABÍAN  
DÓNDE ESTABAN SUS ESTACIONES.

ENTONCES OCUPARON LOS DIOS  
SUS SITIOS EN LA ASAMBLEA,  
LOS SAGRADOS MANTUVIERON CONSEJO;



nombraron a la mañana,  
y a la Luna menguante,  
entonces dieron nombres al atardecer  
y al crepúsculo, a la noche y al amanecer,  
para enumerar los años.

En Iðavöll se reunieron los Dioses poderosos,  
altares y templos elevaron en madera;  
prepararon las fraguas y trabajaron el mineral,  
hicieron tenazas y forjaron herramientas.

En sus hogares, en paz, juzaban sobre mesas,  
sin falta de oro vivían los Dioses,  
hasta que en ese momento  
llegaron desde Jötunheim  
tres gigantes doncellas, de enorme poder

Entonces ocuparon los Dioses  
sus sitios en la Asamblea,  
los Sagrados mantuvieron consejo,  
para encontrar al que con veneno  
había llenado el aire,

o había dado la prometida de Odín  
a la raza de los gigantes.

Con furia creciente se levantó Thor,  
rara vez se sienta al escuchar tales cosas,  
y el pacto fue roto, como las palabras y los lazos  
y la promesa poderosa hecha entre ellos.

Yo sé del cuerno de Heimdall, oculto  
bajo el gran árbol sagrado;  
de él fluye, por la promesa del padre Val,  
un poderoso arroyo. ¿Podrías saber aún más?

Sólo me hallaba sentado  
cuando el Anciano me encontró,  
el terror de los Dioses, miró a mis ojos;  
¿qué tienes que preguntar? ¿A qué has venido?  
Odín, yo sé dónde se encuentra tu ojo.

Yo sé dónde está oculto el ojo de Odín,  
en lo profundo del famoso manancial de Mimir;  
hidromiel de la preña de Odín, cada mañana  
bebe Mimir. ¿Podrías saber aún más?

brazaletes tenía, y anillos del padre Heer,  
sabio era mi discurso y mi sabiduría mágica;  
de lejos contemplaba todos los mundos.

Por todas partes yo vi la Asamblea de Valkyrias,  
prestas a cabalzar hacia la fila de los Dioses.  
Skuld lleva el escudo, y Skögul cabalza detrás,  
Sud, Hild, Jonoul y Zeirskögul.  
De las doncellas de Herjan  
la lista has escuchado,  
la Valkyrias prontas a cabalzar  
alrededor de la tierra.

Yo vi a Balder, el Dios sangrante,  
establecer los destinos de los hijos de Odín,  
famosos y bellos en los excelsos campos  
cubiertos de muérdago creciendo con firmeza.

De la rama que parecía tan esbelta y bella,  
surgió un dardo maligno que Hodur podía arrojar;  
pero pronto nació el hermano de Balder  
y ya hace mucho tiempo luchó  
contra el hijo de Odín.

Sus manos no lavó, sus cabellos no peinó,  
hasta encender la pira llameante  
del enemigo de Balder,  
pero en pensar lloró su pena Frigg.  
A causa de la necesidad de Valhall.  
¿Podrías saber aún más?

Cierta vez yo vi  
en los límites de los húmedos bosques,  
a un amante del mal, similar a Loki;  
a su lado, si bien se sienta, no muy feliz  
de ver a su compañero.  
¿Podrías saber aún más?

Desde el Este, vierte a través de Valles venenosos  
con espadas y dagas el río Slið.

Hacia el Norte un salón de oro allí se eleva,  
en Nioavellir, para la raza de Sindri,  
y en Okolnir existe otro,  
donde el gigante Brimir tenía su salón de cerveza.

Yo vi un salón, lejos del Sol,  
sus puertas miran al Norte  
y se encuentra en Naströnd;  
gotas de veneno son vertidas  
a través de la salida de humo,  
alrededor de sus paredes se enroscan serpientes.

Yo vi allí atacar a través de salvajes ríos,  
a hombres tramposos y también a los asesinos,  
a los hacedores de mal  
con las mujeres de los hombres;  
allí, Niohögg sorbía la sangre de los muertos,  
y los lobos devoraban a los hombres.  
¿podrías saber aún más?

La vieja gigante sentada,  
hacia el Este, y sostiene a la raza de Fenrir;  
entre ellos bajo apariencia de monstruo  
pronto robaría el Sol del cielo.

Allí se alimenta hasta saciarse  
de la carne de los muertos,  
y la morada de los Dioses, se enrojece con sangre;  
se oscurece el Sol y pronto con el verano  
llegan las poderosas tormentas.  
¿podrías saber aún más?

Sobre una colina se sentaba y tañía su arpa  
Eggther, el alegre, guarda de los gigante;  
sobre él, cantaba el gallo en el bosque de pájaros,  
hermoso y rojo, se erguía fjalar.

entonces Gollinkambi, cantó a los Dioses,  
despertando a los héroes en el Salón de Odín;  
y bajo la tierra hay otro que canta,  
en la barra de Hel, un pájaro rojo como herrumbre.

Ahora aúlla con fuerza Garm ante Gripahellir,  
las cadenas se romperán y los lobos correrán libres;  
muchas cosas yo sé, y más puedo ver  
del destino de los Dioses, los poderosos en batalla.

Los hermanos lucharán y se derribarán unos a otros,  
y los hijos de hermanos mancillarán en parentesco;  
difícil será la tierra, con gran promiscuidad;  
tiempo de Segur, tiempo de espadas,  
los escudos se romperán,  
era del viento, era del lobo,  
antes que caigan las espadas;  
los hombres se compadecerán unos a otros.

Rápido se mueven los hijos de Mimir, y el destino  
se escucha en la nota de Gjallarhorn.  
Heimdall fuerte sopla el cuerno en lo alto,  
con temor tiemblan todos  
los que están en el camino de Hel.

Yggdrasill se sacude, y tiemblan en lo alto  
las antiguas ramas, y el gigante está suelto.  
Odín cuida la cabeza de Mimir,  
pero el pariente de Surtr pronto lo matará.

¿Qué sucederá a los Dioses?  
¿Qué sucederá a los duenos?  
Todo jötunheim gime, los Dioses mantienen consejo;  
con fuerza rugen los gnomos  
junto a las puertas de piedra,  
los señores de la piedra.  
¿Podrías saber aún más?

Ahora allá con fuerza Garm ante Gnipahellir,  
las cadenas se romperán y los lobos correrán libres;  
muchas cosas yo sé, y más puedo ver  
del destino de los Dioses, los poderosos en batalla.

Del este viene Hryn con el escudo en lo alto;  
con gran ira se retuerce la Serpiente;  
sobre las olas se enrosca y el águila aleonada  
corre cadáveres, gritando; Naglfar está suelto.

Por el mar desde el Norte navega el barco,  
con el pueblo de Hel, en el timón está Loki;  
tras el lobo siguen los hombres salvajes;  
y con ellos el hermano de Byelisc va.

Viene del Sur con el azote de ramas,  
el Sol de los Dioses que batallan  
muestra su espada;  
los peñascos se rompen,  
las mujeres gigantes se hunden,  
los muertos se amontonan  
en el camino de Hel, y el cielo se abre.

Ahora viene Hlin, otro herido más,  
cuando Odín avanza a luchar con el lobo,  
y el hermoso matador de Beli busca a Surtr,  
pues allí deberá caer la alegría de Frigg.  
Entonces viene el poderoso hijo del padre Sig,  
Vidar, a luchar con el lobo que echa espuma,  
hasta el corazón: el padre ha sido vengado.

Entonces llega el hijo de Hlötyn,  
la brillante Serpiente que boquea mirando al cielo;  
contra la Serpiente avanza el hijo de Odín.

Con furia golpea el guardián de la Tierra,  
de sus casas deben huir los hombres,  
avanza nueve pasos el hijo de Þjörgyn  
y, temerario, se hunde muerto por la Serpiente.

El sol se oscurece, la tierra se hunde en el mar,  
las ardientes estrellas caen,  
desde el cielo son arrojadas,  
sube violento el humo  
y la llama que alimenta la vida  
hasta que el fuego sube a lo alto,  
hasta el mismo cielo.

Ahora aúlla con fuerza Garm ante Snipahellir,  
las cadenas se romperán  
y los lobos correrán libres;  
muchas cosas yo sé, y más puedo ver  
del destino de los Dioses, los poderosos en batalla.



Los Dioses en Iðavöll se reúnen,  
hablan del terrible cerco que rodea la Tierra,  
y recuerdan el pasado poderoso,  
y las antiguas runas del que rige a los Dioses.

La maravillosa belleza, una vez más;  
se elevan las doradas mesas entre las hierbas,  
lo que los Dioses poseyeron en los días de antaño.

Los campos aún sin segar, contienen frutos maduros.  
Todos los males mejoran, y vuelve Balder.

Balder y Hodur habitan  
en el salón de batalla de Hropt,  
y los poderosos Dioses.  
¿Podrías saber aún más?

Entonces obtiene Hönnir la vara profética,  
y los hijos de los hermanos de Sveggi habitan ahora  
en Vinheim. ¿Podrías saber aún más?

Más hermosa que el Sol veo una sala,  
que en Gimlé está, techada de oro,  
allí los justos gobernadores habitan,  
y por siempre el gozo allí tendrán.

Allí, en lo alto, manteniendo todo el poder,  
un poderoso señor gobierna todas las tierras.

Desde abajo del dragón, surge la oscuridad,  
volando Nidhogg desde Nidafjöl,  
los cuerpos de los hombres en sus alas sostiene,  
la brillante serpiente: pero ahora debo sumergirme

## 8.1 Los dichos de Har HÁVÁMAL

1 Por todas las puertas, antes de entrar,  
métase el ojo,  
mírese bien;  
poco se sabe cuándo enemigos  
se sientan dentro.

2 ¡Salud al que invita! Un huésped llega.  
¿Dónde lo van a sentar?  
Inquieto está quien suerte probando  
Junto al hogar espera.

3 Necesita fuego quien llega de fuera  
y frías rodillas trae;  
comida y ropa aquel necesita  
que ha recorrido montañas.

4 Necesita agua quien llega a convite,  
toalla y buena acogida,  
un trato amistoso, si puede lograrlo,  
conversa y atenta escucha.

5 Necesita cordura quien lejos viaja.  
¡Fácil es todo en casa!  
En ridículo queda el de poca cabeza,  
Si está con gente sensata

6 Nadie presuma de buen sabedor,  
más vale andarse con tiento:  
prudente que calla a su casa regresa,  
de males el cauto escapa.  
Nunca se tiene de amiga más fiel  
Que la mucha cordura.

7 Alerta esté quien vaya a convite,  
afine el oído y calle,  
con la oreja escuche, con el ojo observe.  
¡En guardia el sabio se tiene!

8 Dichoso el hombre que sabe ganarse  
el elogio y la estima de todos;  
malo será lo que queda callado,  
metido en el pecho ajeno.

9 Dichoso el hombre que en tanto vive  
de estima y cordura goza;  
perverso consejo se obtuvo a menudo  
salido del pecho ajeno

10 No hay carga mejor para hacer el camino  
que la mucha cordura;  
no hay oro mejor que se tenga entre extraños,  
es ella el recurso del pobre.

11 No hay carga mejor para hacer el camino  
que la mucha cordura;  
no hay lastre peor para andar por el llano  
que el mucho beber cerveza.

12 La tan buena cerveza no es para nadie  
lo buena que dicen que es,  
pues más y más a medida que bebe  
el hombre el juicio pierde.

13 La garza llaman: ella en la fiesta  
el juicio a los hombres roba;  
en la hacienda de Gúnnlod preso quedé  
en las plumas de aquel pajarraco.

14 Ebrio quedé y borracho mucho  
allá donde Fiálar el sabio;  
bien se bebió si después de la fiesta  
el juicio a los hombres torna.

15 Callado y sensato el hijo de rey  
y bravo en la guerra sea;  
contento y gozoso esté todo hombre  
hasta el sía en que muera.

16 Espera el cretino vivir por siempre  
si evita entrar en pependencias,  
mas tregua poca le da la vejez,  
si las lanzas sí la dieran.

17 Boquiabierto el imbécil está en el banquete,  
refunfuña o no dice palabra:  
al momento luego, si se echa un trago,  
el juicio se pierde.

18 Aquel solamente que lejos viajó  
y por muchos lugares anduvo  
calarles sabe el talante a los hombres:  
aguda la mente él tiene.

19 No te pegues al cuerno, con tiento bebe,  
di lo preciso o calla;  
de toscas formas nadie te acusa  
si temprano a dormir te marchas.

20 El glotón que el juicio no sabe usar  
la salud se arruina comiendo;  
de mofa sirve entre gente prudente  
la panza del hombre insensato.

21 Recogerse a su hora el ganado sabe  
y deja entonces la hierba;  
noción ninguna el necio tiene  
de cuánto en su panza cabe.

22 El hombre ruin y de mal natural  
de mucho se ríe;  
algo no sabe y saberlo debía:  
que faltas también él tiene.

23 En vela el memo las noches pasa,  
mucho cavila;  
pesaroso él está ala mañana,  
sus males igual que estaban.

24 Se piensa el necio tener un amigo  
en todo el que ríe con él;  
poco él ve que le dan mal trato  
si está con gente sensata.

25 Se piensa el necio tener un amigo  
en todo el que ríe con él;  
he aquí lo que ve cuando el pleito tiene:  
pocos su parte apoyan.

26 Tiénese el necio por hombre sabido,  
si está en un rincón resguardado;  
después no sabe qué cosa decir  
si alguno a él le pregunta.

27 El necio que llega a un lugar de reunión,  
mejor que se esté callado;  
nadie le nota su poca cabeza  
con tal que no hable de más  
No sabe tampoco el que nada sabe  
Cuándo está hablando de más.

28 Por sabio se tiene al que bien pregunta  
y sabe bien responder;  
nunca callado los hombres dejan  
cosa que pase entre gente.

29 Quien nunca calla muchas dice  
necias palabras:  
la lengua ligera, si no se contiene,  
a menudo su mal se canta.

30 Nunca el hombre que vaya a un banquete  
a nadie en ridículo ponga;  
por sabio se tiene al que no sonsacan  
y puede callar a piel seca.

31 Por sabio se tiene si echa a correr  
huésped que de otro se mofa:  
juega quizás con mal enemigo  
quien hace en la fiesta burlas.

32 Son muchos los hombres de buen talante  
que en pugna en la fiesta entran;  
para siempre luego queda rencor  
si huésped y huésped pelean.

33 Es bueno que el hombre se tome su almuerzo,  
pero no si a banquete irá;  
abúrrese allí, desganado mastica,  
conversa le sale poca.

34 Por largo rodeo se va al mal amigo,  
aunque esté en el camino su casa;  
al amigo sincero atajos llevan,  
por más que lejos se vaya.

35 Se debe marchar, nunca el huésped  
pegado se quede en un sitio:  
el mismo que agrada molesto se vuelve  
si alarga de más la sentada.

36 Mía mi casa, aunque sea pequeña:  
en ella soy yo mi señor;  
si dos cabras tengo y un techo pajizo,  
pues mejore que andar mendigando.

37 Mía mi casa, aunque sea pequeña:  
en ella soy yo mi señor;  
corazón dolorido el hombre lleva  
si se ha de pedir el sustento.

38 Ni un paso jamás de sus armas se aprte  
hombre que va por el llano:  
nunca se sabe por esos caminos  
cuándo hará falta la lanza.

39 Generoso no ví ni tan buen anfitrión  
que aceptara a rehusar un regalo,  
ni tan gran dadivoso que hallara molesto  
tener que aceptar a cambio.

40 Que nadie se prive y esté escarimado  
bienes que ahorrados tenga;  
se le guarda al querido y lo hereda el odiado.  
¡Peor puede ir que se espera!

41 Con armas y paños se obsequian amigos,  
cada uno por sí ve;  
la amistad se prolonga, si bien va todo,  
entre dos que se dan y toman.

42 Amigo el hombre será de su amigo,  
con regalo al regalo responda;  
la risa con risa se debe acoger,  
la doblez con engaño.

43 Amigo el hombre será de su amigo,  
de él y de amigo que él tenga;  
nunca el hombre amigo será  
del amigo de algún enemigo.

44 Si tienes amigo en el cual confías  
y sacarle provecho quieres,  
ábrete a él, cambiaros regalos,  
ve con frecuencia en su busca.

45 Si tienes a otro en quien poco confías  
y sacarle provecho quieres,  
finuras dile, mas tenlo por falso;  
paga el doblez con engaño.

46 Lo mismo con ese en quien poco confías  
y no le ves bien la intención:  
ríe con él, pero calla tu intento;  
dale según él te dé.

47 Joven yo era, solo viajaba;  
perdido quedé en los caminos;  
me veía yo rico si alguno topaba.  
¡Al hombre el hombre conforta!

48 Los magnánimos son y también los bravos  
quienes viven mejor y sin penas;  
el hombre cobarde de todo se asusta,  
al tacaño el regalo escuece.

49 Ropas más le spuise en el llano  
a dos personajes de palo;  
parecieron señores después de cubiertos.  
¡Vergüenza es hombre desnudo!

50 Sécase el pino que está en claro,  
ni corteza ni agujas lo guardan;  
igual con el hombre al que nadie estima.  
¿Para qué sigue él viviendo?

51 Más viva que el fuego entre malos amigos  
la paz cinco días arde;  
apágase luego el sexto llegando  
y toda amistad se malogra.

52 No precisa dar siempre grandes regalos,  
con poco que des te elogian:  
con un medio pan y un algo en la copa  
me hice de un fiel camarada.

53 A orilla pequeña, pequeña la mar:  
pequeño juicio el del hombre;  
mal repartida está la cordura,  
siempre un poco falta.

54 De sabio el hombre lo justo tenga,  
nunca de sabio se pase;  
de la vida más grata aquellos gozan  
que saben bien lo bastante.

55 De sabio el hombre lo justo tenga,  
nunca de sabio se pase;  
raramente contento está el corazón  
del sabio que todo lo sabe.

56 De sabio el hombre lo justo tenga  
nunca de sabio se pase;  
aquel que ignora qué suerte le aguarda  
gozosa la mente tiene.

57 Fuego da el fuego hasta todo quemarlo,  
llama de llama prende;  
por su habla los hombres al hombre conocen,  
quien calla por tonto queda.

58 Levántese pronto quien piense tomar  
vida o fortuna ajenas  
ni lobo acostado pata consigue  
ni hombre que duerme victoria.

59 Levántese pronto el escaso de gente  
y corra a atender sus faenas:  
mucho retrasa quien duerme más;  
diligencia a riqueza lleva.

60 Los secos troncos calcula el hombre  
y la piel de abedul para el techo,  
y también la leña que gasta en tres meses  
y en un medio año.

61 Lavado y comido se irá a la asamblea,  
aunque no vestido se vaya;  
ni calzado o calzón a nadie avergüencen  
ni tampoco el caballo, aunque bueno no sea.

62 Estira el pescuezo a la orilla del mar  
y en las olas el águila busca;  
así con aquel que entre muchos se ve,  
mas con pocos que estén de su parte.

63 Preguntas haga y respuestas dé  
quien quiera lo tengan por sabio;  
lo sabido por uno no sepan dos;  
si tres, se sabrá por todos.

64 Con tacto siempre el hombre avisado  
se debe valer por la fuerza:  
pronto descubre quien da con valientes  
que nadie les puede a todos.

65 Palabras que a otro el hombre diga  
casi siempre las paga luego.

66 En muchos lugares pronto era aún,  
ya tarde llegaba en otros:  
que cerveza no quede o que esté por hacer  
jamás el molesto acierta.

67 Llamaríanme a mí para todo banquete  
si no precisara comer  
o si dos le colgasen al buen amigo  
por la pata que yo le como.

68 Cosa no hay mejor que el fuego  
y la vista del sol  
si de buena salud el hombre goza  
y vida sin tacha lleva.

69 Con algo se cuenta, aunque falte salud:  
confortan a unos sus hijos,  
sus parientes a éste, sus riquezas a aquel,  
a otros sus obras bien hechas.

70 Mejor es vivir que ya no vivir:  
la vaca el vivo la tiene;  
buen fuego yo vi en casa del rico  
y a él a la puerta muerto.

71 El cojo cabalga, el manco a pastor,  
el sordo en la lucha sirve;  
mejor estar ciego que estar quemado  
¡A nadie aprovecha un muerto!

72 Es útil un hijo aunque tarde nazca  
y luego que el padre murió:  
tan sólo el pariente en honor al pariente  
piedra en la senda erige.

73 Con uno dos pueden; por lengua la cabeza cae;  
de mano me cuido que tapa el manto.

74 Agradece la noche el de buen Zurrón;  
al remo, apretados los puestos;  
en otoño, noche insegura;  
ya en cinco días el tiempo cambia,  
pero más en un mes.

75 No sabe tampoco el que nada sabe  
que a muchos fortuna obceca;  
si rico es un hombre, pobre es el otro,  
no debe culpársele a él.

76 Mueren riquezas, mueren parientes,  
también uno muere;  
la gloria tan sólo no muere jamás,  
la de aquel que ganársela logra.

77 Mueren riquezas, mueren parientes,  
también uno muere;  
tan sólo una cosa sé que no muere:  
la fama que deja un muerto.

78 Yo vi lleno el redil de los hijos de Fítiung,  
ya van con bastón de mendigo:  
como un parpadeo fortuna se va,  
la menos constante amiga.

79 Si ocurre que el necio fortuna alcanza  
o logra favor de mujer,

la arrogancia crece, que no el buen seso;  
de gran presunción se llena.

80 El día a la noche se alabe; la mujer quemada;  
la espada, probada; la moza, casada;  
el hielo, cruzado; la cerveza, bebida.

82 Con el viento el árbol se tale;  
en bonanza se salga a pesacar;  
con moza en lo oscuro se diga:  
son muchos los ojos del día;



navegar debe el barco, guardar el escudo,  
herir la espada y besar la muchacha.

83 Beber, junto al fuego; patinar, por el hielo;  
flaco se compra el rocín  
con herrumbre la espada;  
en casa al caballo se engorda y suelto al perro.

○ ○ ○

84 Que nadie confíe en palabras de moza  
ni en nada que diga mujer:  
corazón se les dio -¡son ellas volubles!  
moldeado en la rápida rueda.

85 De arco quebrado, de llama que arrecia,  
de lobo que aúlla o corneja que grazna,  
de cerdo que gruñe, de árbol sin base,  
de ola que crece, de olla que bulle,

86 de flecha que vuela, de tromba que viene,  
de hielo de un día, de bicha enroscada,  
de tratos en cama o de espada rajada,  
del juego del oso o de hijo del rey,

87 del ternero doliente, de esclavo dispuesto,  
de parla de bruja, de muerto reciente,

88 de aquel, si lo ves que a tu hermano mató,  
de mansión mal quemada, de rápida jaca  
- no sirve el corcel si se rompe una pata-  
de nada de esto seguro te fies.

89 Ni seguro es un campo que pronto se siembra  
ni tampoco al principio un hijo:  
al campo el tiempo y al hijo el seso,  
dos cosas inciertas, rigen.

90 Igual el amor de mujer engañosa  
que llevar sin ramplones un potro por hielo,  
trotón, de dos años y mal enseñado,  
o cruzar sin timón tempestad de la mar  
o ir cojo tras reno por cuesta en deshielo.

91 Mas digo verdad, pues a ambos conozco:  
le finge a la hembra el hombre;  
mientras más engañosos, más linda la parla  
que ala niña prudente enreda.

92 Lindezas le diga y le lleve regalos  
quien quiera de moza amores;  
alábele el cuerpo a la hermosa muchacha;  
cortejándola se logra.

93 Nadie a un hombre jamás le censure  
amor que él tenga;  
se arroba el sensato con linda cara  
que frío el cretino deja.

94 Nadie en un hombre censure nunca  
cosa que a tantos pasa:  
cretina vuelve a la gente sensata  
la loca pasión amorosa.

95 Sólo la mente en pecho ve,  
su cuita ella sola lleva;  
no hay para el sabio dolencia peor  
que perder el gusto por todo.

96 Claro lo vi cuando allá entre los juncos  
goces de amor me esperaba;  
corazón y carne yo puse en la moza;  
no fue sin embargo mía

97 A la hija de Biling dormida hallé  
- como el sol relucía- en su lecho;  
la suerte de un jarl hubiera yo dado  
por gozar de aquel cuerpo.

98 Pero luego ala noche, Odín volverás,  
si tratarme de amores quieres;  
que de esta torpeza nadie se entere  
sino sólo nosotros solos.

99 Del cierto placer me abstuve entonces  
pensando que ella me amaba;  
seguro creí que después gozaría  
de todo su amor y favores.

100 Cuando luego volví, feroces guerreros  
alerta guardia montaban  
con fuego de teas y antorchas en alto.  
¡ Mal paso allí se me abría!

101 Ya cerca del alba de nuevo volví:  
ahora los hombres dormían;  
amarrada en la cama la perra estaba  
de la hermosa mujer.

102 Son muchas las niñas, si bien se mira  
con los hombres falsas;  
claro lo vi cuando quise que gusto  
la astuta mozuela me diese:  
por toda vergüenza me hizo pasar  
y no logré yo gozarla.

OOO

103 Alegre en su casa, festivo con huésped  
Y cauto ha de ser el hombre;  
Memorioso y locuaz, si quiere ser sabio;  
Lo bueno a menudo cuenta.  
Por imbécil se tiene al que apenas habla,  
Es ese el modo de ser necio

104 Visité al viejo ogro; heme aquí vivo;  
diome allí poco el callar:  
parla abundante servicio me hizo  
en la sala de SÚTTUNG.

106 Con la boca de Rati camino me abrí  
con ella la roca royendo:  
por alto y por bajo arriesgué la cabeza-  
pasábanme sendas de ogros.

105 Gúnnlod me dio en su trono de oro  
del excelso hidromiel;  
mal yo a ella después le pagué  
su buena intención  
su sentir sincero.

107 De la bien conseguida bien me serví  
-¡poco le falla al sabio!-  
y Odrórir ahora en lo alto está,  
en el templo del dios de los hombres.

108 Todavía quizás pudiera yo verme  
allá en el reducto del ogro  
de no haberme servido de Gúnnlod hermosa,  
que encima el brazo me echó.

109 Allá a la mañana los ogros fueron  
y en la sala de Har por Har preguntaron:  
que si vivo volvió con los dioses Bólverk  
o si SÚTTUNG lo había matado.

110 Se tenía de Odín juramento en la anilla.  
¡Quién le creerá ya nada!  
Traicionado a SÚTTUNG dejó a su partida  
Y a Gunnlod llorando.

OOO

111 Palabras ahora en el podio del tult,  
ala vera del pozo de Urd;  
yo ví y callé, yo ví y medité,  
al habla atendí de los dioses;  
de las runas oí, su poder escuché  
por la sala de Har,  
en la sala de Har.  
Esto escuché que decían:

112 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
De noche no salgas si no es a espiar  
o vas a excusado sitio.

113 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Con bruja abrazado jamás te aciestes  
Ni que ella te trabe los miembros.

114 Ella te hará que no tengas en nada  
asamblea o palabra de rey,  
que ni quieras comida ni trato con nadie  
y todo angustiado te acuestes.

115 Te damos Loddfáfnir buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
De hembra casada nunca pretendas  
Sacarte amores.

116 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Si has de viajar por montaña o por fiordo  
Date una buena comida.

117 Te damos loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Nunca le cuentes al hombre malo  
Desgracia que tengas;  
Los hombres malos jamás corresponden  
A la buena intención.

118 A uno yo vi al que mal mordían  
palabras de mala mujer:  
la falsa lengua cobróse su vida,  
un hombre en verdad sin culpa.

119 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Si tienes amigo en el cual confías,  
Vete a menudo en su busca;  
De zarzas se cubre y de altas hierbas  
Camino que nadie frecuenta.

120 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Procura ganarte al hombre bueno;  
Conjuros aprende siempre.

121 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
No seas tú nunca el primero en romper  
Con un camarada;  
Si no tienes a alguno al que todo cuentes  
Tendrás angustiado el pecho.

122 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
No tengas jamás discusión ninguna  
Con mico ignorante.

123 Pues el hombre malo jamás corresponde  
al bien que le haces;  
el hombre bueno será quien te logre  
renombre y fama.

124 Por igual un hermano tiénese a aquel  
al que todo se cuenta;  
nada hay peor que el poco sincero,  
no es bueno el amigo que a todo asiente.

125 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
A un hombre peor, ni tres feas palabras;  
A menudo el mejor concede  
Cuando busca el peor pelea.

126 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Harás un zapato o harás una lanza  
Sólo si son para ti;  
Mal hecho el zapato o la lanza torcida  
Y tu mal te desean.

127 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Donde hallares maldad con maldad responde.  
¡Que paz tu enemigo no tenga!

128 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Nunca un mal contento te dé,  
Lo bueno alegrarte debe.

129 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Para arriba no mires si estás peleando  
-¡iguales que locos los hombres quedan!-,  
no vaya a agarrarte hechizo.

130 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Si quieres ganarte a la hermosa muchacha  
Y que ella gusto te dé,  
Prométele y dile y cúmplele siempre:  
A nadie buen trato hastía.

131 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Sé cauto, te digo mas tampoco te pases-,  
Sobre todo bebiendo o con hembra casada,  
Lo tercero, también, no te engañen ladrones.

132 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Nunca de huésped te rías o burles  
Ni de un caminante.

133 Se pregunta a menudo la gente en la sala  
qué hombres serán los llegados:  
nadie hay tan bueno que falla no tenga  
ni tan malo que nunca sirva.

134 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
Del turl venerable jamás te rías:  
Es bueno a menudo lo dicho por viejo;  
A menudo bien habla el talego curtido,  
El que cuelga entre cueros  
Y entre pieles se mece  
Y entre tripas se orea.

135 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
No le grites al huésped ni lo echés afuera,  
Dale buen trato al pobre.

136 Pesada la tranca que se ha de alzar  
para abrirles a todos;  
si anillo no das, un mal te desean,  
dolor que tus miembros cojan.

137 Te damos Loddfáfnir, buen consejo  
que te ha de servir  
y que debes saberlo:  
cuando mucho bebieres,  
recurre al poder de la tierra  
(de cerveza la tierra libra,  
como el fuego de pestes,  
de pujo el roble, de embrujo la espiga,  
de sofoco el saúco,  
- contra hechizos se pide a la luna-,  
de picada el brezo, de desgracia las runas),  
del vómito libra el suelo.

OOO

138 Sé que pendí nueve noches enteras  
del árbol que mece el viento;  
herido de lanza y a Odín ofrecido  
- yo mismo ofrecido a mí mismo-  
del árbol colgué del que nadie sabe  
de cuáles raíces arranca.

139 Ni pan me tendieron ni copa alguna;  
fijo en lo hondo miré;  
las runas alcé, las gané entre gritos;  
caí a la tierra de nuevo.

140 Nueve conjuros del hijo de Bóltorn,  
del padre de Bestla, aprendí,  
y también he bebido el excelso hidromiel,  
el que estaba en Odrórir.

141 Todo saber yo entonces logré,  
de poder me llené y de gozo:  
de palabra a palabra la palabra me fue,  
de acción en acción la acción me llevó.

142 Averigua las runas y aprende los signos,  
las runas de mucha fuerza,  
las runas del mucho poder,  
que el turl supremo tiñó  
y los altos poderes hicieron  
y el señor de los dioses grabó.

143 A los Ases Odín, a los elfos Dain,  
a los enanos grabóselas Dvalin,  
a los gigantes Ásvid;  
yo mismo algunas grabé.

144 ¿Las sabes tú grabar? ¿Las sabes tú entender?  
¿Las sabes tú teñir? ¿Las sabes tú probar?  
¿Las sabes tú pedir? ¿Les sabes tú ofrendar?  
¿Les sabes tú ofrecer? ¿Les sabes tú inmolar?

145 Mejor no pedir que por todo ofrendar;  
su pago la ofrenda busca;  
mejor no ofrecer que siempre inmolando.  
Así grabó Tund antes que gentes hubiese;  
Allá revivió cuando vino de nuevo.

OOO

146 Los conjuros yo sé que ni esposa de rey  
ni hombre alguno sabe:  
auxilio se llama el que auxilio te da  
en pleitos y penas y en malas dolencias.

147 El segundo yo sé remedio de aquellos  
que quieren ser curanderos.

148 El tercero yo sé, si mucho preciso  
dejarme a alguno trabado:  
sus filos le emboto a aquel mi enemigo  
y ni armas ni mañas le valen.

149 El cuarto yo sé, si preso me ponen  
y atados los miembros tengo:  
yo canto el conjuro y me puedo escapar;  
libre los pies se me quedan,  
sueltos los brazos.

150 El quinto yo sé, si lanza yo veo  
que busca traidora a mi gente:  
por recia que vuela parada la dejo,  
si mi vista la ve.

151 El sexto sé, si en raíz me laceran  
del árbol con savia tomada:  
el hechizo que a mí aquel hombre me canta  
él se lo sufre y no yo.

152 El séptimo sé, si entre altas llamas  
veo en la sala a mi gente:  
por mucho que arda salvarlos puedo,  
tal el conjuro que canto.

153 El octavo yo sé, ese que siempre  
útil será que aprenda:  
odio que surja entre hijos de jefe,  
yo pronto cortarlo puedo.

154 El noveno yo sé, si mi barco peligra  
y lo he de salvar en la mar:  
yo el viento detengo que azota las olas  
y toda la mar sosiego.

155 El décimo sé, si brujas veo  
que arriba están por los aires:  
de manera yo hago que locas huyen  
y no dan con sus cuerpos  
y no dan con sus mentes.

156 El undécimo sé si a la guerra llevo  
a mi tropa de viejos amigos:  
tras mi escudo les canto y ellos con fuerza  
bien en la lucha entran,  
bien de la lucha salen,  
bien me regresan de ella.

157 El duodécimo sé, si veo al ahorcado  
que arriba en el árbol se mece:  
de manera yo grabo y las runas tiño  
que el muerto se anima  
y me tiene que hablar.

158 El decimotercero sé, si al nuevo guerrero  
echarle las aguas debo:  
no caerá él si a la guerra fuere,  
lo respetan a él las espadas.

159 El decimocuarto sé, si yo entre los hombres  
decir de los dioses debo:  
de los ases y elfos yo doy toda cuenta.  
¡No hace otro tanto el necio!

160 El decimoquinto sé, que el enano Tiodrórir  
a las puertas de Délling cantó:  
con las fuerzas de los ases, con gloria a los elfos,  
lo cantó a Hroptatyr con la ciencia.

161 El decimosexto sé, si cauta mozuela  
quiero que gusto me dé:  
su mente y su amor para mí se los vuelvo  
a la niña de blancos brazos.



162 El decimoséptimo sé, la niña mocita  
que no se me vaya.  
Nunca Loddfáfnir, tuyos serán  
Estos conjuros,  
Aunque has de saberlos,  
Debes ganarlos,  
Te urge obtenerlos.

163 El decimoctavo sé, aquel que jamás  
a doncella diré ni casada  
- es siempre mejor que sepa uno solo,  
- y aquí los conjuros se acaban-,  
sino a aquella tan sólo que me eche el brazo  
y también a mi hermana.

OOO

164 Ya ahora en la sala de Har  
los dichos de Har se cantaron  
para todo provecho del hombre,  
para poco provecho del ogro.  
¡Salud al que dijo! ¡Salud al que supo!  
¡Quien algo aprendió, que lo goce!  
¡Salud a los que esto oyeron!

## 8.2 Los dichos de Fjölsvinnsmál

1 Allá divisó detrás de la cerca  
la alta mansión de los ogros.

Fiólsvinn dijo:

"¿Qué engendro es ese que está ante la cerca  
y sus llamas voraces ronda?"

2 ¿A quién vienes tú, a quién buscando  
o en busca de qué, desdichado?  
Anda y regresa a las húmedas sendas,  
que aquí no se admiten mendigos!"

Svípdag dijo:

3 "Qué engendro es ese que está tras la cerca  
y fuera al viajero deja?"

Fiólsvinn dijo:

"No eres tú quién para hacerte honores.  
Márchate y vete a tu casa!"

4 Me llamo yo Fiólsvinn y sabio soy,  
mas poco a nadie convido.  
!Nunca esta cerca podrás pasar!  
Sigue de largo, proscrito!"

Svípdag dijo:

5 "Allá donde el ojo lo hermoso vio,  
allá llegar se desea:  
refulgente de oro esa sala veo.  
Bien para mí la quería!"

Fiólsvinn dijo:

6 "Dime de quién, muchacho, naciste o hijo de quién eres tú."

Svípdag dijo:

"Me llamo yo Vínkald, Várkald mi padre y Fiólkald su padre fue.

7 Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás a esto que quiero saber:  
¿Quién es aquí quien manda y dispone en riquezas y hermosas salas?"

Fiólsvinn dijo:

8 "Menglod se llama, de su madre nacida y del hijo que fue de Svaftrorin: ella es aquí quien manda y dispone en riquezas y hermosas salas."

Svípdag dijo:

9 "Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás a esto que quiero saber:  
¿Cómo esta verja --la más peligrosa que viose entre dioses-- se llama?"

Fiólsvinn dijo:

10 "Trymgjol se llama, obra que hicieron los hijos tres de Solblindi; por firme cadena trabado queda quien de su enganche la alza."

Svípdag dijo:

11 "Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás a esto que quiero saber:  
¿Cómo esta tapia -- la más peligrosa que viose entre dioses-- se llama?"

Fiólsvinn dijo:

12 "Gatrópnir se llama y hecha por mí con los miembros está Leirbrímir;

mucho la tengo bien reforzada que ella por siempre resista.»

Svípdag dijo:

13 «Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás a esto que quiero saber:  
¿Cómo esos perros, rabiosos, se llaman que corren en torno al recinto?»

Fiólsvinn dijo:

14 "Gif el primero\_\_ si quieres saberlo\_\_  
y Geri el segundo se llaman;  
por ellos guardadas las once estarán  
hasta el día en que caigan los dioses"

Svípdag dijo:

15 "Ahora respuesta. Fiólsvinn, darás  
a esto que quiero saber:  
¿Se podría que un hombre lograra entrar  
mientras duermen los canes feroces?"

Fiólsvinn dijo:

16 "Con sueño cambiado aquí se les tiene  
desde que están de guardianes:  
duerme el uno de noche, de día el otro,  
que nadie que venga entre."

Svípdag dijo:

17 "Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás  
a esto que quiero saber:  
¿Bocado no hay que echárseles pueda  
para pasar mientras comen?"

Fiólsvinn dijo:

18" Dos de Vindófnir \_\_ si quieres saberlo \_\_  
trozos de ala sacan:  
no otro bocado echárseles puede  
para pasar mientras comen."

Svípdag dijo:

19 "Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás  
a esto que quiero saber:  
¿Cómo, anchuroso, el árbol se llama  
que todas las tierras cobija?"

Fiólsvinn dijo:

20 "Mimamaid se llama; por nadie sabido  
de cuáles raíces arranca;  
derribar lo podrá lo que mal se imagina.  
ni fuego ni hierro lo dañan."

Svípdag dijo:

21 Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás  
a esto que quiero saber:  
¿Cómo aprovecha ese árbol glorioso  
que ni fuego ni hierro dañan?"

Fiólsvinn dijo:

22 "De sus bayas tome pasados por fuego  
mujer que su mal padezca:  
lo que dentro guardaba afuera echará  
por la fuerza y poder que él tiene."

Svípdag dijo:

23 "Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás a esto que quiero saber:  
¿Cómo ese gallo, el de oro, se llama que arriba en el árbol brilla?"

Fiólsvinn dijo:

24 "Vidófnir se llama el que está reluciente en las ramas de Mimameid; mucho él pone constante pesar en Surt y Sinmara."

Svípdag dijo:

25 "Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás a esto que quiero saber:  
¿Arma no hay que a Vidófnir mate y a la sala lo arroje de Hel?"

Fiólsvinn dijo:

26 "Levatéin con runas Lopt la grabó abajo en la verja de Nágrind: en cofre de hierro Sinmara la guarda, allá bajo cierres nueve."

Svípdag dijo:

27 "Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás a esto que quiero saber:

¿Regresar podrá quien en marcha se ponga y vaya a buscar esa rama?»

Fiólsvinn dijo:

28 «Regresar podrá quien en marcha se ponga

y vaya a buscar esa rama,  
si aquello le lleva que pocos poseen a la Eir del luciente limo .»

Svípdag dijo:

29 «Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás a esto que quiero saber:

¿Preciosa los hombres qué cosa tendrán que a la pálida ogresa contente?»

Fiólsvinn dijo:

30 «Mete en la caja la clara guadaña que tiene en sus muslos Vidófnir: después solamente que esto le lleves te dará Sinmara aquel arma.»

Svípdag dijo:

31 «Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás a esto que quiero saber:

¿Cómo se llama la sala cercada,  
seguras, de inquietas llamas? »

Fiólsvinn dijo:

32 «Hyr es su nombre; por siempre oscilante

en la punta estará de la lanza ;  
de la rica morada -sólo de oídas-  
cosas antiguas se cuentan.»

Svípdag dijo:

33 «Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás  
a esto que quiero saber:

¿Quiénes hicieron aquella que yo  
tras la cerca vi de los ases? »

Fiólsvinn dijo:

34 «Uni e Iri, Orí y Bari,  
Var y Vegdrásil,  
Dori y Uri, Délling, Átvard,  
Lidskialf y Loki.»

Svípdag dijo:

35 «Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás  
a esto que quiero saber:

¿Cómo se llama la alta montaña  
en que está la muchacha gloriosa?»

Fiólsvinn dijo:

36 Lyfiaberg 32 se llama, de siempre que fue

en dolencias y llagas alivio:  
sanará la mujer que hasta arriba la suba,  
aunque mal de vejez padezca.»

Svípdag dijo:

37 «Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás  
a esto que quiero saber:

¿Cómo se llaman las mozas amigas  
que a las piernas se sientan de Ménglod?»

Fiólsvinn dijo:

38 «Hlif la primera, otra Hliftursa,  
la tercera Tiodvara se llama,  
Biort y Bleik, Blid, Frid,  
Eir y Aurboda.»

Svípdag dijo:

39 «Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás  
a esto que quiero saber:

¿Asisten ellas, si el trance lo urge,  
a aquellos que bien les ofrendan?»

Fiólsvinn dijo:

40 «A aquellos asisten que bien les ofrendan

del ara en el santo lugar:  
de malos peligros, por grandes que sean,  
a todas las gentes libran.»

Svípdag dijo:

41 «Ahora respuesta, Fiólsvinn, darás  
a esto que quiero saber:

¿Qué hombre será el que llegue a dormir  
en los dulces brazos de Ménglod?»

Fiólsvinn dijo:

42 «Hombre ninguno a dormir llegará  
en los dulces brazos de Ménglod,  
sino Svípdag tan sólo, que a él esa novia,  
la clara cual sol, se le guarda.»

Svípdag dijo:

43 « ¡Abre la verja y déjame entrar!  
¡A Svípdag tienes delante!  
Llégate ahora y pregúntale a Ménglod  
si quiere que goce su amor.»

Fiólsvinn dijo:

44 «Escucha, oh Ménglod, un hombre llegó.  
¡A ver a tu huésped corre!  
Se alegran los perros, adentro él pasa:  
Svípdag pienso que es.»

Ménglod dijo:

45 «Sagaces los cuervos tus ojos a ti  
arriba en la horca te saquen,  
si mientes diciendo que aquí a mi sala  
de lejos me vino el viajero.»  
46 «¿De dónde nos vienes? ¿De dónde nos llegas?

¿Cómo tu gente te llama?  
Por tu nombre y familia cierto sabré  
si a ti te estoy prometida.»

Svípdag dijo:

47 «Svípdag me llamo, soy hijo de Sólbiart;

por sendas me echaron de gélidos vientos:  
lo que Urd dispuso nadie lo cambia,  
aunque esté malamente ordenado.»

Ménglod dijo:

48 « ¡Sé bienvenido! Logré mis deseos;  
siga al saludo el beso.  
La visión del amado de gozo llena  
a todo el que está con amores.  
49 En la buena montaña > aguardándote siempre

noches y días estuve:

ya se cumplió lo que tanto esperé,  
que volvieras, muchacho, a mi sala.

50 Falta de ti por tu amor pené,  
como tú mis amores ansiabas.

¡Jamás tú y yo -seguro es eso-  
nos vamos ya a separar! »

## 9. El Ragnarök

### El destino de los Dioses

Los dioses expuestos al destino avanzan constantemente hacia su ruina, el Ragnarök. En tal día, las fuerzas del mal, los Gigantes Helados, los de las montañas y los ígneos, Hel y sus criaturas, bajo la jefatura de Loki y de Sutr marcharán contra los seres divinos.

Los héroes se reúnen con Odín en el Walhalla, en espera a que suene el ominoso canto del gallo de la mañana de Ragnarök.

El primer dios que pasa por la experiencia de la muerte, es Balder. Sus funestos sueños se consideraron como presagio de su fin y como principio de una serie de acaecimientos que culminarían en el Ragnarök.

"Ante todo llegará aquel invierno que merece el apodo de Monstruoso, en que las celliscas soplarán de todos los puntos, las heladas tendrán dureza de hierro, los vientos serán recios y el sol no se asomará. Reinarán seguidos tres inviernos idénticos, sin respiro del estío. Para llegar a ellos habrá otros tres en que todo el mundo guerreará. El hermano matará al hermano por sórdida codicia; ni padres ni hijos se mostrarán misericordiosos en la matanza y en la fornicación.

En Völuspá:

"El hermano con el hermano contiende, uno con otro se destrozan; hijas e hijos\_ se mezclan incestuosamente;\_ el hombre es el juguete\_ de una imagen de prostitución.\_Tiempo de hacha y de espada\_los escudos se hendirán\_ tiempo de viento y de lobo, antes de que el Mundo termine."

Entonces acontecerá una novedad espantosa: "El Lobo devorará el Sol. Los hombres se aterrorarán ante el enorme desastre. El otro lobo tragará la Luna de un bocado, pérdida irreparable, y las estrellas se desprenderán del firmamento. Después, la tierra y los montes se estremecen, los bosques se desarraigan de cuajo, los despeñaderos se parten de raíz y todas las cadenas y ligaduras se fragmentan y dispersan. Por lo tanto el Lobo Fenrir queda suelto, y un gran galope de agua inunda la tierra, cuando presa de su furia colosal, la Serpiente del Mundo se encorva y surge del mar.

El barco Naglfar rompe las amarras. Este barco se construye con las uñas de los difuntos, lo cual constituye un aviso de que un hombre que fallece sin cortarse las uñas contribuye a completarlo. Y, flotando en la gigantesca ola, Naglfar zarpa. El Lobo Fenrir galopa con las mandíbulas abiertas, arando la tierra con los colmillos inferiores y rascando el cielo con los superiores. Sus ojos y narices despiden llamas. La Serpiente Mundial resopla nubes de veneno que envuelven toda la tierra y el cielo. Verla al lado del Lobo es algo que hiela la sangre en las venas.

"En pleno estruendo, los cielos se abren y , a través del resquicio, aparecen los Hijos de Muspell. Sutr cabalga el primero, lanzando fuego ante sí y hacia atrás, y empuña la espada suprema, más cegadora que el sol. Y cuando galopan sobre Bifröst, el puente se desploma en pos de ellos, tal como se predijo. Las huestes todas de Muspell van inconteniblemente a la llanura Vígrídr, a reunirse con Fenrir el Lobo y la Serpiente Mundial. Allí acuden Loki y Hrymr, que capitanean a los Gigantes Helados, y los secuaces de Loki son los Hijos de Hel; las Criaturas de Muspell componen un ejército...."un ejército llameante! El Valle Vígrídr mide cien leguas de largo y cien de ancho.

Cuando esto ocurre, Heimdallr se destaca y toca con fuerza el Gyallarhorn avisando a los dioses, que se congregan. Odín corre al Pozo de Mimir en busca de consejo para él y los suyos. Yggdrasill, el Fresno Mundial, rompe a temblar; ningún rincón del cielo ni de la tierra está exento de horror. Los dioses y los Campeones se arman y marchan al campo de batalla. Odín los encabeza, con casco de oro y destellante armadura, enristrando la lanza Gungnir. Acomete veloz a Fenrir el Lobo; Thor le acompaña, pero no puede ayudarle, porque hartado de trabajo tiene al enfrentarse con la Serpiente del Mundo. Frey y Sutr se atacan, y en violenta pelea Frey muere;

firmó su sentencia de muerte al regalar en otro tiempo su incomparable espada a su criado Skírnir.

Y Garm, el can infernal, que estuvo encadenado cerca del Abismo Insondable, el terrible monstruo se suelta. Ferozmente embiste a Tyr, y se matan simultáneamente. Thor da muerte a la Serpiente del Mundo y retrocede a través de nueve pasos, antes de caer exánime, a consecuencia de los vapores venenosos de que la Serpiente le rodeó. El Lobo engulle a Odín, que así fenece, pero al punto Vídarr avanza y planta un pie en la mandíbula inferior de la bestia. (Calza su pie la bota que estuvo haciéndose desde el principio del tiempo con pedacitos de cuero que los hombres arrancan de las puntas y los talones de sus zapatos; y por ello quienes deseen cordialmente auxiliar a los dioses deben tirar tales trozos). Sus puños atenazan la quijada superior del Lobo y se la destrozan; así muere el terrible y fatídico Lobo. Más, a la postre, Sutr arroja un anchísimo mar de refulgentes llamas sobre la tierra e incendia todo el cielo. Este relato concuerda muy bien con la "Canción de la Sibila":

"Agudamente tañe el cuerno  
de Heimdallr en el cielo;  
Odín cuchichea  
con la cabeza de Mímir;  
Yggdrasill vacila,  
el antiguo Fresno Mundial,  
el viejo árbol se bambolea y el gigante queda libre.  
¿Qué ocurre a los Äsir?  
¿Qué ocurre a los Duendes?  
Toda la tierra de los Gigantes se queja  
los dioses acuden a la Cosa;  
los moradores de las grietas,  
los enanos gimen  
junto a sus puertas pétreas.  
¿Qué más adivinarás?  
Desde el este se precipita Hrymr  
con el escudo en alto;  
la Serpiente sufre  
un acceso de ira enorme,  
batiendo las olas;  
el águila de pico bronceo  
chilla rajando cadáveres;  
y Naglfar zarpa.  
Desde el norte, un barco se hace a la vela  
con los Hijos de Hel,  
bebiendo la espuma  
Loki lleva el timón:  
en él rema la raza de monstruos  
con todos sus hombres,  
también en la embarcación  
va el hermano de Byleistr  
Del sur parte Sutr  
con el azote de los bosques;  
el sol de los dioses de las batallas relampaguea en su espada;

las cimas de los despeñaderos caen  
cuando los gnomos corren;  
los cadáveres marchan por el camino infernal  
y el cielo se parte.

Entonces hiere a Hlín



su segunda gran pena,  
cuando Odín va  
a reñir con el Lobo;  
y el brillante matador de Beli  
a contender con Sutr;  
el amado de Frigg  
está condenado a perecer.

Vuela el hijo de Odín  
a enfrentarse con el Lobo,  
Vidarr se precipita sobre  
la bestia de la carroña:  
con la punta de la espada  
atraviesa el corazón  
del hijo del monstruo:  
su padre queda vengado.

El glorioso heredero  
de Hlödyn se encara  
valientemente con la muerte  
por el veneno de la Serpiente;

Todos los hombres por doquier,  
deben abandonar sus hogares,  
cuando el defensor de Midgard  
cae exhausto.

El sol se oscurece,  
la tierra se hunde en el mar;  
de sus puestos en el firmamento  
las fúlgidas estrellas se desprenden;  
fuego y humo ascienden  
a lo alto y chocan,  
con ardor caliginoso,  
contra el propio cielo".

### [Más sobre Ragnarök](#)

El Ragnarök está íntimamente relacionado con lo que acontece después: la reaparición de ciertos dioses en un nuevo cielo, el surgimiento de una nueva tierra, etc.

La destrucción total del Universo, la muerte de los dioses, resultan difícilmente admisibles por la mente humana si no tienen una ulterior continuación, si no dejan una puerta abierta, por estrecha y lejana que sea, a la esperanza.

Dice Snorri cuando hubo oído los sucesos del Ragnarök, Gylfi preguntó: "¿Y después? ¿Qué ocurre cuando toda la Creación ha ardido, cuando todos los dioses han muerto con los Guerreros Elegidos y las razas de los hombres?

No aseguraste antes que alguien viviría eternamente en un nuevo cielo?"

"El tercero respondió: Muchas son las moradas buenas y muchas las malas: La mejor será Gimblé; y excelente para estos dioses que se divierten entrechocando las copas, es el palacio de Brimir que está en Ökólnir, el Jamás Frío. También es estupenda la mansión que hay en Nidafyöll (hecha de oro rojo), denominada Sindri. Allí vivirán los buenos hombres, de corazón puro. En Náströnd, la Costa de los

Cadáveres, existe una buena morada y otra mala: su entrada se orienta hacia el norte glacial. Además está cubierta de serpientes trenzadas como si fuera un taller de mimbre, y todos los reptiles dirigen la cabeza hacia la sala y expiden veneno en tales cantidades, que allí surge un río ponzoñoso; y los perjurios y asesinos tienen que vadearlo".

"Vi una mansión  
alejada del sol  
en Náströnd;  
la puerta da al norte,  
gotas de veneno  
caen de los tragaluces  
la sala está rodeada  
de dorsos de serpientes.

Asesinos y perjurios  
entre los muertos  
para siempre vadearán  
las olas perniciosas;

Aunque en Hvergelmir está lo peor:

"Allí Nídhöggr descarna  
los cuerpos de los difuntos.

Entonces Gylfi preguntó "Pero ¿vivirán los dioses, o habrá tierra o cielo?"

"Alto repuso: La tierra se alzará verde y hermosa del mar, y las plantas crecerán donde jamás se sembraron. Vídarr y Váli vivirán como si el mar o los fuegos de Sutr no los hubiesen lastimado, y se establecerán en Idvöllr, donde Asgard antes estuvo. Allí acudirán también los hijos de Thor, Módi y Magni, portando el martillo de su padre. Y después Balder y Hödr, salidos del infierno. Vivirán en amor, hablarán mucho, recobrarán su antigua sabiduría y olvidarán los antiguos males de la Serpiente del Mundo y del Lobo Fenrir. En la hierba encontrarán más tarde el ajedrez de oro que poseyeron los dioses. Como aquí dice:

"Vídarr y Váli  
contemplarán las mansiones de los dioses  
una vez se apaguen los fuegos de Sutr;  
Módi y Magni  
tendrán el Mjöllnir,  
cuando cese la batalla de Vingnir."

"Y del bosque de Hoddmímir se refugiarán dos seres humanos llamados Líf y Lífzrasir, se esconderán de los aterradores fuegos de Sutr. De ellos descenderá una multitud tan nutrida, que colonizará el mundo entero.

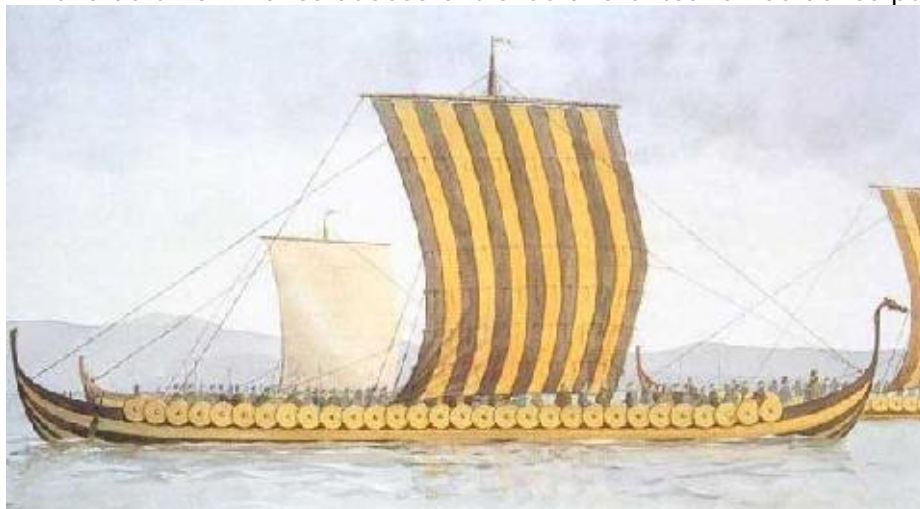
"Y te asombrará saber que Sol tenga un ahija tan extraordinariamente bella como ella, que recorrerá el mismo sendero que holló su madre, porque así se cuenta: "

Una hija radiante  
la brillante Sol alumbra  
antes de que la devore Fenrir;  
así la doncella  
recorrerá el camino materno,  
cuando los dioses hallen la ruina

"Quizás tengas más preguntas que hacer, pues no sé de dónde tú las sacas. Nunca oí que nadie se interesase tanto por el curso del mundo. Conténtate con lo que has escuchado".

## 10. Tribus Nórdicas

Los pueblos que pueden incluirse en la familia continental son las tribus que fundaron los linajes que hoy se llaman alemanes, holandeses, daneses, suecos, noruegos, islandeses, ingleses y otros de similar extracción. Por desdicha, el primer nombre colectivo aceptado para esos grupos afines fue el nombre latino de germani, "germanos". Al utilizarlo se incurre en cierta ambigüedad ya que a menudo resulta difícil saber si nos referimos al todo o a la parte. En un principio, una de las más influyente de estas tribus relacionadas entre sí fue conocida con el nombre de "godos". A pesar de su antigua importancia, no existe actualmente en Europa una raza goda tal como la hay, por ejemplo la alemana o la inglesa. Gudmun Schütte ha propuesto como término general para referirse a los pueblos germánicos, comprendiendo a todas las diversas tribus, la expresión de pueblos gotónicos, que es la que utilizaremos, ya que es el calificativo más científico posible. El lazo de unión menos dudoso entre las diferentes ramas de los pueblos

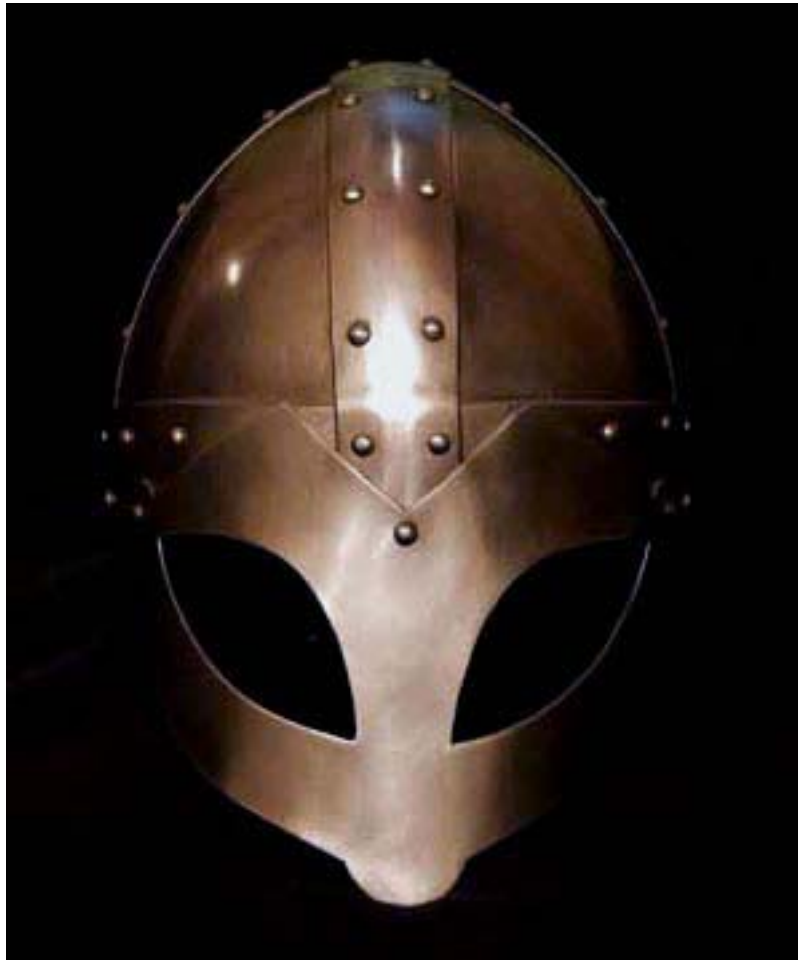


gotónicos es el lenguaje. Su supuesto lenguaje común se ha designado como germánico primitivo; para eliminar la ambigüedad mencionada es preferible decir gotónico. Los pueblos gotónicos se hallaban también relacionados por el habla con otros 10 grupos de gentes que empleaban lenguajes parecidos. Los filólogos reconocen por tales a los siguientes: 1- Gotónico, cuyos restos más antiguos son inscripciones rúnicas del año 200 d J.C., La traducción completa de los Evangelios, obras de Ulfilas, fechada en los alrededores del 500 d J. C . Los manuscritos normandos más antiguos que se conservan del siglo XII y los anglosajones del siglo VII. 2- Céltico, actualmente solo sobrevive el gaélico, galés, irlandés, lengua de la isla de Man y el hablado en Bretaña (Francia). 3- Itálico, el latín, el osco y el umbrío conocidos desde el 400 a. J.C. cuyos descendientes modernos son el italiano, francés provenzal, galaicoportugués, castellano, catalán y rumano. 4- Albanés 5- Griego, los numerosos dialectos que se hablaron desde la antigüedad, el bizantino medieval y el griego moderno. 6- Eslavo, sería el ruso, polaco checo, croata y serbio. 7- Báltico, el lituano, prusiano antiguo, letón. 8- Armenio. 9- Iranio, o sea el moderno osetiano, el curdo y el persa. 10- Indico, sería el antiguo sánscrito y el prácrito, con sus modernos vástagos. 11- Tojariano, una lengua extinta, con dos dialectos conocidos por antiguos manuscritos descubiertos, en las ruinas de las ciudades de Tarim.

### La patria primitiva de las naciones gotónicas

Indoeuropeo es un término lingüístico no racial. Pero no cabe duda alguna que muchos de los actuales lenguajes europeos e indios proceden de una lengua original suficientemente homogénea para que se la pueda designar indoeuropea y considerar como un solo lenguaje. La fecha en que esta lengua se habló solo puede conjeturarse tal vez en el 4000 antes de la era cristiana fue una unidad lingüística.

Si los que la hablaron era oriundos de Asia o Europa no ha sido resuelto satisfactoriamente. Habría empezado su dispersión en el 2500 a J.C Origen europeo de los pueblos gotónicos El cúmulo de tribus gotónicas, sus tradiciones nativas implican una cuna nórdica. Tácito cita por primera vez estas tradiciones en su libro Germania año 98 d J.C, y Jordades en el siglo VI. Jordanes llama a escandinavia "fabrica de pueblos" y matriz de naciones". Hallamos los primeros ecos de sus creencias en el poema épico Beowulf, con la historia de Scyld Scefing, el antecesor epónimo de los escildingos, la familia real danesa de la obra. Scyld Scefing, niño todavía, llegó por mar, solo en una barca, y cuando murió, fue colocado de nuevo en ella y devuelto al mar. Esta tradición debe de proceder del continente, y llegaría a Inglaterra con los primitivos colonos anglos, quienes la conservaron oralmente.



### Las emigraciones

En la historia posterior al año 200 a. J. C. Hallamos una confirmación de la existencia de un punto de partida septentrional de las emigraciones gotónicas y de una continua tendencia a dirigirse hacia el sur. Los nombres de Escandinavia: Scanza insula, Scandinavia, Scandina- auja, Scandan. Formas del nombre de Scanza aparece en las nuevas colonias fundadas por las tribus gotónicas que emigraron de su viejo lar. Así como en el Nuevo Mundo surgieron una Nueva Ámsterdam, o una Nueva York, así los godos fundaron Gotiscandza, los longobardos, Scatenauga y los burgundios, Scandauii. Al parecer podemos situar con bastante precisión el hogar de tradicional de los pueblos gotónicos en Scandina- aujas, y con menos certidumbre en una costa baja situada más al sudoeste. La emigración fue de N a S aunque también la hubo de S a N cuando los sajones salieron desde Italia a los distritos de Elba en el 572 de nuestra era o los hérulos desde regiones del centro del Danubio a Escandinavia 505 d J.C. Ya nombramos los once pueblos y sus lenguajes que han sido relacionados y derivados del complejo

indoeuropeo. Hay unos lazos más íntimos entre los pueblos gotónicos, itálicos y celtas. Los pueblos gotónicos antes del año 1800 a J.C. estaban establecidos en Dinamarca y Escandinavia Meridional. Hacia aquella época se iniciaba la Edad de Bronce que perduró hasta el 600 d J.C. Después del año 1000 a J. C. Algunas tribus empezaron a avanzar hacia el oeste y sudoeste penetrando en los territorios de los celtas, alrededor del 200 antes de la era cristiana habían alcanzado el Rin y el Maine en el sur. De esta rama occidental la mayor parte de la germania meridional, surgen los frisones, holandeses, alemanes y anglosajones. Otros grupos de tribus gotónicas que formaba parte de la rama oriental empezó a emigrar al sur de la península escandinava aprox. En el 500 a J.C. cruzaron el Báltico y avanzaron por la región situada entre los ríos Oder y Vístula y sus alrededores desplazándose hacia el Mediodía en los 200 años siguientes, hasta que alcanzaron las laderas de los Cárpatos, estas tribus incluían lombardos de Scania, burgundios de Bornholm, rugianos de Rogaland y godos del Östergötland y el Västergötland de Suecia. Había además, los vándalos, los gépidos y los hérulos el avance persistió hasta las playas del Mar Negro. Las primeras tribus que lo alcanzaron fueron los escirios y los bastarnianos entre los años 200 y 150 a J.C. La importancia de la incursión gótica en Escandinavia para los miembros de los pueblos gotónicos que permanecieron en escandinavia y Dinamarca fue doble: primero por el contacto con los escirios y los bastarnianos con otros pueblos, tales como los dacios, macedonios y griegos, de quienes asimilaron nuevas ideas culturales y religiosas; y en segundo lugar por cuanto estas ideas tuvieron ocasión de llegar a la patria escandinava y a la costa prusiana del ámbar, por medio de la emigración y las rutas comerciales

#### Marcha hacia el sudoeste

La marcha hacia el sudoeste continuó aproximadamente hasta el año 113 antes de J.C, cuando los cimbrios abandonaron Jutlandia y atacaron sin gran éxito a los celtas establecidos en Bohemia. Entonces la corriente se desvió hacia el sudoeste desde los países regados por el Danubio y del 109 al 101 a.J. C, los cimbrios y los teutones asolaron Galias y el norte de Italia. Desde ésta época hasta el año 58 a. J.C se produjo al parecer una inmensa comba en dirección al oeste, desde el Báltico al Mar Negro. Las legiones de Julio César desviaron arrojando al rey Ariosto, rey de los suevos, al otro lado del Rin. Las naciones gotónicas fueron desde entonces vecinos permanentes de los romanos y pronto las fronteras de Roma alcanzaron



desde la desembocadura del Rin hasta la del Danubio. Movimientos Godos El siguiente gran movimiento de la rama gotónica oriental, es el de los godos que habían alcanzado los distritos del bajo Danubio el año 238 d. J. C quienes conquistaron Dacia alrededor del 250, efectuaron expediciones a Tracia, Asia Menor y Grecia desde el 267 y fundaron un reino al sur de Rusia después del año 300. Destacamos el nombre de los hérulos del sur de Escandinavia, quienes navegaron a remo y a vela por el Mar Negro en compañía de los godos, porque después del año 500, los hérulos dieron media vuelta, obligados por los longobardos, y regresaron a

las antiguas comarcas escandinavas, llevando los conocimientos adquiridos durante sus viajes. Los hunos partieron de las playas del mar Caspio y se dirigieron al oeste, obligando a las tribus gotónicas a llevar a cabo sus grandes invasiones del imperio romano. En el 375 los hunos invaden el imperio de los godos del sur de Rusia. Ostrogodos, visigodos y lombardos se dirigieron a Italia; visigodos, vándalos, burgundios y francos invadieron España, prosiguiendo los vándalos su camino hacia el norte de África. A fines del siglo IV (300 años), Roma ordena la retirada de sus legiones de Britania, los anglos y los sajones aprovechan para convertir sus incursiones a la costa sajona de Britania en una ocupación permanente. Nuevas aventuras de los Hunos En la primera mitad del siglo V, los hunos forman un estado que fue unificado por Atila, hacia el año 445. El jefe romano del nordeste de Galias, Aecio, con un ejército de romanos, burgundios y visigodos detuvo a los hunos en las afueras de Orleans, les obligó a retroceder y el 14 de junio los derrotó cerca de Troyes, en la Champagne. Los hunos se retiraron en 453 Atila muere y los pueblos gotónicos sometidos pero no absorbidos se sublevaron e hicieron retroceder a los hunos hacia el Danubio y las estepas del Mar Negro. Los vikingos: su establecimiento en Inglaterra. En cuanto a las ramas de las tribus gotónicas que se habían retirado a sus viejos lares de Dinamarca y Escandinavia, no se convirtieron en un terrible y feroz agente de la Europa occidental hasta poco antes del 800 d. J. C. El invento del hacha y la expansión vikinga Se ha dicho que el invento del hacha de hierro fue en realidad, lo que precipitó la expansión de los vikingos porque con ella pudieron talar los árboles para establecer nuevas granjas y obtener madera para hacer sus naves. La historia de las incursiones de los vikingos invasores en Inglaterra puede dividirse con exactitud en 5 fases situadas cronológicamente en los años 878 y 1066. Las cuatro fases iniciales forman ciclos de unos 30 años cada una. En los primeros 30 años fueron meros ensayos, ataques de menor cuantía tales como Weymouth y el saqueo de monasterios. En los segundos 30 años, realizaron algunos intentos importantes para sentar firmemente sus reales. Egbert rey de Wessex y su hijo Athelwulf estaban igualmente decididos a alejar a los indeseados huéspedes. Derrota de Beorthwulf (Año 851) trescientas cincuenta naves penetraron en el estuario del Támesis y tomaron Canterbury al asalto. Derrotaron a Beorthwulf, rey de Mercia, al frente de su ejército, después cruzaron el Támesis hacia el sur, entrando en Surrey, para combatir en Oakley contra las levas de Wessex conducidas por el rey Athelwulf y su hijo Athelbald. Fue una terrible carnicería, los ingleses obtuvieron la victoria.

#### Batalla naval de Sándwich

También ese año el rey Athelstan (de Kelt) y el regidor Ealthere tomaron parte en la guerra naval, en Sándwich, matando muchos invasores, capturando nueve embarcaciones y poniendo en fuga a las demás. Cuantía de las expediciones nórdicas Si calculamos un promedio de cuarenta hombres por cada navío, la expedición que tomó Canterbury y fue destruida en Oakley incluyó catorcemil hombres.



En el tercer período, los vikingos se trasladaron con todos sus pertrechos a Anglia Oriental y a Nortumbria. La Gran Armada invade Inglaterra El año 865 es tan importante en la historia inglesa como el 1066, pues en tal fecha la Gran Armada invadió y ocupó el pequeño reino de Anglia Oriental. En realidad, la Gran Armada y sus refuerzos quedaron firmemente arraigados en la zona situada al norte de una línea que iba desde el estuario del Támesis a la desembocadura del Mersey, que se

designó a esta área con el nombre de Danelaw (jurisdicción danesa). En este período también intentan conquistar el sur de Inglaterra. Pero el pequeño reino de Wessex resultó inconquistable y su rey , Alfredo el Grande derrotó a los daneses y convirtió a su jefe Guthrum. (uno de los jefes mas notables del ejército danés). En la cuarta fase del ataque vikingo contra Inglaterra que termina hacia el año 926, continuaron establecidos en Danelaw; pero los sucesores del rey Alfredo, establecieron un dominio nominal sobre dicha comarca, que sin embargo, conservó su ley vikinga, (sus usos y costumbres). Athelfled, " la Señora de Wessex" la famosa hija del rey Alfredo y su hijo Eduardo el Mayor anexionaron a su reino todas las colonias danesas situadas al sur del Humber. En 939, Athelstan, hijo de Eduardo, obtuvo una gran victoria sobre un ejército de daneses y escoceses en Brunanburch. Le sucedió Edmund y después Eadred quien en 954 expulsó a los últimos reyes extranjeros de York y quebrantó momentáneamente el poder de los vikingos. Ethelred, rey de Inglaterra. En 978 subió al trono de Inglaterra un niño de 10 años; Ethelred, quien pagó altas sumas para obtener protección de los daneses, y cuando lo arrojaron de su reino en 1013 le sucedió el primer rey danés en Inglaterra, Swain de Dinamarca. Así pues la última fase del asalto vikingo a Inglaterra desde 980 al 1066 vio en el trono una dinastía danesa. Sin embargo, los reinados de Swain, Canuto, Harald Herefoot y Hardicanuto no tuvieron el mismo efecto de largo alcance que habían tenido la previa población y el cultivo agrícola de la Danelaw por los hombres del norte. Los soberanos ingleses retornaron al país con Eduardo el Confesor (1042-1066) y Harold, el cual detuvo la ultima invasión vikinga propiamente dicha en el Puente de Stamford, a trece km. de York.

## 11. Bibliografía

- \*Edda Mayor de Snorri Sturlusson, traducida del islandésy editada por Luis Lerate, Alianza editorial, Madrid,1984
- \*Textos mitológicos de las Eddas, Snorri Sturlusson. Edición preparada por Enrique Bernardez. Miraguano ediciones, Madrid 1998
- \*Mitología Germánica ilustrada de Brian Branston, Editorial Vergara, 1969, Barcelona
- \*Futhark, de Edred Thorsson.
- \* Las runas y su magia de Donal Tyson, editorial Mirach, 1994 Madrid  
Traducciones de la pagina **norse gods** <http://www.sunnyway.com/runes/V>

### 11.1 Enlaces

MUSEO VIKINGO <http://www.vikingskibsmuseet.dk/>  
VIKINGOS ARMADURAS, ROPAS, JOYAS...ETC <http://www.jelldragon.com/>  
DRUIDAS ACTUALES <http://druidry.org/obod/intro/druidtradition.html>  
ARTE CELTA <http://www.celtic-art.net>  
NORTHVERGR <http://www.northvegr.org/lore/main.php>  
TEXTOS SAGRADOS <http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe12.htm>  
LECCIONES DE SÁNSCRITO <http://ccbs.ntu.edu.tw/DBLM/index.htm>  
NÓRDICO ANTIGUO <http://rhino.cox.miami.edu/norse/>  
CURSO DE NÓRDICO ANTIGUO <http://www.hi.is/~haukurth/norse/>  
BEOWULF <http://www.fordham.edu/halsall/basis/beowulf.html>  
E- BOOKS <http://ebooket.net/ebooks.php?Modo=Autor&Letra=T&Grupo=0&Categ=grec>  
MAS LINKS VIKINGOS [http://www.archaeolink.com/vikings\\_viking\\_civilization.htm](http://www.archaeolink.com/vikings_viking_civilization.htm)  
HADAS FAERIES <http://www.flowerfairies.com/US/start.htm>  
HISTORIA DE LAS RUNAS <http://www.arild-hauge.com/history.htm>

Material obtenido de:

Volumen I <http://www23.brinkster.com/mitologiaweb/>  
Volumen II [http://pobladores.lycos.es/channels/planeta\\_tierra/Mitologik](http://pobladores.lycos.es/channels/planeta_tierra/Mitologik)  
Volumen III  
[http://www.windows.ucar.edu/tour/link=/mythology/norse\\_culture.sp.html](http://www.windows.ucar.edu/tour/link=/mythology/norse_culture.sp.html)  
<http://www.iespana.es/tierradenod/mitologianordica.htm>

## Mitología Nórdica III



Los Nórdicos vivieron desde aproximadamente 200 a 500 D.C. en el Norte de Europa y Escandinavia. Después de 700 D.C., los Nórdicos emigraron en búsqueda de nuevas tierras, asentándose en partes de las islas Británicas, Islandia, Groenlandia y hacia el Este en Rusia. A partir de este período los Nórdicos fueron conocidos como Vikingos.

### 1. La Tierra: Midgard

Midgard es el reino donde viven los humanos, la Tierra. Fue creado cuando el dios Odín y sus hermanos Vili y Ve mataron al gigante Ymir. En la Mitología Nórdica, el mundo era considerado un árbol gigante, llamado el Mundo Árbol o Yggdrasil, alrededor del que existían nueve reinos, cada uno en diferente nivel. Las raíces aguantaban al árbol y sus ramas le daban sombra al mundo.

Las raíces del árbol descendían hasta el inframundo. En la superficie, Midgard está rodeado por una serpiente gigante. Bifrost es un enorme puente que conecta a Midgard con Asgard, la casa de los dioses.



Detalle de una piedra conmemorativa, fechada alrededor de 500 D.C., que fue encontrada durante una restauración en la iglesia en Sanda en Gotland. El árbol en el centro simboliza el concepto Vikingo del universo.





## 2. El Mar: Aegir

Aegir era un dios fiero del mar. Tenía dedos como garras. Su esposa se llamaba Ran, y tenían nueve hijas, las doncellas que se pensaba que movían las olas. Aegir a veces se aparecía en el mar para destrozar a los barcos.

A menudo, él y su esposa usaban redes para capturar a los marineros, y llevarlos al reino submarino. Los capitanes le daban monedas a cada marinero, ya que si eran capturados podían tener un regalo para los dioses.

Los piratas de Saxón ofrecían como sacrificio a cada décimo prisionero, asegurando así un viaje seguro a través del mar de Aegir. Aegir era representado como un dios poderoso, frecuentemente aguantando una lanza. El es muy similar al dios Griego Poseidón.

### 3. El viento: Njord

Njord era el dios del mar y el viento en la mitología Nórdica. El es el padre de Freyr y Freya y el líder de los Vanir. Njord estaba casado con la gigante Skadi. El padre de Skadi fue matado por los dioses. Para compensar su pérdida, se le permitió a Skadi escoger un esposo entre los dioses.

A ella no se le permitía mirarles a la cara, solo a los pies. Ella escogió los pies más lindos que vio, pensando que le pertenecían al dios Balder. En realidad eran los pies de Njord. Skadi estaba acostumbrada a vivir en las heladas montañas y Njord estaba acostumbrado a vivir en el mar. Esto hizo que su matrimonio fuera complicado, y eventualmente decidieron vivir separados.



Dibujo basado en un pendiente Vikingo que representa a Freya con su collar precioso alrededor de los hombros.

### 4. El Trueno: Thor

En la mitología Nórdica, Thor era el dios del trueno. EL produce el trueno con su martillo llamado Mjolnir, que significa "El Destructor". Este martillo fue hecho por los enanos, y regresaba mágicamente a la mano de Thor cuando lo necesitaba. Thor era representado como un hombre alto, muscular con pelo rojo y una barba. Su cinturón mágico podía duplicar su increíble fortaleza. Su enemigo mayor era la Serpiente del Mundo, que vivía en el océano que rodeaba a Midgard, la Tierra.

Solamente quedan pocas historias sobre este poderoso campeón de los dioses. Una cuenta sobre una aventura para destruir a la temida Serpiente del Mundo. Disfrazado como un joven pescador, Thor se unió al gigante Hymir en su barco. Usando la cabeza de un buey Thor atrapó a la bestia en la línea. El intentó matar a la serpiente con un enorme lanzamiento de su espada. Sin embargo, el temeroso Hymir cortó la línea, mandando a la serpiente de regreso al océano,

antes de que Thor pudiera terminar su trabajo. Thor fue retado a un duelo por el gigante Hrungnir, quien tenía un corazón y una cabeza de piedra. EL compañero de Thor, Thjalfi, engañó al gigante haciéndolo que se parara en su escudo. Esto le permitió a Thor que bajara desde arriba y le rompiera la cabeza.



La pequeña estatua de bronce (about 2.5 pulgadas, 6.4 cm), probablemente hecha alrededor de 1000 D.C., se encontró en una granja en Akureyri en Islandia. Representa al dios barbudo Thor con su martillo.

### 5. El Cielo: Tyr

Tyr era el dios del cielo en la mitología Nórdica. El sacrificó una de sus manos por el bien de los dioses. En Asgard, la tierra de los dioses, había un lobo endemoniado llamado Fenrir. Era tan grande y feroz que solamente Tyr se atrevía a acercarse. Los dioses decidieron amarrar al lobo, usando una cadena irrompible hecha por los enanos.

El lobo, queriendo pruebas de que la cadena era inofensiva, pidió que uno de los dioses pusiera una mano en su boca mientras le ponían la cadena. La bestia se desilusionó cuando supo que la cadena no se podía romper. Tyr había sacrificado su mano para que los dioses se pudieran sentir más seguros. Odín tomó el lugar de Tyr como dios del cielo alrededor de los siglos ocho y nueve.

El bosquejo anterior está basado en un tinte usado para hacer placas de cascos, que fue encontrado en la isla de Oland. Representa al dios Tyr que sostiene a un monstruo, el lobo Fenrir.



## 6. El Cielo: Odín

Odín era el dios poderoso de los Nórdicos. Era llamado El Gran Padre. El es representado como un hombre de mediana edad con pelo largo y rizado y barba. Su arma, llamada Gungnir, era una lanza que le hicieron los enanos. Estaba frecuentemente acompañado de los dos cuervos llamados Hugin (pensamiento) y Munin (memoria).



Por su sed de conocimiento, Odín sacrificó uno de sus ojos para poder tomar de las raíces del Árbol del Mundo, Yggdrasil. Para descubrir el secreto de las runas (encantamientos mágicos), Odín se colgó del Árbol del Mundo por nueve días.

Sus asistentes especiales eran unas mujeres guerreras llamadas las Valkirias. Las Valkirias se llevaban el cuerpo de los guerreros muertos en las batallas hacia Valhala, localizado en la ciudad del Paraíso. Alrededor del siglo ocho y nueve, Odín ocupó el papel del dios del cielo Tyr. Junto con sus hermanos Vili y Ve, Odín creó al mundo del cuerpo del gigante Ymir.

## 7. La aurora: Freya

La mitología Nórdica asocia las auroras con la hermosa diosa Freya, hija de Njord y la gigante Skadi. Freya era la diosa de la belleza y el amor, así como también de las batallas y la muerte.

El Viernes se nombrado por ella. A ella siempre la representan usando su collar famoso, llamado Brisingamen, que le dieron los enanos. Su hermano era el dios del Sol Freyr.

En una historia, un hombre se ofrece para reconstruir la pared de los dioses si le dan a Freya como esposa, así como también al Sol y la Luna. Los dioses aceptaron, pensando que era imposible reconstruir la pared en seis meses. Sin embargo, el hombre casi tenía terminada la pared y quedaban solo tres días. Loki engañó al hombre, y el hombre no pudo terminar la pared a tiempo. Freya quedó libre del control del hombre.



Esta es una representación que un artista hizo de Freya. Frecuentemente se le muestra montada en un carruaje tirado por gatos.

### 8. Las luces del Norte: Las Valkirias

Se ha sugerido en la mitología Nórdica que las luces del norte, la aurora, representa los reflejos de luz en los escudos de las Valkirias. Las Valkirias, cuyo nombre significa "Escogedoras de los Caídos" eran mujeres guerreras y asistentes especiales de Odín, el dios del cielo.

Ellas eran enviadas por Odín para escoger cuáles de los guerreros muertos serían llevados hacia Valhala. En Valhala, los guerreros muertos eran bienvenidos con una bebida. Valhala era parte de Asgard, la casa de los dioses. Las paredes de Asgard estaban hechas de escudos y su techo de lanzas.



### 9. El Sol: Freyr

De acuerdo a la mitología Nórdica, Freyr era asociado con el Sol. El era el dios de la paz y la fertilidad. Sus padres eran el dios del mar Njord y la gigante Skadi. En un viaje al inframundo vio y se enamoró de la gigante Gerd.

El envió a su sirviente, Skirnir, en un viaje para que convenciera a Gerd a que se casara con él. También le dio una espada mágica para que la utilizara. Skirnir, sin embargo, no pudo convencer a Gerd a que se casara con su amo. No fue hasta que la amenazó con la espada mágica que Gerd aceptó encontrarse con Freyr en un bosque para convertirse en su esposa.

El viaje de Skirnir al inframundo es simbólico de los meses de invierno en las tierras Nórdicas, donde hay períodos largos de oscuridad.



Dibujo de una figura de bronce pequeña que usa un gorro puntiagudo, que se cree que representa al dios de la fertilidad Freyr, encontrado en Rallinge, Sodermanland, Suecia.

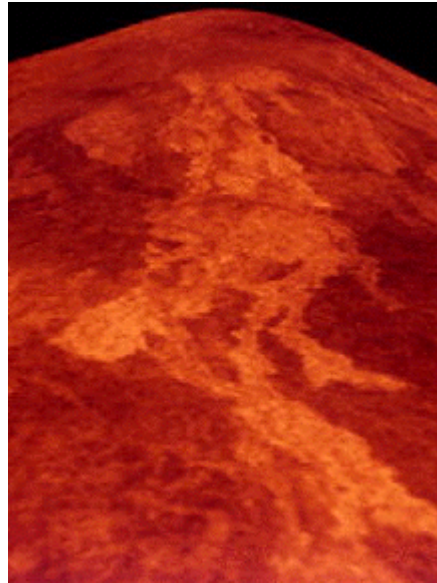
### 10. El Planeta Venus: Sif

En la mitología Nórdica, Sif era la esposa de Thor, el poderoso dios del trueno. Sif era una esposa leal. Ella era considerada el símbolo de la fidelidad. Una vez el malvado dios Loki le cortó las largas trenzas rubias a Sif. Cuando Thor descubrió esto, no pudo controlar su ira y

atrapó a Loki, amenazándolo con romperle los huesos. Loki lloró y pidió clemencia y prometió a Thor que convencería a los enanos para que crearan un pelo muy refinado de puro oro, que crecería como pelo natural en la cabeza de Sif.

Uno de los volcanes del planeta Venus se llama como la diosa Nórdica Sif. La mayoría de los elementos del planeta Venus son nombrados con los nombres de famosas diosas y mujeres. La razón más probable por la cual se nombran así a los elementos de Venus es porque este es el único planeta que tiene el nombre de una diosa, la diosa Romana del amor y la belleza.

Esta es una imagen del Sif Mons (Monte Sif) en el planeta Venus.



### 11. La Vía Láctea: Bifrost

Bifrost, el arco iris, era el puente que conectaba a la Tierra llamada Midgard, con Asgard, la casa de los dioses.

Solo los dioses podían cruzar este puente, que era protegido por el dios Heimdall. Este puente también ha sido asociado con la Vía Láctea.

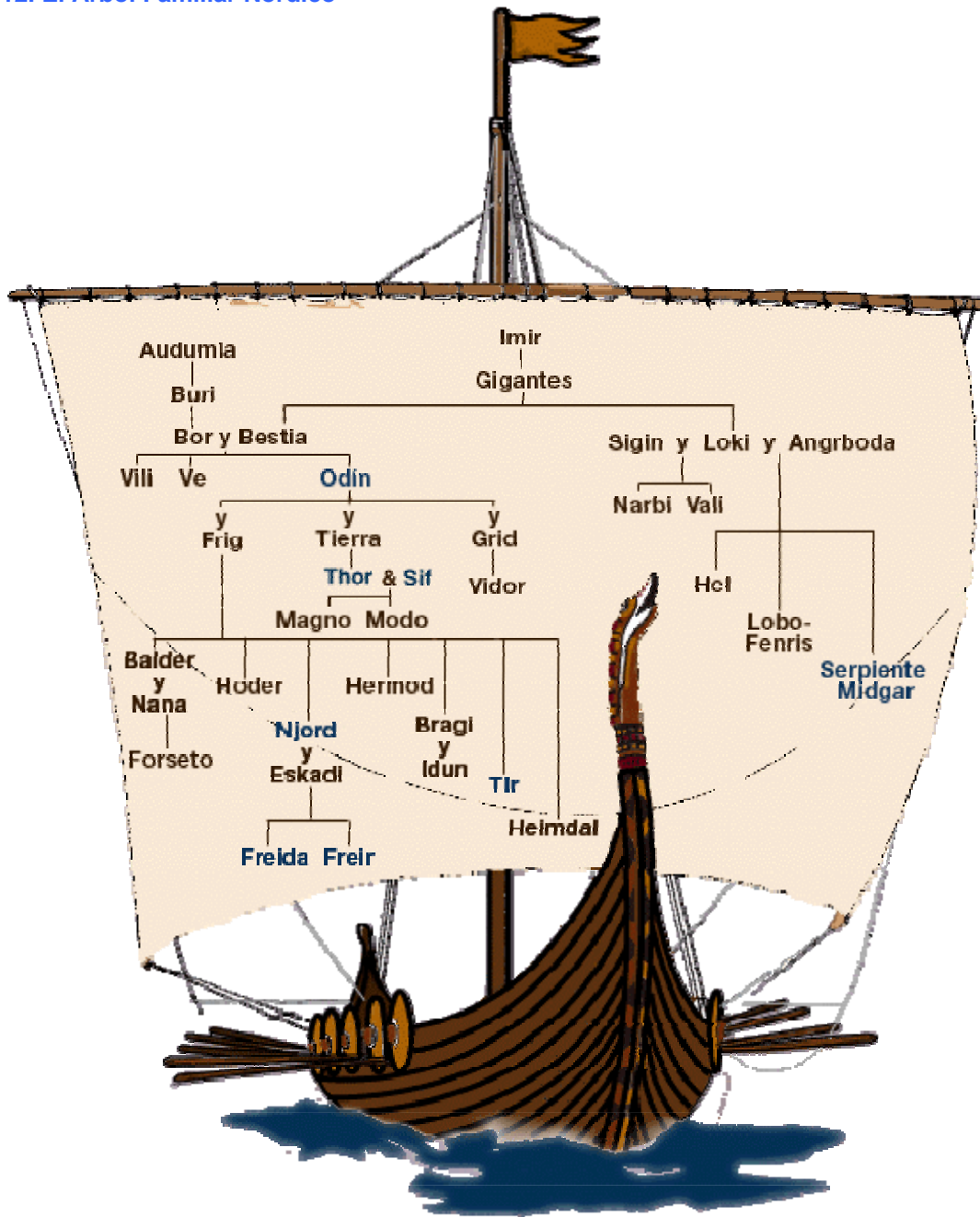


Se creía que una gran batalla entre el bien y el mal acabaría con la destrucción de los dioses. Durante la batalla, Bifrost se rompió debido al peso de los monstruos.

En la historia, todos los dioses y todo en la Tierra desapareció bajo el mar. Sin embargo, la Tierra se elevó desde el agua y la vida comenzó nuevamente.

El dibujo representa el concepto Nórdico del Universo como un árbol enorme alrededor del cuál se encuentra la Tierra. En la raíz del árbol se encuentra el mundo de los muertos, el mundo de los dioses y el de los gigantes.

12. El Árbol Familiar Nórdico



## 13. Ampliación de datos

### 13.1 las Eddas

La principal fuente de conocimiento que tenemos de esta mitología son las Eddas, textos mitológicos, religiosos, heróicos y poéticos que datan en el Codex Regius que los conserva del siglo XIII. Por lo visto estos poemas eran aprendidos de memoria por los poetas antes de que existiera el lenguaje escrito. Eran utilizados en ceremonias iniciáticas de la pubertad a la edad adulta, en las que el neófito debía identificarse con la figura del dios protagonista (a menudo Odín), y pasar por las pruebas que el dios había establecido y superado.

El poema más famoso de las eddas tal vez sea el Voluspá, o Profecía de la Vidente, en la cual se narra el interrogatorio de Odín a una bruja muerta a la que resucita para que le cuente el destino de los dioses (el Ragnarok). La vidente comienza contando la creación del mundo...

¡Oid! pido a todas las estirpes divinas,  
grandes y pequeños hijos de Heimdall;  
me pides, oh Valfödr, que te refiera  
las más viejas historias que puedo recordar.  
Recuerdo a los trolls, los primeros nacidos,  
que en un tiempo lejano me dieron la vida;  
nueve mundos recuerdo y nueve ramas,  
y el gran árbol del mundo aún bajo tierra.  
Fue en los tiempos primeros cuando Ymir vivió;  
no había arena ni mar, ni las frías olas,  
tierra no había, ni el alto cielo,  
sólo el vacío abismo, tampoco había hierba.  
Mas los hijos de Bur formaron la tierra,  
aquellos que crearon el famoso Midgard;  
brilló el sol desde el sur sobre el palacio,  
y surgió en la tierra la verde hierba...

### 13.2 El origen del mundo

En un principio era Muspell, el reino de fuego, luminoso y caliente. Allí vive Surtur, (el fuego) que saldrá en el fin del mundo con su espada llameante a acabar con los dioses. Al norte de Muspell estaba Niflhei, el reino del hielo eterno. De la fuente de Hvergelmir se alejaban 12 ríos helados, y cuando el río Eliagavar se alejó lo suficiente, comenzó a derretirse debido al efecto del calor de Muspell. El hielo se fundió y de él surgió Ymir, el padre de la estirpe de los

Gigantes de Hielo. Ymir se durmió y sudó, de su mano izquierda surgió una pareja de gigantes, y de sus pies un hijo.

De la escarcha de Eliagavar también surgió una vaca, Audumla, de cuyos cuatro ríos de leche se alimentó Ymir. La vaca se alimentaba chupando el hielo sagrado, y en tres días sus lamidas descubrieron un hombre: Bruni, que era hermoso, grande y poderoso, cuyo hijo Borr se casó con la gigante Bestla, hija de Bolthorhn, quien tuvo de él a Odín, Vili y Ve.

Los hijos de Borr mataron a Ymir, y en la sangre de sus heridas se ahogaron todos los gigantes menos la familia de Bergelmi. Odín y sus hermanos llevaron el cuerpo de Ymir al centro de Ginnungagap, donde lo despedazaron para formar el universo: De su carne se hizo la tierra, de la sangre el mar y los lagos, de sus huesos las montañas, de sus muelas las rocas, de su cerebro las nubes, y de su cráneo la esfera celeste. Debajo pusieron a cuatro enanos para sostenerla: Nordi, Sudri, Austri y Vestri (los cuatro puntos cardinales). De las chispas que salían del Musspell formaron las estrellas, ordenando sus órbitas. La Tierra quedó rodeada del Mar exterior. En sus costas viven los gigantes. En su interior, protegida por una muralla que son las cejas de Ymir, levantaron Midgard, la Tierra Media, hogar de los Hombres.

Paseaban los hijos de Borr por la costa y encontraron dos árboles; uno les dio vida, otro sabiduría y movimiento, el tercero forma, habla, oído y vista. Les dieron ropas y nombres a los hombres que habían creado: el hombre se llamó Ask y la mujer Embla, de quienes descienden los hombres de Midgard.

El gigante Narfi vivía en Jötunheim (Jötum es la palabra nórdica para gigante, cada uno de los nombres de dioses y demás seres tiene un significado en su lengua). Fue el padre de Nott (la Noche), negra y oscura como su estirpe. De Naglfari tuvo a Aud. De Annar a Jord, la Tierra. De Dellung (Brillante), de la estirpe de los Ases (Dioses) tuvo a Dag (el Día), luminoso y bello como su padre. Odín, Padre de todos, les dio caballos y carros para que recorrieran el cielo. El de Nott se llama Hrumfaxi y humedece la tierra con la espuma del bocado (el rocío). El de Dag se llama Skinfaxi, e ilumina el aire y la tierra con sus crines.

Un hombre llamado Mundilfaeri tuvo dos bellos hijos Luna (el chico) y Sol (su hermana). Ésta casó con un hombre llamado Glen. Los dioses irritados los pusieron en el cielo como conductores de los carros del sol y de la luna, chispas de Musspell. Los caballos de Sol se llaman Arvaki y Alsvidr y son refrescados por las fuelles isarnkol. Luna tomó de la tierra dos niños, Bil y Hjuki, que salieron de la fuente Myrgir llevando la cuba Saerg y la pértiga Simul. Vidfinn se llama su padre. Estos niños se ven aún desde la tierra. Los carros celestes son perseguidos por los lobos Skoll y Hati. son hijos de Hródvitn y de Gyg la gigante, de cuya estirpe de hechiceras, las Jarnvidur, nacerá Managram, el lobo que se tragará la luna.

Midgard, la tierra de los mortales, y el divino asgard estaban unidos mediante Bifröst, el puente del arco iris que estaba hecho de fuego para que los gigantes no pudieran atravesarlo.

Odín construyó el Gladsheim en Idavellir, el palacio de oro donde reside su trono y que es hogar de los dioses desde donde los doce ases dictan el destino de los hombres. Vingolf sería el palacio de las diosas.

Dieron los dioses forma humana y raciocinio a los enanos, que habían nacido en la tierra como los gusanos en la carne de Ymir.

Junto al fresno Yggdrasil tienen los dioses su tribunal. Este es el mayor de todos los árboles, sus ramas se extienden por todos los mundos y llegan al cielo. De las tres raíces del árbol, una llega donde los ases, otra donde los Gigantes de Hielo, allí en el antiguo Ginnungagap, y la otra en Niflheim. Bajo esta raíz está la fuente Hvergelmir, allí Nidhogg la serpiente mordisquea las raíces. Bajo la raíz que va a donde los Gigantes está la fuente de Mimir, que oculta la sabiduría y el conocimiento. Mimir bebe de esta fuente con el cuerno Gjallarhorn, y de ella dio a beber a Odín, quien dio en prenda su ojo siendo entonces el dios tuerto. La tercera raíz está en el cielo, y bajo ella está la sagrada fuente de Urd. Allí está el tribunal de los dioses, y cada día



cabalgan los dioses cruzando el Bifröst. En una hermosa sala viven tres doncellas, las Nornas, Urd, Verdandi y Skuld (pasado, presente y futuro), que modelan el destino de los hombres. Hay nornas de los elfos, de los hombres y de los enanos.

Un águila sabia se sienta sobre las ramas del fresno, y sobre sus ojos hay un halcón que se llama Vedrfolnir. La ardilla Ratatosk sube y baja el fresno y lleva habladurías entre la serpiente/dragón Nidhögg y el águila. Cuatro ciervos comen junto al fresno: Dain, Dvalin, Duneyr y Durathror. Hvergelmir está llena de serpientes, y en la fuente de Urd, con la que las nornas refrescan sus raíces para que no se pudran y cuya agua vuelve a todo lo que toca transparente como la clara del huevo, nadan dos cisnes. Del rocío de Yggdrasil se alimentan las abejas.

El concepto del árbol cósmico, el eje del mundo, se halla por doquier en las mitologías, y en este caso de la nórdica se expresa con especial fuerza, procedente de los indómitos bosques del norte de Europa y de toda la cultura celta/nórdica desarrollada alrededor de la sabiduría del árbol y su simbología para chamanes y druidas.

Otros reinos que el árbol comunica son Alfheim, hogar de los Elfos de la Luz (brillantes y hermosos) y los de las Tinieblas (más negros que la pez; que viven bajo tierra).

El viento es creado por un gigante en forma de águila que vive al norte del mundo, Hraesvelg, que lo crea al aletear. Svasud (agradable) es el padre del verano y Vindlom o Vindvalr hijo de Vasar, el invierno, de fiero corazón.

### 13.3 Los dioses

Los dioses nórdicos aparecen divididos en dos familias o categorías: los Ases (habitantes de Asgard) y los Vanes (que viven en Vanaheim). Parece ser que existió una antigua disputa entre los dos clanes, que acabaron firmando la paz. Los Vanes eran una suerte de semidioses, se ocupaban de asuntos terrenales como las riquezas, el comercio, la fertilidad, etc...

Odín es el más noble y antiguo, y todos le sirven. Frigga, su esposa, conoce el destino de los hombres aunque no sea vidente. Odín es llamado Allfödr (Padre de todos), Valfödr (Padre de los caídos en la lucha, a quienes aguarda el Valhalla), Hangagud (dios de los ahorcados) y muchos otros nombres.

Thor es el más fuerte de hombres y dioses. Se le llama Okuthor (Thor del carro) por el carro que posee, que es tirado por dos chivos, Tanngnjóst y Tanngnisnir. Las ruedas del carro al avanzar por los cielos producen el ruido de los truenos. Su martillo Mjólnir es viejo conocido de los gigantes, y con sus guantes de hierro jamás se le escapa el mango. un cinturón mágico acrecienta su fuerza. Su reino se llama Trudvangar y su palacio es Bilskirnir.

El otro hijo de Odín es Balder, el más bello, bueno y sabio de los Ases. su cabello es blanco y su rostro resplandeciente. Habla tan juiciosamente que nadie puede rechazar su opinión. Vive en el celeste Breidablik, donde no tiene lugar la suciedad.

El tercer As es Njörd, que vive en Noatún. Rige los vientos y calma el mar y el fuego. Concede toda suerte de riquezas al ser invocado. Creció en Vanaheim, pero fue tomado por los dioses como rehén y los Vanes se llevaron a cambio a Haenir para reconciliarse. Su mujer Skadi es hija del gigante Thjazi, y prefería vivir en las montañas de Thrymheim. Njörd, sin embargo, vivió junto al mar. Acordaron dormir nueve días en cada sitio, pero a uno no le gustaba el aullido del lobo ni a otra el chillido de las gaviotas, así que se separaron y Skadi vivió en las montañas, donde esquía y caza bajo el nombre de Ondurdis.

Frey y Freyja son los hijos de Njörd, poderosos y bellos. Frey rige la lluvia y el brillo del sol, la fertilidad de la tierra y las buenas cosechas. Freyja vive en Folkvangar, y elige a la mitad de los

caídos en combate. Su palacio es Sessrúmnir. Conduce un carro tirado por dos gatos. Le gustan las canciones de amor.

Tyr es el más osado y valeroso, y concede la victoria en las batallas. Tan sabio es que existe el dicho "sabio como Tyr". Perdió su mano cuando los dioses encadenaron al lobo Fenris.

Bragi es el poeta de entre los Ases, elocuente como ninguno. Su esposa es Idun, que guarda en un cofre las manzanas de oro que procuran la inmortalidad de los dioses.

Heimdall es llamado el As blanco. Es hijo de nueve hermanas. Se le llama Hallinskidi, y Gullintanni por sus dientes de oro. Su caballo es Gulltop. Vive en Himinbjörg, junto al Bifrost. Vigila la llegada de los gigantes de las montañas, duerme menos que los pájaros. Ve de noche como de día hasta las 300 leguas. Oye hasta como crece la hierba o la lana de las ovejas. Su cuerno Gjallarnhorn se oye en todos los mundos. Su espada es Hofut.

Hödr se llama el As ciego, de enorme fuerza e infausto recuerdo.

Vidar es taciturno y lleva gruesos zapatos.

Vali es otro, es hijo de Odín y Rind, osado en las batallas y de gran puntería.

Ull es hijo de Sif, adoptado por Thor. Hábil arquero y esquiador. Es gran guerrero, invocado en combate singular.

Forseti es hijo de Balder y Nanna, la hija de Nep. Su palacio celeste es Glitnir, donde todos los que llegan enemistados marchan acordes. Es el mejor juez de dioses.

Por último está Loki, enemistador de ases y mentiroso, desdicha de hombres y dioses y despreciado por todos. Es hijo del gigante Farbauti. Su madre es Laufey y sus hermanos son Byleist y Helblindi. Loki es hermoso y bello, pero de mala naturaleza y caprichoso. Es muy astuto. Su mujer se llama Sigyn, su hijo Nari.

### **13.4 Las diosas**

De las Asinias, Frigga es la más noble. Tiene una espléndida mansión llamada Fensalir.

Saga es otra, que habita en la magnífica Sökkvabekk.

Eir es la curandera.

Gefjun es doncella, y la sirven las que mueren vírgenes.

Fulla aún es virgen. Lleva el cabello suelto y una cinta de oro en la cabeza. Lleva la bolsa de Frigga y comparte sus secretos.

Freyja es la mayor, con Frigga. Se casó con Odr y su hija se llama Hnoss, tan bella que da nombre a los tesoros. Odr marchaba a largos viajes y Freyja lo lloraba con lágrimas de rojo oro. Se la llamó de distintas formas cuando buscó a Odr entre los hombres: Mardoll y Horu, Gefu, Syr, Vanadis. Posee el collar mágico Brising.

Sjofn se ocupa de conducir el pensamiento de hombres y mujeres hacia el amor.

Lofn es tan dulce y buena que el invocarla consigue el permiso de Odín y Frigga para las relaciones de hombres y mujeres. Da nombre a la alabanza.

Var escucha los juramentos de los hombres, da nombre a los juramentos solemnes y toma venganza de quienes los rompen.

Vor es sabia e inquisitiva, nada se le oculta.

Syn se ocupa de las puertas y las cierra a quienes no deben entrar.

Hlin está para vigilar a los hombres a quienes Frigga quiere salvar de algún peligro.

Snotra es sabia y de gentil porte.

Gnar es la mensajera de Frigga. Su caballo Hovfvarpnir corre por aire y mar, hijo de Hamskerpir y Gardrofa.

Jord, la madre de Thor, Sól y Bil se encuentran también entre las asinias.

Pero las féminas más conocidas de la mitología nórdica son las Valquirias, las vírgenes guerreras enviadas por Odín a rescatar a los caídos en batalla para conducirlos al Valhalla, donde preparan las mesas y les escancian la hidromiel: Gugn, Rota, Norn, Skuld y otras cinco desempeñan esta función, siendo la más conocida Brunhilda, que por desobedecer a Odín perdiese la inmortalidad y fuese desposada por Sigfried, el hombre sin miedo.

### **13.5 Las aventuras de Thor y Loki**

Thor está casado con Sif, la cual tiene poder para prever el futuro (como las sibilas), y sus dos hijos son Magni y Modi, quienes sobrevivirán al Ragnarok y heredarán el martillo Mjólnir.

Cuenta Snorri que Ökuthor y Loki viajaban en el carro guiado por chivos de Thor y llegado el anochecer se resguardaron en la cabaña de un granjero. Una vez allí, Thor sacrificó a sus dos chivos, los despellejó y los llevó a la olla para cocerlos. Thor, Loki y la familia del granjero los comieron, pero Thor les advirtió que no dañasen los huesos, aviso que no escuchó uno de los hijos del granjero, que rompió un fémur con su cuchillo. Thor ordenó a los campesinos echar los huesos en las pieles de los chivos. Por la mañana Thor se vistió, tomó al martillo Mjólnir y consagró las pieles de los chivos, que aparecieron entonces vivos de nuevo, más Thor se dio cuenta que uno cojeaba por tener el fémur roto, por lo cual Thor reprendió al campesino por haber sido su familia poco cuidadosos. Al saber lo que el hijo del granjero había hecho, Thor "dejó caer las pestañas sobre sus ojos", lo cual hizo por sí sólo que los campesinos se aterrorizaron y pidieran perdón, ofreciéndose a darle todo lo que tenían, pues Thor podía matar sólo con la mirada. Thor, iracundo, apretó el mango de Mjólnir hasta que los nudillos se le pusieron blancos, más al ver su miedo se calmó y aceptó que el hijo y la hija de los granjeros se convirtieran de entonces en siervos suyos, y así Thjálfí y Róskva siguieron siempre a Thor.

Continuando el viaje hacia Oriente, llegaron al Jötunheim (la tierra de los gigantes) y al mar, y se embarcaron. Al tocar tierra, encontraron un enorme bosque por el que caminaron todo el día. Al anochecer se resguardaron en una cabaña enorme, cuya puerta era tan ancha como la misma cabaña. A medianoche hubo un gran estruendo, la tierra tembló bajo ellos y la casa se estremecía. Encontraron una celda y allí se resguardaron mientras esperaban la llegada del día escuchando gruñidos y estrépitos. Al amanecer, Thor salió martillo en mano y vio a un enorme hombre que dormía y roncaba fuertemente, explicándose así qué eran los ruidos de la noche. Thor se ciñó su cinturón, que aumenta su fuerza divina, pero en ese momento se despertó el gigante. Por una vez dudó Thor antes de golpear y le preguntó su nombre. Así descubrió que se llamaba Skrymir, y que la cabaña en la que se resguardaron era el guante del gigante y la celda el pulgar del guante. Skrymir preguntó a Thor si querían acompañarle, a lo que el as respondió que sí. El gigante abrió su bolsa y comenzó a devorar su comida. Les preguntó que si querían juntar las provisiones, y aceptaron pues tenían pocas. Skrymir las guardó en su

bolsa y echó a andar a grandes zancadas. Al anochecer les buscó refugio bajo un gran roble, y se echó a dormir invitándolos a comer lo que quisieran. Thor intentó desatar la bolsa, pero increíblemente no pudo mover ni un nudo. Enfadado, se fue hacia donde dormía el gigante y le asestó un martillazo. Skrymir se despertó y preguntó si es que le había caído una hoja en la cabeza, si habían comido y si se iban a acostar ya, cosa que hicieron, aunque no pudieron dormir sin miedo... A media noche, Skrymir se puso a roncar de tal manera que el bosque retemblaba. Thor se levantó molesto y le golpeó de nuevo hasta clavarle medio martillo en el occipucio. Skrymir se volvió a despertar y achacó el golpe a alguna bellota que le hubiese caído... Thor, impresionado, le conminó a dormirse y se volvió a la cama. Cuando vio que el gigante dormía de nuevo le volvió a golpear en la sien, clavándole el martillo hasta el mango. Skrymir se despertó de nuevo y, frotándose la cabeza se quejó de los "pajarillos que habían echo caer sobre él alguna ramita". Viendo a Thor creyó que ya era hora de levantarse. Cogió su bolsa y continuó viaje, no sin antes recomendarles que si iban a la ciudad de Utgard no se hicieran los bravucones, pues allí había hombres que lo empequeñecían.

Caminando Thor con sus compañeros, se toparon con una fortaleza tan alta que tuvieron que doblar el cuello sobre las espaldas para verla en toda su longitud. Una verja les cerraba el paso y Thor no consiguió abrirla, pero era tan grande que pudieron entrar por entre los barrotes. Vieron una gran sala, y allí fueron.

En la sala había dos bancos en los que estaban sentados enormes hombres. Se dirigieron al Rey Utgard-Loki (sin relación aparente con el otro Loki), que tardó en mirarlos y lo hizo con una sonrisa burlona, adivinando quién era Thor y retándolos a exponer sus mayores habilidades, pues Utgard estaba seguro que entre su gente habría quien los superara en todo.

Loki se adelantó y lanzó su desafío: Nadie podría comer más rápido que él. Llenaron dos artesas de carne y llamaron a un tal Logi, y Loki comió la carne tan rápido como pudo, pero en el mismo tiempo Logi devoró además los huesos y la artesa!

Entonces Thjalfi, el criado de Thor se ofreció para probar sus fuerzas haciendo una carrera con quien Utgard designara. Salieron a unas pistas y Utgard llamó a Hugi de los suyos. Echaron a correr, y Hugi iba tan por delante que dio la vuelta cuando Thjalfi aún no había salido. Utgard se burló diciendo que había visto hombres con pies más ligeros, y ordenó una segunda carrera, de tal manera que cuando Hugi fue y volvió, había la distancia de un tiro de flecha hasta su perseguidor Thjalfi. En una tercera carrera, para cuando Hugi llegó a la meta, Thjalfi aún no había llegado a la mitad.

Acabada esa competición, Utgard preguntó a Thor en qué quería competir, eligiendo Thor batirse en la bebida con cualquiera de los hombres de Utgard. Utgard ordenó que le trajeran un cuerno de bebida y le dijo a Thor: "Pensamos que beber bien este cuerno es hacerlo de un sólo trago, pero hay algunos hombres que lo terminan en dos tragos, y no hay ninguno que sea tan mal bebedor que no lo apure en tres..." Thor miró el cuerno y no le pareció muy grande, aun que sí algo largo. Tenía mucha sed así que empezó a beber y dio un gran trago pensando que no tendría que volver a empinar el cuerno. Pero cuando se quedó sin respiración, Dejó el cuerno y para su sorpresa ¡el nivel casi no había variado! "Creía que Asathor podría dar un trago mayor", dijo Utgard. sin decir nada, Thor volvió a empinar el cuerno y bebió hasta la congestión, viendo que el extremo delgado no se empinaba todo lo que él hubiese querido. Cuando miró el interior del cuerno, vio que el nivel había descendido menos que antes... "No podrás decir que eres tan grande como dicen los hombres si no das en otros juegos más que en este", se burló Utgard. Thor se enfadó, y bebió de nuevo tanto como pudo, pero volvió a comprobar que el nivel del cuerno no descendió. Como no podía beber más, Entregó el cuerno.

Utgard lo desafió a probarse en otros juegos, y Thor intrigado aceptó. Utgard le ofreció que probase a levantar del suelo a su gato, algo que hasta los niños de allí conseguían. Era un gato grande, y Thor le puso la mano en la tripa y tiró para arriba, pero cuanto más subía la mano, más arqueaba el lomo el gato. Cuando Thor llegó tan alto como pudo, todo lo que consiguió es que el gato levantase una de sus cuatro patas...

"Tal como suponía, Thor es demasiado pequeño comparado con nuestros hombres", se seguía burlando Utgard. "Tan pequeño como dices que soy, ¡que venga alguien a luchar conmigo!", gritó Thor enfadado. Utgard dijo que entre todos sus hombres no había ninguno que fuese adecuado para luchar con Thor. A menos que Thor quisiera luchar con Elli, la vieja madrastra de Utgard, que había vencido a hombres más corpulentos que Thor. Y así ocurrió que cuanto más empeño ponía Thor en derribarla, más firme permanecía la anciana. La vieja comenzó a hacerle presas, y Thor no tardó en hincar la rodilla. Entonces Utgard le pidió que cesaran la lucha, y como ya era de noche dio a Thor y a sus compañeros un sitio donde sentarse y allí pasaron la noche.

Al día siguiente, cuando se disponían a marchar Utgard les sirvió en la mesa comida y bebida, y después de eso los acompañó hasta fuera de la fortaleza, donde les confesó que ya se cuidaría él de que no volvieran por allí, pues había puesto a su pueblo en grave peligro, ya que Utgard se descubrió como Skrymir, y confesó que desde su encuentro les había causado alucinaciones: cuando Thor creía que le estaba golpeando la cabeza, Utgard confesó que le hubiese matado de acertarle, pero que en su lugar puso tres colinas que por los poderosos golpes de Thor quedaron convertidas en tres fosas. Loki comió rápidamente, pero no podía vencer a Logi, que era el Fuego, y que quemó también la artesa. Thjalfi compitió contra Hugi, que era el Pensamiento, y era normal que no pudiese vencerle pues no hay nada más rápido. El cuerno del que bebió Thor tenía un extremo en el mar, y los sorbos de Thor hicieron que se produjese un reflujo que llaman "médanos". Y al ver como el gato levantaba la pata todos se asustaron, pues ese gato era la serpiente de Midgard., que rodeará toda la tierra y que Thor levantó hasta el cielo. Y en cuanto a la pelea contra la vieja, Elli era la Vejez encarnada, y nadie puede vencerla. Así Utgard protegió su fortaleza con encantamientos para que nunca más la encontraran ni tuvieran poder sobre ella. Y cuando Thor oyó esta historia levantó iracundo el martillo dispuesto a aplastar a Utgard y a su fortaleza, pero habían desaparecido...

### **13.6 La muerte de Balder**

Tuvo Balder el bueno unos sueños horribles sobre su muerte, lo cual comunicó a los Ases, que reunidos en asamblea decidieron protegerlo de todo mal. Frigga, su madre, tomó juramento a todas las cosas para que respetaran a Balder: al agua, al fuego, al hierro y todos los metales, a las piedras y la tierra, a los árboles, a las enfermedades, a las aves, los animales, los venenos, las serpientes, etc... Cuando esto se hizo y se supo, se divertían los Ases poniendo a Balder en el Thing (el lugar de reunión) y arrojándole toda clase de Objetos: piedras y flechas, lo golpeaban con la espada, e hicieran lo que hicieran no lo dañaban, quedando todos asombrados. Más Loki, hijo de Laufey, se disgustó al ver esto y fue a casa de Frigga en Fensalir Disfrazado de mujer para preguntarle si sabía lo que estaban haciendo los ases en el Thing. "Ni armas ni maderas dañarán a Balder, les he tomado juramento a todas", "¿A todas?", preguntó Loki. "Al Oeste del Valhalla crece una rama mágica a la que llaman muérdago. Me pareció demasiado joven para pedirle juramento", reveló Frigga inocentemente. Loki cogió el muérdago y lo desenterró. Fue al Thing con él. Allí estaba Hödr, apartado del círculo por ser ciego. Loki lo animó a hacerle los honores a Balder tirándole también algo, le dio la rama de muérdago y le indicó donde estaba Balder, que cayó muerto a tierra al ser golpeado por la rama. Cuando Balder cayó muerto los Ases perdieron el habla por el susto, y se miraban unos a otros con lágrimas en los ojos, y supieron inmediatamente quien lo había hecho, pero no podían vengarse por que era un lugar de tregua.

Quien más sufrió en silencio el dolor de la pérdida de Balder fue su padre Odín, que sabía lo que ésta pérdida costó a los Ases. Entonces los dioses se reunieron y Frigga preguntó quien sería el que, ganándose todo su amor y su favor, viajaría al infierno e intentaría encontrar a Balder y rogarle a Hela, la diosa de los muertos, que lo devolviese a Asgard si ella lo permitía. Hermod el vigoroso, hijo de Odín, fue quien se ofreció voluntario, montó el veloz Sleipnir, el caballo de ocho cascos de Odín y partió hacia Hel.

Los Ases mientras tomaron el cadáver de Balder y lo llevaron al mar, junto a su barco Hringhorni, el mejor de todos, que pensaron utilizar como su pira echándolo al mar. pero el

barco no se movía. Entonces mandaron mensaje a Jötunheim para que viniera una giganta de nombre Hyrrokin, que llegó cabalgando un lobo y usando como brida una víbora. Saltó de su montura que tuvo que ser sujeta por tres berserker (guerreros/oso poseídos de una furia incontrolable). La giganta echó la nave al agua del primer empujón. Thor empuñó su martillo e intentó matarla, pero los dioses pidieron tregua para ella. Llevaron el cadáver al barco junto con el de su mujer, Nanna hija de Nep, que se quebró de dolor y murió. Entonces se levantó Thor y consagró el fuego con Mjöltnir, y ante sus pies salió corriendo un gnomo llamado Litr, y Thor le dio una patada y lo arrojó al fuego y murió. Al funeral acudieron gentes de toda Condición: Odín, con Frigga y las Valquirias y con sus cuervos, Frey con su carro tirado por el jabalí Gullinbursti, Heimdall montando a su caballo Gulltopp, Freya conducida por sus gatos. Odín puso en la pira su anillo de oro, Draupnir, que cada nueve noches goteaban de él ocho anillos de gran peso, y también el caballo de Balder, que fue llevado a la pira con sus arreos.

Hermod cabalgó nueve noches por oscuros valles hasta que llegó al río Gjall y cruzó el puente Gjallarbun, cubierto de oro. Modgud, la doncella que vigila el puente le preguntó por qué cabalgaba hacia el infierno, si el puente no resonaba bajo él, revelando que no estaba muerto. Le indicó que Balder, a quien buscaba, había cruzado el puente y "hacia abajo y hacia el norte va el camino del infierno". Hermod cabalgó hasta las Puertas del infierno, allí desmontó, cinchó al caballo, montó y picó espuelas, y el caballo saltó tan alto por encima de las puertas que no volvió a bajar. Hermod llegó al palacio, desmontó y allí vio sentado en el escaño más alto a su hermano Balder. Pasó allí la noche y por la mañana rogó a Hela que le dejara cabalgar a Balder con él de vuelta, contándole el luto que había levantado. Hela dijo que debía demostrar que Balder era tan querido como contaban; si todas las cosas del cielo, vivas y muertas, lo lloraban, Hela soltaría a Balder, pero si una sola se negaba quedaría en Hel por siempre. Balder despidió a Hermod y le devolvió a Odín a Draupnir, y Nanna envió a Frigga linos y el anillo Fulla.

Enseguida enviaron mensajes los Ases a todas las cosas para que lloraran a Balder, a los hombres y los animales, a piedras y metales, a árboles y plantas; pero de vuelta los mensajeros encontraron en una cueva a una giganta (de nuevo Loki disfrazado) que se negó a llorarlo: Thökk llorará lágrimas secas por la pira de Balder; ni vivo ni muerto me sirvió el hijo del hombre que guarde Hel lo suyo.

Y por eso se dice de Loki que es quien más daño ha causado a los Ases...

### 13.7 El Ragnarök

El Ragnarök, en contra de la creencia popular no tiene nada que ver con el fin del mundo ni el Crepúsculo de los Dioses, sino que significa "El Destino de los Dioses".

Vendrá el invierno llamado Fimbulvetr, con inmensas nevadas, hielos y vientos gélidos en todas las direcciones. El sol no será capaz de calentar. Tres inviernos seguirán sin ningún verano por medio, pero antes vendrán otros tres, en los que el mundo se sumirá en grandes batallas, y los hermanos se matarán entre sí por avaricia, y no respetarán al padre y al hijo, ni en las matanzas ni en el incesto.

El lobo que persigue al sol se lo tragará, y lo mismo sucederá con el que sigue a la Luna. Las estrellas se precipitarán desde el cielo. Temblará la tierra y las montañas se derrumbarán, y todas las cadenas se romperán y quebrarán.

Entonces se soltará el Lobo Fenris (atrapado gracias al sacrificio de la mano de Tyr por una cadena mágica que construyeron los enanos).

Las aguas inundarán la Tierra, pues la Serpiente de Midgard se revolverá con furor de gigante y saltará a la tierra. Se soltará entonces el barco Nafglari, hecho con las uñas de los muertos

(por eso se evita que un muerto sea enterrado sin cortarle las uñas, para no dar fuerza a ese barco y retrasar el Ragnarok). Su piloto es el gigante Hrym.

Fenris abrirá su boca hasta tocar cielo y tierra, y saldrá fuego por ella. La serpiente escupirá veneno y se encrespará por los aires haciendo compañía al lobo.

Se rasgará el cielo y vendrán cabalgando los hijos de Muspell, presididos por Surtur y su brillante espada. Cuando cabalguen sobre Bifrost se romperá. A la llanura de Vigrid también llegarán Loki y Hrym y todos los Gigantes de la Escarcha, y a Loki lo seguirán todas las criaturas del Averno. Y Heimdall se levantará y soplará el cuerno Gjallarhorn y despertará a todos los dioses y se reunirán en asamblea. Odín cabalgará hasta el puente de Mímir y le pedirá consejo. Entonces temblará Yggdrasil, el fresno del mundo, y no habrá nadie sin miedo.

Los Ases y los Einherjard, los guerreros del Valhalla, vestirán sus armas y cabalgarán hasta el llano. Primero irá Odín, con su yelmo y su coraza de oro, y su lanza Gungnir, y lo atacará el lobo Fenris, y Thor no le podrá ayudar pues tendrá que enfrentarse a la serpiente de Midgard, Jormungand. Frey luchará contra Surtur, mas morirá por no tener la espada que le dio a Skirnir. Entonces soltarán al perro Garm, el más horrible de los monstruos, que está atado ante Gripahell, y luchará contra Tyr y se matarán los dos. Thor dará el golpe de muerte a la serpiente de Midgard y entonces retrocederá nueve pasos y morirá por el veneno de la serpiente. El lobo se tragará a Odín, y así morirá el Padre de Todos. Pero Vidar pisará la mandíbula de Fenris con su zapato hecho de las suelas que los hombres desechan (lo cual es bueno, pues ayuda a los Ases) y se la romperá al tirar de la mandíbula superior. Loki luchará con Heimdall y los dos morirán. Entonces Surtur arrojará fuego sobre la tierra y quemará todos los mundos.

Pero no todo el mundo morirá. Los que estén en el cielo Gimlé se salvarán y beberán, y también los que estén en el palacio Brimir en Okolnir, pero otros estarán en lugares horribles, palacios hechos de serpientes que escupen ríos de veneno que los asesinos y los que rompen juramentos tendrán que vadear. Y aún peor será en Hvergelmir.

Pero la tierra volverá a surgir de los mares y será verde y bella y crecerán los campos sin sembrarlos. Vivirán Vidar y Vali, a quienes el fuego de Surtur no dañará, y habitarán en Idavellir, donde estuvo Asgard. Y allí irán Magni y Modi, los hijos de Thor, y tendrán el Mjolnir. Y del infierno vendrán Balder y Hödr, y hablarán de las viejas runas, y encontrarán en la hierba los escaques de oro que pertenecieron a los Ases. En un bosque llamado Hoddmímir se habrán escondido del fuego dos hombres llamados Líf y Leifthrasir, y comerán rocío y serán los padres de una descendencia que habitará todos los mundos. Y el Sol tendrá una hija no menos bella que ella misma. Y nadie puede hablar más allá de la marcha de los tiempos.

Y termina la profecía de la vidente con el dragón Nidhög hundiéndose en los infiernos:

Llegará volando el oscuro dragón,  
la sierpe brillante, desde Níðafjöll;  
llevará en sus plumas los muertos de Nidhög.  
Allí se hundirá.

#### Material obtenido de:

Volumen I

<http://www23.brinkster.com/mitologiaweb/>

Volumen II

[http://pobladores.lycos.es/channels/planeta\\_tierra/Mitologik](http://pobladores.lycos.es/channels/planeta_tierra/Mitologik)

Volumen III

[http://www.windows.ucar.edu/tour/link=/mythology/norse\\_culture.sp.html](http://www.windows.ucar.edu/tour/link=/mythology/norse_culture.sp.html)

<http://www.iespana.es/tierradenod/mitologianordica.htm>

# MITOLOGÍA CELTA

## 1. Introducción

Para los primitivos celtas, el mito suplantaba a la historia misma. En ninguna otra sociedad se daba tan perfecta simbiosis entre la realidad y la irrealidad, la narración y la fábula, lo exotérico y lo esotérico. Ya el griego Estrabón, que nació poco antes de comenzar nuestra era, menciona a los celtas en su voluminosa obra geográfica, basándose en escritos de anteriores historiadores clásicos, y hace mención a la similitud de ritos y costumbres entre pueblos que, merced a las continuas migraciones de aquellos tiempos, hermanaban sus razas hasta llegar, incluso, a una posterior simbiosis. También cita algunas de sus peculiaridades, las cuales hacen a este pueblo primitivo más atractivo que otros muchos de aquella época.

Se sabe, por ejemplo, que los celtas adoraban las aguas de los diferentes manantiales y consideraban sagradas todas las fuentes. En torno a ellas tejieron variedad de leyendas, algunas de las cuales han pervivido hasta nuestros días.

Muy a menudo, los héroes celtas se consideraban hijos del río Rin -pues de la margen derecha de este río provenía esa etnia celta que invadió la Galia, las Islas Británicas, España, parte de Alemania e Italia y el valle del Danubio, ya que sentían la necesidad de ser purificados por el poder catártico del agua. No obstante, la deidad más peculiar de las aguas era Epona -asimilada del mundo griego-, que siempre iba montada a caballo, animal que el dios del mar, Posidón, había hecho surgir con su tridente, tal como quedaba recogido en la mitología clásica, por lo que también era considerada entre los celtas como una diosa ecuestre.

Es el celta, por tanto, un pueblo de costumbres ancestrales, que introduce en la historia, acaso sin proponérselo, el valor mágico del arte, puesto que hace ya más de quince mil años representaba en las paredes de ocultas cuevas una serie de estilizadas figuras que, en opinión de modernos investigadores de la prehistoria, estaban cargadas de simbolismo, y cuando menos -especialmente al representar el cuerpo de algunos animales, que les servían de alimento, atravesados con flechas o lanzas como una premonición mágica de su posterior captura-, pretendían acercar la realidad a su imagen hasta identificar ambas. Se trata, por tanto, de un pueblo que se caracteriza por introducir en sus legendarias epopeyas, transmitidas por lo común de forma oral, elementos mágicos y simbólicos que conformarán el mito de su ancestro, y de su idiosincrasia, como raza y como etnia únicas.

Y, así, los celtas tenían una concepción animista de la naturaleza y de la materia -las cosas están llenas de dioses y de demonios, y tienen vida- y, por lo mismo, consideraban sagradas a las montañas y, de forma especial, a sus cumbres y picachos, en donde se llevaban a cabo rituales similares a los que se realizaban en el Rin al sumergir en sus aguas a los recién nacidos; si el niño sobrevivía pasaba a ser hijo legítimo puesto que tenía un protector, el río Rin, común a él y a su progenitor. Algunas cimas de montañas eran consideradas como morada de las deidades celtas y, en sus cumbres, se erigían templos en honor de los dioses que mejor protegieran estos lugares de silencio y recato.

Una etnia, como la celta, que llenaba las regiones en las que habitaba con infinidad de seres fantásticos, tales como hadas, gnomos, silfos, duendes y enanos, tenía que procurarse lugares idóneos para el acomodo de tamaña caterva. Y es así como surge la preocupación y el respeto por la vegetación, por la hierba, por los árboles; el bosque se erige, todo él, en santuario celta, y sus árboles -con las raíces buscando las profundidades de la tierra, y las ramas abriéndose hacia el horizonte amplio del espacio exterior-, simbolizan la relación constante entre lo que está abajo y lo que está arriba, entre lo inmanente y lo trascendente.

Siguiendo su criterio animista, los celtas consideraban a sus bosques llenos de vida y, muy especialmente a ciertos árboles, de la familia de los quercus, que en ellos crecían. Entre éstos, acaso los más protegidos ritual y eficazmente, fueran las encinas, a las cuales se las tenía un respeto religioso y trascendental, cargado de veneración. Era un árbol bendito y, cuando ardía, tenía la virtud de curar enfermedades. Acaso la tradición, que aún pervive, de las hogueras de San Juan, tenga su origen en ciertos ritos celtas relacionados con la llama catártica de la encina al arder.



También los animales eran objeto de culto y veneración entre los galos. Algunos grupos tribales llevaban el propio nombre de un determinado animal para, así, mostrarle la veneración y el culto debidos.

Lo cierto es que existen numerosas representaciones artísticas que muestran la importancia que, entre los celtas, adquiriría el totemismo animal. También abundar una especie de legislación no escrita, que es una consecuencia directa de esta consideración sagrada de los animales, por la cual los pobladores celtas se mostrarán escrupulosos a la hora de conseguir sus alimentos. Por ejemplo, entre los celtas no se consumía carne de caballo, puesto que éste era uno de los animales considerados sagrado, y exclusivamente destinados a menesteres bélicos.

Animales como la liebre, eran utilizados por los pobladores celtas con fines relacionados con la predicción profética y la visión futura. También el pollo, el gallo y la gallina eran animales venerados por los celtas, y su carne no podía comerse.

La cultura celta esta muy presente en la época actual, en las regiones de Galicia y Asturias en España, en la Bretaña francesa y en Irlanda, Gales y Escocia, y los vestigios del paso de estos pueblos que dominaron media Europa son el objeto de estudio y gran aceptación por los modernos descendientes de los pueblos de la cultura celta.

Como veremos a continuación estos pueblos pese a la dispersión geográfica compartían mitos y folklore comunes, que se iban transmitiendo de forma oral entre los bardos o minstrels, los druidas, figuras muy importantes dentro de la cultura y religión celta y entre la gente popular en forma de historias, leyendas, baladas y cuentos. A través de las recopilaciones de estas historias por los monjes cristianos en la edad media han llegado hasta nosotros las sagas mitológicas mas conocidas de la cultura celta, y son las que se pueden ver en el resto de las secciones.

## 2. Cultura Celta

El panteón celta es difícil de especificar. Los nombres de cientos de dioses son conocidos, pero la mayoría parece ser deidades locales. Durante el período romano, muchas deidades celtas fueron identificadas con dioses romanos. Uno de los más importantes llamado Lug en Irlanda, fue identificado como Mercurio. A él se le atribuye la invención de todas las artes, guía de los caminos y viajes, y virtud para las ganancias del dinero y comercio. Luego están: Apolo, cura enfermedades; Júpiter, gobierna el cielo y Marte preside la guerra. A éste le ofrecen los despojos del enemigo al entrar en batalla. Dicen los galos que son todos hijos de Plutón.

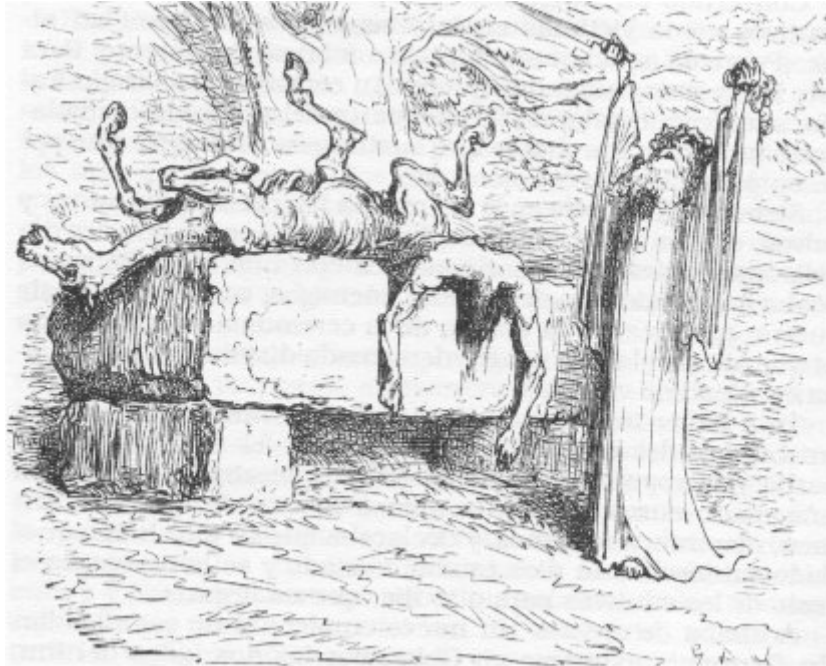
El ciclo mitológico irlandés puede ser dividido en cuatro grandes divisiones. La primera es el ciclo histórico - mitológico. Dos textos importantes son parte de este ciclo: The Leabhar Gabhala (Libro de invasiones), una historia mitológica de Irlanda; y The Dinnshenchas (Historia de Lugares), una geografía mitológica de Irlanda. El principal tema en el ciclo Histórico – mitológico concierne a la gente de Irlanda y las fortunas de The Tuatha De Danann (Gente de la divinidad Danann), quienes fueron los ancestros mitológicos de los irlandeses.

La segunda división es el ciclo del Ulster. Estos mitos son historias de los guerreros del Rey Conchobar. Los temas se basan en el honor y prestigio que envuelven las muertes heroicas y el héroe Cuchulain (o Cuchulainn). La tercera división es el ciclo de Leinster que cuenta las hazañas de Finn Mac Cumbail y sus compañeros. La última división se refiere a la institución y fundación de los grandes y menores reyes de Irlanda.

En la cultura celta primitiva los guardianes de las tradiciones, la cultura heredada y la religión recaían en dos grupos: Los bardos (baird) y los sacerdotes druidas (druidh)..

Los druidas son la casta de sacerdotes entre los galos y otros pueblos celtas del Occidente europeo. En un tiempo fue Britania la principal escuela de aspirantes continentales al druidismo, en donde se cree fue inventada esta ciencia y regada de allí a toda la Galia sin llegar a Alemania. Ellos eran autónomos, anárquicos y preocupados por las tradiciones locales, pero un carácter básico unitario se manifiesta en su organización social e historias mitológicas. Existieron tres clases de druidas.- profetas, bardos y sacerdotes. Estrabón,

Diodoro y Tácito refieren que los druidas practicaban la Adivinación por el vuelo de las aves y los movimientos convulsivos de los prisioneros que sacrificaban a tal fin.



César describió así el carácter y funciones de los druidas: Atienden el culto divino, realizan sacrificios públicos y privados y explican asuntos de religión; casi todas las querellas públicas o privado caes dentro de su jurisdicción; y cuando se comete algún delito, cuando se perpetra algún asesinato cuando surge alguna controversia sobre cuestiones de herencias o límites de tierra, actúan también de jueces. Fijan los premios y castigos; si un individuo particular o público desobedece sus decretos, es excluido de los sacrificios, máximo castigo para ellos. Los druidas poseen un jefe, que goza de la más alta autoridad entre ellos. Cuando éste muere, lo sustituye el que más jerarquía tenía entre los restantes. En ocasiones es necesario recurrir a una votación entre druidas y, en casos raros, se van a las armas>.

La unidad de la religión druida se basa en que lo sobrenatural y natural no existían separados, no existe diferencia. La religión era muy importante para la vida de todos los días. Los símbolos de la religión se encuentran en todas partes: los árboles, ríos, aves, lagos,... los montes en donde los dioses vivían.

Mientras que los druidas eran el principal objeto de la oposición de la iglesia hasta su desaparición, los bardos establecieron un modus vivendi con el clero y las autoridades de la iglesia, de forma que pudieron continuar con sus funciones de salvaguardas de la tradición y el conocimiento, e incluso adoptaron muchas de las funciones que habían correspondido a los sacerdotes druidas.

### 3. Panteón Celta

Es difícil abordar el estudio de la mitología céltica, no existen dioses solares o lunares, ni deidades protectoras de ciertas artes, ni panteones ampliados de dioses y diosas relacionados entre sí. Los dioses celtas son más bien una raza divina, una serie de individuos "angélicos" de portentosas y variadas capacidades y conocimientos, pero que en lo demás se comportan justo como los mortales e incluso viven o se mezclan con ellos. Podemos encontrar grandes arquetipos en los que encajar a algunos de estos personajes míticos, reyes, druidas y héroes.

Entre los dioses de los celtas de Irlanda y del continente se pueden encontrar los siguientes:

<a href="#"><u>Aine</u></a>	<a href="#"><u>Angus Og</u></a>	<a href="#"><u>Apadeva</u></a>	<a href="#"><u>Arduinna</u></a>	<a href="#"><u>Artio</u></a>
<a href="#"><u>Balor</u></a>	<a href="#"><u>Belenus</u></a>	<a href="#"><u>Belisana</u></a>	<a href="#"><u>Brigit</u></a>	<a href="#"><u>Cernunnos</u></a>
<a href="#"><u>Cu Chulain</u></a>	<a href="#"><u>Dana</u></a>	<a href="#"><u>Dagda</u></a>	<a href="#"><u>Eithne</u></a>	<a href="#"><u>Lugh</u></a>
<a href="#"><u>Morrigan</u></a>	<a href="#"><u>Ogmio</u></a>	<a href="#"><u>Taranis</u></a>	<a href="#"><u>Tethra</u></a>	<a href="#"><u>Teutates</u></a>

### *Aine*

Hija del danaano Owell. Diosa del amor y la pasión. Se dice que Ailill Olum, rey de Munster se enamoró de ella y fue muerto debido a las artes mágicas de esta diosa. Luego Ainé se enamoraría de Fitzgerald, con quien tuvo descendencia.



### *Angus Og*

Hijo de Dagda y Boana. Dios del amor. Encima de su cabeza revoloteaban cuatro pájaros que simbolizaban sus besos. Con su canto hacía que se enamoraran las parejas. Se cuenta que una vez quedó totalmente enamorado de una doncella que vio en sueños. La buscó por toda la región para ver si existía, pero no la encontraba.



Un día su ayudante Bov el Rojo le dijo que encontró a una chica que podría ser la que vio en sueños, en un lago llamado Boca del Dragón. Angus se fue entonces al lago y encontró a 500 doncellas paseando cerca del lago. Todas iban en pareja unidas con una cadena de oro. Pronto se enteró que la doncella se llamaba Caer y que tenía el poder de convertirse en cisne cada año. Un día se atrevió a llamarla y justamente cuando pronunció su nombre se transformó en un hermoso cisne. Angus se lanzó al lago y ella lo aceptó y se unieron en el amor y cantaron juntos y todos los que oyeron la música divina se durmieron por tres días y tres noches.

#### *Apadeva*

Un ara del museo de Colonia se dedica a Apadeva, (literalmente "la diosa del agua"): Su primer elemento se repite en el venético Aponus y sirve para designar el elemento acuático entre diversos pueblos europeos.

#### *Arduinna*

Arduinna o Arduenna, señora de los bosques de las Ordenas, asociada al jabalí. Este animal juega un papel muy importante en la imaginación celta no solo en la guerra y en la caza en virtud de su irreducible ferocidad; sino también de la prosperidad, (recuérdese la importancia del cerdo en general en los banquetes aristocráticos, en lo que sin duda se trata de una cocina ritualizada) y quizá en definitiva de la inmortalidad, de ahí la frecuencia de su aparición en las monedas, a veces asociado a la figura humana.



#### *Artio*

Diosa representada junto a un Oso en Muri, en las cercanías de Berna. Los Romanos la identificaron con su diosa de la caza y los bosques Diana, o la Artemisa griega.

### *Balor*

Rey de los Fomoiré. Gigante, padre de [Eithne](#) y abuelo de [Lugh](#).



Balor era conocido como el Ojo Diabólico, pues tenía un solo ojo y con la sola mirada de éste podía matar a quien quisiera. Pero, por cuestiones de vejez, no podía mantener el ojo abierto mucho tiempo.

Fue muerto por Lugh, su nieto, que libero así al pueblo danaano de la opresión que los fomorianos ejercían sobre ellos.

Para matar a Balor, Lugh tuvo que esperar a que el gran ojo se cerrara para lanzarle una piedra que se incrustó en su cerebro.

### *Belenes*

Dios al que le atribuían la curación de las enfermedades. Un monumento antiguo lo representa con la cabeza radiante y con una gran boca abierta en aptitud de pronunciar los oráculos.

Los romanos lo reconocieron como su dios Apolo.



#### *Belisana*

Belisama "Reina del cielo", talvez la misma diosa Irlandesa [Brigit](#), "la muy Alta", a la vez madre, esposa, hermana e hija de los dioses a la que se atribuye el patronazgo de los poetas, herreros y médicos.

Los romanos la asimilaron a Minerva, diosa inventora de las artes.

#### *Brigit*

Gran diosa irlandesa. Se la considera hija de [Dagda](#) y pertenece a los [Tuatha dé Danann](#). Su nombre proviene de un radical que significa "altura", "eminencia", lo que señala su preeminencia. Aparece en la tradición irlandesa con distintos nombres, que simbolizan las funciones sociales que se le atribuyen, esquemáticamente ella es triple, pertenece a las tres clases de la sociedad indoeuropea:

- Diosa de la inspiración y de la poesía. Clase sacerdotal.
- Protectora de los reyes y los guerreros. Clase guerrera.
- Diosa de la técnicas. Clase de los artesanos, pastores y labradores.





### *Cernunnos*

Divinidad gala ampliamente representada, con dos cuernos de ciervo y dos orejas de bestia frecuentemente lleva un torques (collar de oro, raramente de plata) en el cuello o en la mano o en los cuernos. Se suele asociar a la serpiente con cuernos de carnero, emblema de fertilidad y regeneración ctónica.



Y en ocasiones como en el famoso caldero hallado en Gundestrup (Dinamarca), aparece como el señor de los animales, asociado a la serpiente criófora a un oso, un lobo y otros animales. La esencia de su culto es muy antigua.

Cú Chulainn significa el "perro de caza de Cullan". Cuando era niño su nombre era "setanta" que significa 'el pequeño'. Se convirtió en Cú Chulainn cuando mató al perro guardián del herrero Cullan, y así prometió guardar la casa de los herreros en lugar del perro. Cú Chulainn es uno de los grandes héroes irlandeses.

Su propio nacimiento tiene ya características mágicas, pues tiene un padre divino y otro mortal. La madre de Cú Chulainn era Dechtire, hija del druida Cathbad quien era, a su vez, consejero del rey Conchobar. Fue Cathbad quien predijo que Cú Chulainn sería un gran guerrero, pero que moriría joven. Al poco de casarse Dechtire con Sualtam, hermano del depuesto líder de Ulster Fergus, huyó junto con sus cincuenta damas al más allá convertidas en bandada de pájaros. Durante el banquete de boda tragó una mosca que le hizo soñar con el dios solar Lugh, que fue quien le dijo que emprendiera ese viaje. Cathbad tranquilizó a su yerno diciendo que Dechtire sólo había ido a visitar a sus parientes, puesto que su abuelo materno era Aonghus. Lo cierto es que Lugh retuvo a Dechtire en el más allá durante tres años.

Cuando Dechtire y sus damas regresaron a Emain Macha —la fortaleza de los reyes de Ulster— en forma de pájaros de brillantes colores, Dechtire esperaba un hijo de Lugh, Setanta. Sin embargo, Sualtam estaba tan feliz de tener de vuelta a su esposa que aceptó al muchacho como si fuera su propio hijo.





Desde joven Setanta aprendió las artes de la guerra, pero nadie fue consciente de su fortaleza y bravura hasta que mató a un enorme perro con las manos desnudas. El buen herrero Culann vivía solo, plenamente entregado a su trabajo. Para cuidado de sus cosas y rebaños, tenía, como guardián, un enorme perro. En cierta ocasión, el rey Conchobar recibió invitación de su artesano para que compartiese la mesa de un simple forjador. El soberano, que conocía el estilo de vida del herrero, procuró presentarse con poca comitiva. Cuando se dirigía a casa de Culann, vio que su sobrino Setanta estaba venciendo a unos cincuenta muchachos en juego de competición. Quedó tan maravillado de la fuerza y destreza del niño, que lo invitó a que lo acompañase, como si ya fuese uno de sus guerreros. Pero Setanta quiso terminar las pruebas.

Cuando Conchobar llegó a casa del herrero ya no se acordaba de que había de llegar su sobrino. El herrero cerró las puertas del muro que rodeaba su casa y dejó suelto al perro como guardián ante la puerta. Cuando llegó el niño, penetra en el cercado y el perro se abalanza contra él. Pero en el momento en que el can abre la boca, Setanta lo coloca, en la garganta, una bola de las que se utilizaban en las competiciones. No termina aquí la cosa: lo estrangula y lo arroja contra la pared, estrellándole la cabeza contra uno de los pilares de la entrada.

Los invitados salen de la casa para ver qué ocurre y ven a un niño de seis años junto al perro destrozado. Al ver aquello Culann se entristece sobremanera. Aquel perro era su compañero inestimable, su colaborador más fiel. Setanta intenta consolarle: "No te apenes. Te regalaré un cachorro que, cuando sea mayor, te prestará el mismo servicio que hasta hoy ha cumplido tu perro guardián. Mientras el perro crece, yo haré las veces de guardián como si fuese tu perro".

Culann agradeció el gesto pero declinó la oferta. Y por aquella bella acción, el druida Cathbad puso a Setanta un nuevo nombre: "El perro de Culann", con el que, desde entonces, fue conocido por todas las gentes del Ulster e, incluso, allende aquellas tierras.

Cú Chulainn era muy admirado por todas las mujeres. Se enamoró de Emer, hija de Fogall, un astuto jefe de clan cuyo castillo estaba cerca de Dublín. Cú Chulainn pidió la mano de la muchacha, pero su padre, que se negaba a la unión, indicó que Cú Chulainn todavía tenía que consolidar su reputación como guerrero, sugiriendo que aprendiera del campeón escocés Domhall. Cú Chulainn supo por Domhall que el mejor maestro de armas era Scathach, una princesa guerrera de la Tierra de las Sombras. Así que partió hacia el misterioso lugar y se puso a su disposición. Scathach le enseñó su famoso paso de combate. El joven héroe fue adiestrado por ella durante un año y un día y se hizo amante de su hija Uathach. Aparentemente, Scathach temía por la seguridad de Cú Chulainn, y procuró sin éxito que no se enfrentara con la amazona Aoifa, enemiga declarada de Scathach. Sin embargo lo hizo y logró vencerla valiéndose de la astucia, tras lo cual se convirtió en su amante y tuvo un hijo con ella, el infortunado Conlai, que más tarde Cú Chulainn dio muerte, ya que cuando el joven vino desde la Tierra de las Sombras a visitar Ulster no se reconocieron y el enfrentamiento fue inevitable. Desgraciadamente, el anillo de oro que llevaba Conlai delató su identidad cuando ya era demasiado tarde.

Finalmente, Cú Chulainn regresó a la fortaleza de Fogall para casarse con Emer, que no se la quiere dar en matrimonio. Cú Chulainn combate con todos los guerreros del padre de Emer, a los que da muerte y logra rescatar a la princesa, que su padre había encerrado en un castillo de imposible acceso, a no ser para un héroe como el audaz enamorado.

Entre las armas del héroe destaca la lanza conocida como Gae Bulga, arma terrible que provoca la muerte instantánea al ser arrancada.

Sus hazañas en combate son innumerables, protagonizando especialmente el relato conocido como Táin Bó Cuailnge, "El Robo de Ganado de Cooley", donde él solo libra al Uladh de la amenaza de la reina Medb de Connacht. Como corresponde a su carácter semidivino, Cú Chulainn entra en contacto con los dioses, tanto con su padre Lug, como con las diosas guerreras Morrigan, Nemain y Badb, e igualmente realiza incursiones en el Más Allá. De aspecto hermoso es deseado por todas las mujeres con las que se cruza, lo que provoca los celos de su esposa Emer, quien le hace pasar por una serie de pruebas sobrenaturales antes de casarse con él. El concepto del honor es tan importante en el héroe que mata a su único hijo por salvar el reino.

#### *Dana*

Hija de [Dagda](#). Diosa de la fertilidad y la bendición. Diosa-madre de los antiguos celtas. En Irlanda, es la Madre de los Dioses, los famosos [Tuatha dé Danann](#). Se trata de una divinidad indoeuropea arcaica, conocida en la India con el nombre de "Anna Purna" (ana la que provee) y en Roma como "Anna Paremma". Es más que probable que este personaje divino fuera cristianizado bajo la figura de "Santa Ana", madre de la Virgen María.

### *Dagda*

Uno de los dioses más importantes de la Irlanda pagana. Es dios-druida y dios de los druidas, señor de los elementos y del conocimiento, jurista y temible guerrero. Durante la segunda batalla de Mag Tured, llevó a los Tuatha dé Danann a la victoria frente a los Fomores. Se le denomina Dagda por que es el "dios bueno" Eochid o Lathir ("padre de todos" o "padre poderoso"), y también Ruadh Rofhessa ("rojo de la gran ciencia"). Se distingue por su extremada glotonería y su desbordante sexualidad.



Posee un caldero cuyo contenido es inagotable, prototipo del Graal (el Santo Graal), y un arpa mágica que puede tocar, por sí sola, aires de lamento, de sueño, de muerte o de risa. Posee también, una clava; si golpea a alguien con uno de sus extremos, lo mata; si lo hace con el otro, lo resucita. Es, pues, el dios de la vida y de la muerte, absolutamente ambiguo y poseedor de fuerzas terribles que pueden ser buenas o malas. En los relatos épicos más recientes, así como en las novelas artúricas, el personaje de Dagda aparece a menudo con la forma de un "Hombre de los Bosques", un patán que lleva una maza y que es señor de los animales salvajes.

Su equivalente en la galia puede ser entre otros el "Buen golpeador" cuyos atributos, patera y maza son similares a los de Dagda y que como [Lugh](#), Epona u [Ogmios](#), presenta rasgos antiguos.

### *Eithne*

Hija de [Balor](#) y madre de [Lugh](#).

### *Lugo*

Lugh es hijo de Delbaeth, que es un fomoireo o genio melfico, y Eri. Guerrero, sabio, mago, y músico, maestro de todas las técnicas, es el jefe de los Tuatha De Danann.

Los fomoireos, seres horribles y execrables, ocupan Irlanda y oprimen a sus habitantes. El rey de los Tuatha De Danann, Nuada, ha perdido un brazo en combate. Esta dolencia los hace inepto para reinar. Los Tuatha De Danann, para atraerse la simpatía de los ocupantes, eligen como rey al forero Bres. Pero Bres resulta ser un mal rey que explota a sus súbditos. Después de algún tiempo, se obliga a Bres a restituir el poder, y el dios-medico Diancecht, fabrica para Nuada la prótesis de un brazo de plata con todas las cualidades de un brazo natural. Primero asustado, Bres huye a casa de su padre, el rey de los fomoireos, y luego recluta una inmensa armada e invade Irlanda. Se presenta entonces un joven y brillante guerrero, Lugh. Pretende poseer todas las capacidades y lo demuestra: con el arpa toca los tres aires de la música irlandesa (el aire que hace llorar, el aire que duerme y el aire que da alegría); vuelve a poner en

su sitio la piedra de Fal, que solo podían desplazar ochenta bueyes, por fin, gana un torneo de ajedrez contra el rey. Este le proclama sabio entre los sabios, le da el trono durante trece días y le encarga organizar el combate contra los fomoireos.

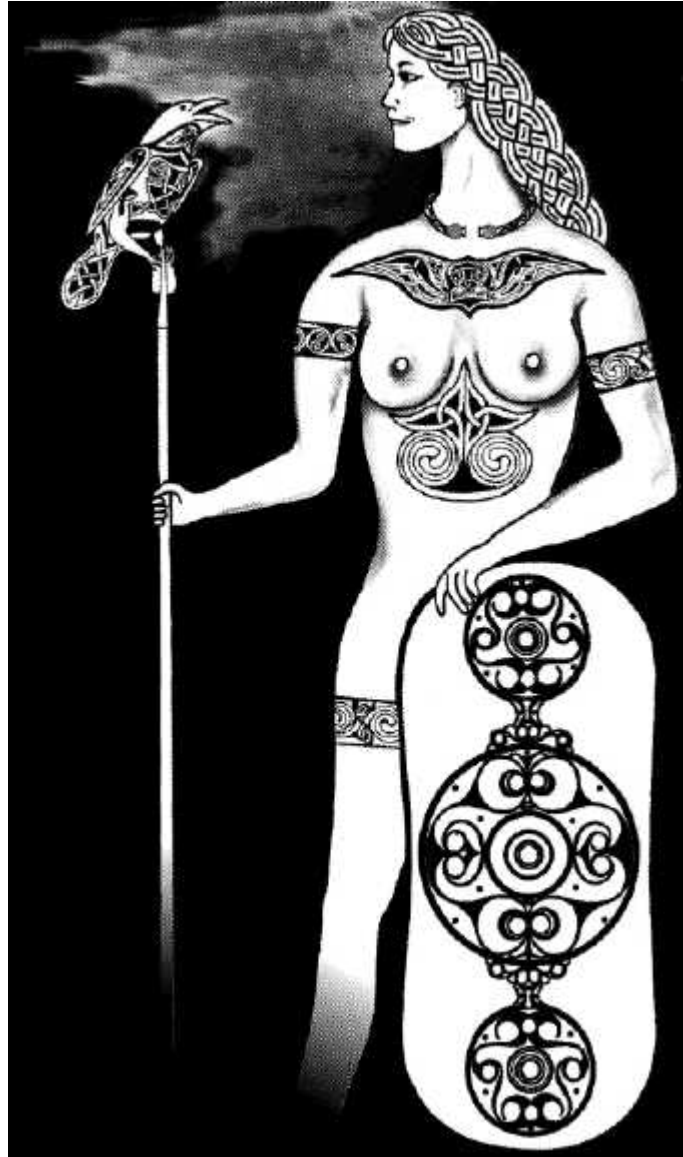


Lugh distribuye los papeles: los druidas unirán las aguas en contra de los fomoireos, los artesanos fabricaran las armas, los campeones llevaran la lucha, los médicos curaran... todo esta tan bien ordenado que los fomoireos son vencidos y Bres hecho prisionero. Se le perdona la vida con la condición de que dé los secretos de la prosperidad. Lugh participa poco en el combate. Demasiado valiosos en razón de sus competencias, permanece por encima de la pelea. Recorriendo los dos campos, pronuncia la maldición suprema provocando así la victoria. Sólo un acto brillante esta en su activo: de un golpe de honda revienta el ojo de [Balor](#), cuya mirada es paralizante y su parpado solo podía ser levantado con un gancho.

El culto a Lugh se ha extendido mucho más allá de Irlanda. De ello son testigos las ciudades de Lyon (Lugdunm), Laon (Aisne), Laudun (Gard), Lodun (Viena), etc.

#### *Morrigan*

Diosa de la perversidad. Sentía placer cuando provocaba una guerra entre los hombres. Tenía el poder de convertirse en cuervo y en cualquier animal espantoso. Se enamoró de [Cuchulain](#) pero no fue correspondida. Convertida en serpiente de agua trató de asesinarlo, pero Cuchulain la derrotó y la castigó. Con el tiempo llegaron a ser amigos.



### *Ogmio*

Es un anciano todo arrugado, vestido con una piel de león; lleva maza, arco y carcaj. Tira de multitudes considerables de hombres atados por las orejas con una cadenilla de oro cuya extremidad pasa por la lengua agujereada del dios.

Ogmios es la elocuencia segura de su poder, el dios que, por magia, atrae a sus fieles. Es también símbolo del poder de la palabra ritual que une el mundo de los hombres y el mundo de los dioses. En su nombre se profieren las bendiciones a favor de los amigos y las maldiciones en contra de los enemigos.



Es el inventor del ogam, conjunto de signos mágicos cuya fuerza es tan grande que puede paralizar al adversario. También es un guerrero que, por los ánimos que da, participa eficazmente en la batalla de Mag Tured.

#### *Taranis*

Divinidad gala. La etimología de su nombre significa rayo en galés, corno y bretón. Era pues el dios del rayo y de las tormentas, y los romanos lo asimilaron a Júpiter.

Lo mismo que Esus, es citado por Lucano en la Farsalia, pero no hay otra cosa del más que esta mención. Algunos autores creen que es un desdoblamiento de Teutates.

Las víctimas que se le inmolaban eran muertas por ahogamiento en un gran caldero.



#### *Tethra*

TETHRA es el nombre irlandés.

Jefe de los Fomoré, fue vencido en la batalla de Mag Tured y se convierte en rey de los muertos.

Según las creencias célticas, los muertos van a habitar más allá del Océano, al sudoeste, allí donde el sol se oculta durante la mayor parte del año. Era una región maravillosa cuyas alegrías y seducciones sobrepasaban con mucho a las de este mundo.

Los hombres proceden de este país maravilloso al que en irlandés se llamó Tíre Beo o "tierras de los vivos", Tír N-aill o "la otra tierra", Mag Mar o "gran llanura" y también Mag Meld "llanura agradable".

En las creencias cristianas, no había correspondencia alguna para estos nombres paganos, por lo que los cronistas cristianos de Irlanda, los sustituyeron por el nombre latino de la península ibérica o HISPANIA.

A partir del siglo X, época en la que se escribieron crónicas de Irlanda, ya había penetrado este nombre en Irlanda y por eso se consideró que Partolón (jefe mítico de los primeros habitantes de la isla) y sus compañeros provenían de Hispania.

## 4. Leyendas Celtas

### 4.1 Tuathá de Dannan

Literalmente son la tribu de la diosa Danu.

Son los representantes de uno de los dos principios que se disputan el mundo. El más antiguo de esos dos principios es negativo: es la muerte, la noche, la ignorancia, el mal; el otro nacido del primero, es positivo: es el día, la vida, la ciencia, el bien. Los Tuatha De Danann constituyen la expresión del segundo de estos principios, ya que de ellos emana por ejemplo la ciencia de los druidas.

La tradición pagana, consideraba a los Tuatha De Danann como dioses venidos del cielo. Llegaron a Irlanda, lucharon con los Fir Bolg, los Fir Domnann y los Galioin, así como con sus dioses los Fomoré, y se convirtieron durante un tiempo en los únicos señores de Irlanda.

Después llegó la raza de Milé, los goidelos (moderna raza irlandesa), les atacaron y después de vencerlos tomaron posesión del país.

Los Tuatha De Dannan vencidos se refugiaron en las cavernas de las profundidades de las montañas.

Cuando para distraerse recorren sus antiguos dominios, lo hacen bajo la protección de un encantamiento que los hace invisibles a los mortales. No obstante, a veces manifiestan su poder, prestando algún servicio a los hombres o haciéndoles malas pasadas.

#### 4.2 Ciclo de Ulster

Cuchulain (pronúnciese cuculen) es el personaje principal del Ciclo del Ulster, y sin duda, el héroe más famoso de toda Irlanda. La historia principal que protagoniza es la del Buey Pardo o Tain Bó Cualinge, un relato de un guerra con muy poco sentido entre las provincias de Ulster y Connacht.

#### 4.3 El nacimiento de Cuchulain

Se estaba celebrando una boda en Emhain Mocha (aun moja), la capital del Ulster. Era la de Dechtire ( dektira), la hermana del rey Conchobar (concohar) y el príncipe Sualtam. El dios Lugh se transformó en mosca y se dejó caer en la copa de la novia, y cuando ésta lo bebió, quedó prisionera de un encantamiento, que la transformó a ella y a sus cincuenta sirvientas en pájaros. Huyeron todas en bandada y los invitados de la boda fueron a buscarlas, pero no les dieron alcance. El tiempo pasó y como no volvieron a aparecer, la gente se olvidó de ellas. Estaban Conchobar y sus hombres de cacería por los alrededores de Emhain Mocha, cuando vio una bandada de pájaros unidos con cadenas de oro. Enseguida salieron tras ellos (probablemente por las cadenas de oro) y los siguieron hasta el final del día. Buscaron donde hospedarse entonces, y recibieron asilo en una fortaleza cercana. Allí un sirviente les dijo que la señora de la casa no podía recibirles porque estaba pariendo, pero que podían cenar allí solos. Los guerreros pensaron que eso no era apropiado y se metieron en el cuarto de la señora a ver como paría . Entonces descubrieron que no era otra que Dechtire, y el niño que vieron nacer se llamaría Setanta.

Todos los presentes quisieron apadrinar al niño, y el druida Morann aconsejó que todos los héroes del Ulster lo educaran para que fuera el más bravo de sus guerreros. Así Setanta fue a vivir con Conchobar a Emhain Mocha, donde pasó toda su infancia.

#### 4.4 De cómo Cuchulain adquirió su nombre

Setanta tendría unos siete años, y estaba ocupado con unos juegos cuando su tío lo invitó a acompañarle a una fiesta en casa del herrero Culann. Setanta le dijo que le seguiría pasado un rato, cuando terminara los ejercicios. Conchobar se fue y cenó con Culann y con unos invitados más, y pronto se olvidó de que Setanta se dirigía hacia allí.

Cuando Setanta llegó a la puerta de la casa de Culann, se encontró con un perrazo que era más grande que él esperándole. Se enfrentó al enorme perro de Culann, y consiguió matarlo con sus propias manos. Cuando entró en la casa todos se quedaron realmente admirados de la proeza de Setanta, y le auguraron un gran futuro como héroe de la patria. El caso es que Setanta se ofreció a guardar la casa de Chulain hasta que hubiera criado a otro perro, como compensación al haber matado el que tenía antes. Y así es como Setanta pasó a llamarse CuChulain, que significa "el perro de Culann" en gaélico.

#### 4.5 El matrimonio de Cuchulain

Cuando Cuchulain creció, y se convirtió en el héroe que todos esperaban, los reyes decidieron que era buen momento para buscarle una esposa y eligieron a Emer, la hija de Forgall Manach. Cuchulain fue a buscarla, y ella le dijo que no se podrían casar hasta que él hasta que no matara a tres veces nueve hombres en tres golpes, dejando vivo a un hombre de cada grupo, hasta que no pasara un año entero sin dormir, y hasta que no matara cien hombres en cada vado entre Ailbine y Banchuig Arcait. Cuchulain prometió hacerlo todo y se fue. El padre de Emer sospechaba de las intenciones de Cuchulain, porque aunque él y su hija hubieran hablado con acertijos era evidente que se cocía. Se disfrazó de jefe galo y le dijo que debía



terminar su aprendizaje como guerrero en la Isla de las Sombras, donde habitaba la Bruja Scáthach ( scazuk). La bruja y su hija Uathach le hicieron pasar pruebas que nunca nadie había conseguido superar, de fuerza, habilidad, e inteligencia . Después de haberlas superado todas le fueron concedidos tres deseos. Él pidió que le enseñara el arte de la guerra, que le diera una dote para su boda, y que le leyera el futuro. Ella le enseñó a ser el mejor guerrero de toda Irlanda y le entregó su arma más poderosa, el Gae Bolga, una lanza que hacía treinta heridas por cada golpe que daba.

Después de esto, Cuchulain volvió a por Emer, pero Forgall, en su ausencia, la había prometido con Lugaid, un rey de Munster, y la había encerrado en una torre. Durante el año que no la pudo ver, Cuchulain no pudo dormir, cumpliendo así la primera condición. Al final del año decidió atacar la fortaleza y llevarse a Emer, y en el asalto, atacó tres veces, matando a ocho hombres y dejando huir a tres, los hermanos de Emer. Así cumplió la segunda condición. Cuchulain se llevó a la chica, y fueron perseguidos por los guerreros de Forgall, y a todo esto, Cuchulain mató a cien hombres por cada vado por el que pasaban. Cuando llegaron a Emhain Mocha, fueron recibidos por Cobchobar, se casaron y fueron felices .

#### 4.6 El Banquete de Bricriu

Cuando Cuchulain ya era un adulto y estaba casado y había salvado el mundo un par de veces, fue invitado a una fiesta en casa de Bricriu junto con otros de los héroes del Ulster. Bricriu presentó una fastuosa mesa colmada de regalos, comida y bebida, y les dijo a sus invitados que ese era el regalo para el mejor guerrero de Erin. Enseguida los héroes más audaces reclamaron el regalo para sí. Estos eran, Cuchulain, Loegaire (logaira) y Conall Cernach ( conal kermak). Como no eran capaces de ponerse de acuerdo, decidieron ir a la corte de Aillil y Maeve en Connacht para que decidieran quien lo merecía más. Como ellos tampoco querían decidir en el asunto, la reina Maeve habló con los tres por separado, diciéndoles a los tres que eran los únicos ganadores, y entregándole a cada uno una copa como prueba. A Cuchulain se la dio de oro rojo, a Loegaire de oro blanco, y a Conall Cernach de oro normal. Loegaire fue el primero en llegar de nuevo a la corte de Emhain Mocha (aun moja) y dijo que los otros dos habían muerto en el camino. Cuando estaba enseñando su copa como prueba, aparecieron los otros dos héroes. Sorprendidos se dieron cuenta de que todos tenían una copa, y aunque Conor se pronunció en favor de su sobrino, ya que su copa era la más valiosa, Loegaire y Conall Cernach no cedieron, y decidieron dejar la decisión en manos del rey de Munster.

Fueron los tres a la corte de Cu Roi en Munster, y éste les dijo que habrían de guardar su fortaleza durante una noche. Primero le tocó a Loegaire, que fue malherido por un gigante. La noche siguiente le ocurrió lo mismo a Conall Cernach, pero la tercera noche Cuchulain derrotó al gigante, y éste le declaró vencedor en la competición a cambio de clemencia. Pero, una vez más, Loegaire y Conall Cernach se negaron a reconocer su victoria.

Volvieron entonces todos a Emhain Mocha en el Ulster sin haber resuelto el tema. Un ogro se presentó en una de sus fiestas, y propuso el juego del decapitamiento . Consistía en que el guerrero le cortaba la cabeza al ogro y al día siguiente el ogro se la cortaba al guerrero. Muinremur, un héroe local se ofreció a participar, y decapitó al ogro, que pronto se levantó, recogió su cabeza y se fue. Al día siguiente volvió para completar el juego, pero Muinremur no apareció en su cita con el ogro. Eso mismo pasó con más guerreros, que le cortaban la cabeza al ogro y luego no volvían a aparecer. Hasta que le llegó el turno a Cuchulain. Cuchulain le cortó la cabeza, pero el ogro otra vez se levantó, recogió cuidadosamente sus sesos y se fue. Al día siguiente volvió, y encontró a Cuchulain allí, dispuesto a cumplir su parte. El ogro levantó el hacha, pero golpeó al héroe sólo con el mango, sin hacerle ningún daño. Entonces dijo que Cuchulain era el más noble y valiente de todos los héroes de Irlanda, y por lo tanto su mujer Emer era merecedora de ser la primera dama del Ulster.

Después de haberlos asustado, el ogro salió de la sala y recobró su forma natural, la de Cu Roi, rey de Munster.

#### 4.7 La Maldición del Ulster

Crunniuc era un rico terrateniente del Ulster, que tras haber enviudado unos años antes dedicaba sus días a cuidar de sus hijos. Un buen día, una mujer entró en su casa y se puso a limpiar sin decir palabra. Crunniuc la dejó hacer, y desde aquel día, la mujer se quedó a vivir allí. Al poco tiempo se casaron y llevaron una alegre vida matrimonial. Se iba a celebrar un festival en Emhain Mocha, y Crunniuc decidió ir. Su mujer le dijo que no fuese, porque si la nombraba delante de los demás hombres del Ulster ella moriría. Crunniuc prometió no nombrarla durante la fiesta, y tras decir esto, se fue.

Durante el festival, el rey apareció en un carro tirado por unos impresionantes caballos. Todos dijeron que esos caballos eran magníficos, absolutamente insuperables, y Crunnaic, dijo que su mujer podía correr más rápido que ellos. Los presentes le dijeron que lo probará, y le obligaron a ir a por su esposa. Ella estaba a punto de parir, y pidió que por favor retrasaran la apuesta. El rey no quiso saber nada de aplazamientos, y la obligó a ir a Emhain Mocha. Ahí delante de todos pidió una vez clemencia, que esperaran a que su hijo naciera para empezar la carrera. Pero a nadie le pareció excusa suficiente, y la obligaron a correr. Ella ganó la carrera contra los caballos del rey, y al terminar, parió dos gemelos en la línea de meta. Estaba la pobre agonizando del parto y el cansancio de la carrera, cuando maldijo a todos los hombres del Ulster por su crueldad. Durante cinco días todos los presentes sufrirían el dolor de un parto, y durante nueve generaciones, todos los hombres del Ulster lo sufrirán cuando más necesitaran de sus fuerzas. De esta maldición excluyó a las mujeres, los niños, y a la familia de Cuchulain.

#### 4.8 El Robo del Buey Pardo de Cooley o la Iliada Celta

Los reyes de Connacht, Aillil y Maeve, estaban un día discutiendo sobre cual de los dos era más rico. Empezaron a contar sus fortunas y posesiones, y no pudieron encontrar diferencia en cuanto a valor. Entonces Maeve recordó que poseía una vaca, la Vaca de Cuernos Blancos, que era de gran valor. Pero Maeve no pudo conseguir la victoria en la apuesta, porque el Buey de Cuernos Blancos sólo obedecería a un varón de sangre real, y Aillil la domó y se la llevó con el resto de su ganado. Maeve sabía que sólo otro animal podía competir con el Buey de Cuernos Blancos, y este era el Buey Pardo de Cooley, propiedad de Dáire, que habitaba en el Ulster. Fue a pedirlo a cambio de algunas riquezas, pero Dáire se negó a dárselo, y ofendió a los reyes diciendo que no eran capaces de cogerlo por la fuerza. Maeve declaró la guerra al Ulster, ya que sabía que debido a su maldición no podrán defenderse, y juntó un gran ejército junto con su marido que marchó hacia el norte.



Cuchulain solo se encargó de defender su tierra de las hordas de Maeve, y todos los días mataba a cien de sus guerreros. Maeve emborrachó a Fergus MacRoth, para que aceptara desafiar a Cuchulain. Fergus había nacido en el Ulster, y había sido rey, pero había sido desposeído por Conchobar, y ahora vivía en el exilio en Connacht. Era uno de los muchos padrinos de Cuchulain, y sobrio nunca hubiera aceptado luchar con él. Fergus se presentó frente a Cuchulain, y le pidió que se rindiera, ya que no quería luchar contra él. Cuchulain aceptó y le dejó ir, pero a condición de que el habría de rendirse sin luchar en otra ocasión.

Una de esas noches, una mujer se presentó ante Cuchulain y se entregó a él, pero él la rechazó. Entonces ella le dijo que como venganza se transformaría en águila y le picaría en medio de la batalla. Cuchulain respondió a esto que la pisara y le rompería la columna y la dejaría jorobada toda su vida a no ser que él mismo la curara. Ella dijo que volvería en forma de loba y conduciría al ganado asustado hasta él para que lo aplastara, y él dijo que en ese caso, le tiraría una piedra y le dejaría tuerta para siempre, o hasta que él mismo la curase. Por último juró que volvería en forma de novillo y lo mataría, y Cuchulain respondió que le partiría las piernas, y sería coja hasta que el mismo la curase. Entonces la mujer se transformó en cuervo, y se largó. No era otra que Morrigan, la diosa de la guerra y de la muerte.

Cuchulain luchaba ahora contra los guerreros de Connacht uno a uno mediante desafíos, ya que sabía que la maldición de Mocha estaba llegando a su fin y pronto los hombres del Ulster podrían luchar de nuevo. Uno de esos días volvía a su tienda malherido, cuando se encontró con una vieja tuerta, coja y jorobada que ordeñaba una vaca de tres tetas. Cuchulain le pidió un poco de leche, y ella ordeñó la primera teta y le ofreció un vaso lleno. Cuchulain lo bebió y sus heridas empezaron a sanar, y respondió diciendo: "Te deseo buena salud por tu regalo". En ese momento la vieja se irguió y su joroba desapareció. Le ofreció otro vaso a Cuchulain y él le dijo otra vez lo de que le deseaba buena salud, ella recuperó su ojo y él vio como sus heridas continuaban cerrándose. Le pidió otro vaso y sus heridas curaron por completo, y la vieja se levantó porque ya no era coja gracias a los buenos deseos de Cuchulain. La vieja se transformó en Morrigan, y se cachondeó un buen rato de Cuchulain por cómo lo había engañado. Cuchulain se marchó a su tienda completamente recuperado, pero enfadado por haber sanado a Morrigan.

Nueve generaciones hacía de la maldición de Mocha, y los guerreros del Ulster estaban listos para la batalla. Ahora en el Táin Bó Cuailnge se cuentan interesantísimas historias de las batallas, escaramuzas y demás, pero creo que voy a omitir esa parte e ir directamente a lo interesante. Fergus comandaba las hordas de Connacht, y cuando iban a entrar en Emhain Mocha, Cuchulain le pidió que le devolviera lo que le debía, y que se rindiera. Así lo hizo Fergus, y mientras huían, los hombres del Ulster machacaron al ejército de Maeve.

A todo esto, Maeve se había llevado el Buey Pardo a su reino, y el Buey de los Cuernos Blancos comenzó a luchar con él. El pardo venció al blanco, y lo redujo a un montón de pulpa viscosa y sanguinolenta. Las gentes pedían el linchamiento del animal, pero Fergus lo dejó marchar. El heroico buey se encaminó hacia el Ulster, pero cuando se acercó al primer río a beber resbaló y se ahogó en él.

Bueno, después de esta guerra, hubo años de paz entre Connacht y el Ulster, pero Maeve aún buscaba venganza. Buscó a las tres hijas de Calatin, que habían perdido a 27 hermanos de manos de Cuchulain, y las reclutó para su plan de venganza, junto con Lugaid y Erc. Mientras Cuchulain se estaba recuperando de sus heridas, oyó el ruido de la batalla creado por las tres brujas, y salió de su casa con sus armas para defender su tierra. Pero al salir sólo se encontró con Lugaid, que se aprovechó de su debilidad para ensartarle una lanza. En su agonía, Cuchulain se ató a una columna de piedra para morir de pie, y Lugaid sólo se atrevió a acercarse cuando Morrigan en forma de cuervo se posó en su hombro, señal de que estaba muerto.

#### 4.9 Ciclo de Leinster

El Ciclo de Finn es relativamente moderno si lo comparamos con el del Ulster. Es aproximadamente del siglo tercero después de Cristo, y se desarrolla en Leinster y Munster principalmente. El héroe central es Finn McCumhal o Finn McCool, capitán de la Fianna, la orden de caballería más poderosa de su tiempo. Las historias del Ciclo de Finn se diferencian principalmente de las del Ulster en que el contenido no es tan bélico, sino más bien romántico, y en que los personajes de este último ciclo llegan a desarrollar personalidades creíbles y reales. Los valores empiezan a cambiar, ya que se empieza a apreciar más el ingenio que la mera fuerza bruta, todo lo contrario que en las aventuras de Cuchulain.

#### 4.10 Finn MacCumhal y el Salmón del Conocimiento

Antes de que los Tuatha De Dannan llegaran a Irlanda, los alegres duendecillos ( el pueblo de Sidhe) del bosque escondieron toda la sabiduría de la Tierra en siete avellanas, para protegerla del demonio Formors. Para guardar los Árboles de la Sabiduría crearon un pozo en el que una bestia mágica vivía encargado de su protección. Una niña llamada Sinnan quiso coger avellanas de allí, pero en cuanto se acercó a uno de los árboles, la bestia la agarró y la lanzó lejos de allí, creando un gran surco del pozo hasta el mar. El río que se formó fue llamado Sinnan, y es el que hoy se conoce por Shannon. Bueno, a todo esto que una de las avellanas cayó al río, donde un salmón la tragó, convirtiéndose así en el ser más sabio de la Tierra. Todos los hombres de Erin se afanaron en pescar al salmón, pues quien lo comiera adquiriría su saber, pero el pez era tan listo tan listo tan listo, que no había dios que lo cogiera.

Demna MacCumhal era un joven príncipe de unos diez años, que respondía al apodo de Finn, cuando fue en busca del ermitaño Finegas para que lo tomara como aprendiz. Finegas estaba ocupado en la búsqueda del salmón cuando acogió a Finn, y estando con él, finalmente lo atrapó. Una profecía decía que el salmón sólo sería consumido por un elegido, cuyo nombre era Finn. Finegas creyó que se trataba de él mismo, y no desconfió de un joven llamado Demna. Le encargó que lo cocinara, pero que NO se le ocurriera probarlo. Finn no sabía que se trataba del Salmón de la Sabiduría, así que obedeció y lo asó diligentemente. Estaba el pescado chisporroteando en el fuego, cuando una gota de grasa saltó en el pulgar de Finn. Él se lo chupó, y se convirtió entonces en el ser más sabio de la Tierra. Cuando Finegas se dio cuenta, y Finn le hubo revelado su apodo, le dejó terminar con él. Desde entonces, cada vez que Finn tenía que tomar una decisión, se chupaba el pulgar.

Finn MacCumhal se convirtió en algunos años en el capitán de los Fianna (fina), una orden de caballería parecida a la de la Tabla Redonda, que fue la más poderosa de su tiempo, y se ocupaba de guardar las costas de Irlanda ). Los caballeros de esta compañía no eran héroes tipo caballero andante ( ya se sabe, muy valientes, muy fuertes, muy nobles y cortos de mente) pero eran hombres normales sin armaduras y con cualidades específicas.

#### 4.11 Los perros de Finn

Illán, uno de los guerreros de la Fianna, decidió casarse con la tía de Finn, Tuirean, que tendría más o menos la edad de su sobrino. Pocos días antes de la boda, Illan se reencontró con Dealba, una muchacha que pertenecía a los Sidhe, o raza del otro mundo y que estaba enamorada de él. Ésta le echó un mal de ojo horrible cuando se enteró de que se iba a casar, pero aún así Illan siguió adelante. A los dos días de la boda, Illan fue llamado al norte para ayudar a Finn con unos piratas que aterrorizaban la zona. El mensajero le dijo entonces a Tuirean que sería mejor que lo acompañara, porque el fuerte sin su marido no era seguro. Illan ya había salido, por lo que Tuirean fue acompañada por el mensajero unas millas por detrás. Pero, como era obvio esto era una trampa, y el mensajero no era otra que Dealba disfrazada, que secuestró a la inocentona de Tuirean y la transformó en perro. Cuando Illan hubo vuelto del norte al saber que lo habían engañado, se encontró con la celosa Dealba. Illan sabía que ella era la responsable de todo, y le preguntó que había hecho con su esposa. Le dijo lo que había hecho, y que sólo le devolvería su forma humana si se casaba con ella. Para esto debía de acompañarla al reino de las hadas, y dejar la Tierra para siempre. El aceptó, y Tuirean volvió a ser mujer, aunque había perdido al amor de su vida . A los nueve meses Tuirean dio a luz a dos preciosos perros, Bran y Sceolan.

Los perros tenían capacidades mágicas e inteligencia humana, así que eran bastante valiosos. Estos perros estuvieron a punto de provocar una guerra entre Inglaterra e Irlanda, cuando el hijo del rey inglés los secuestró para llevárselos a su padre.

#### 4.12 Diarmaid y Grainne

Cuando Finn ya estaba viejo y viudo, sus caballeros decidieron que debían buscarle una nueva esposa, y escogieron a Grainne, la hija de Cormac McArt, el rey de Tara. A Grainne no le hacía mucha gracia casarse con un vejestorio como Finn, y le preguntó a Daire, uno de los druidas de McCumhal, que por qué la habían prometido con Finn y no con su hijo Oisín, que tenía su misma edad. Daire, la ignoró, porque no quería problemas, y entonces Grainne fue a verse con Oisín mismo. Él no le hizo mucho caso, y ella entonces fue a por Diarmaid, uno de los caballeros de la Fianna. Él se negó a casarse con ella, y entonces Grainne le dijo que como no se casara con ella, le iba a echar un mal de ojo para el resto de su vida. Diarmaid no tenía elección, y Oisín, que conocía situación y le compadecía, le aconsejó que se fuera de inmediato, antes de que su padre se diera cuenta.

Finn les persiguió durante años, porque le habían traicionado y quería venganza. Diarmaid huyó al bosque de Dooros. Allí se encontraba un árbol del que brotaban frutos mágicos, que sanaban cualquier herida o dolor a quien los tomara. Guardando el árbol estaba el cíclope Sharvan, y nadie se atrevía a entrar en el bosque. Diarmaid le pidió al gigante que les dejara guarecerse en el bosque de la Fianna, y que nunca cogieran uno de los frutos mágicos. Finn se enteró de esto, y le dijo a dos aspirantes a caballeros, que si querían llegar a ser parte de la Fianna, tenían que traerle la cabeza de Diarmaid o uno de los frutos del bosque de Dooros. Angus y Aed, pues estos eran sus nombres, creyeron que matar a Diarmaid sería más fácil, y fueron en su busca. Cuando lo retaron, Diarmaid los derrotó rápidamente, y después de esto hicieron un trato. Entre los tres conseguirían los frutos del árbol mágico, ya que Diarmaid necesitaba uno para Grainne, que estaba gravemente enferma. El gigante estaba dormido cuando llegaron, y Diarmaid lo despertó y le pidió educadamente que le diera un par de frutos. Él se negó, y Diarmaid luchó con él hasta que le aporreó tres veces con su propia maza y le sacó los sesos. Angus y Aed pasaron su examen de entrada en la Fianna, y Diarmaid y Grainne se fueron a vivir a la copa del árbol.

Estaban un día Finn y Oisín jugando al ajedrez bajo ese árbol, cuando Finn le dijo a su hijo que en la próxima jugada podría vencerle. Oisín no sabía que hacer, y Diarmaid le ayudó tirándole una baya en la pieza que tenía que mover. Finn, que no era tonto, se dio cuenta, y le dijo a Diarmaid que se descubriera. Él apartó unas ramas y delante de Finn, besó apasionadamente a Grainne tres veces, una detrás de otra, solo para enfurecerle. Garva, uno de los caballeros, se ofreció para ir a arrancarle la cabeza al Diarmaid pero Oenghus, el dios del amor, boicoteó la operación transformando a Garva en un clon de Diarmaid, y fue descuartizado en su lugar. Oenghus se llevó a la pareja a su palacio y Finn ya nunca supo de ellos.

Material obtenido de <http://www23.brinkster.com/mitologiaweb/>