
Mitología Documentation

Release 1.0

Imanol Eizaguirre

04 de October de 2012

Índice general

1. Mitología Nórdica	3
1.1. Introducción	3
1.2. El origen del mundo	4
1.3. Los 9 Mundos	11
1.4. Dioses	24
1.5. Valkirias	43
1.6. Normas	45
1.7. Los Guerreros	47
1.8. Bestiario	51
1.9. Ragnarök	58
1.10. Sagas	65
1.11. Eddas	71
1.12. Snorri Sturluson	74
1.13. Hidromiel	75
1.14. Fuentes	82
2. Contacto	83

Este proyecto pretende recopilar de una forma eficiente y ordenada información sobre la mitología nórdica y celta.

El proyecto comienza inicialmente en 2004, cuando recopilé bastante información dando como resultado un libro en PDF que puedes descargar [aquí](#). Este proyecto pretende pasar toda la información contenida en el PDF a [reStructuredText](#) para poder generar la documentación en este formato web. Todo ello no sería posible sin [Github](#) ni [Read the Docs](#).

Se citan todas las fuentes, siempre que sea posible.

Toda la información (así como el propio proyecto) mostrada es totalmente libre y gratuita, y está licenciada bajo una [Licencia Creative Commons Atribución 3.0 Unported](#).

Si quieres colaborar, o hacer tu propia versión del sitio, puedes hacerlo en [github](#).

Nota: Estado actual: en desarrollo

Mitología Nórdica

1.1 Mitología

1.1.1 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 *Odín* 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:

- **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.
- **Skáldskaparmál** es una presentación sistemática del lenguaje de los escaldos, y contiene asimismo muchas citas de poemas de escaldos denominados y anónimos.
- **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 (*Odín* 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 *Odín* a una bruja muerta a la que resucita para que le informe sobre el destino (que no crepúsculo) de los dioses, el *Ragnarök*.

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. . .

Contexto Histórico

Nota: Este contexto histórico forma parte de un artículo (también incluido parcialmente en esta documentación) de Tor Åge Bringsværd.

La ruta del Norte – Norway, Norwegen, Noruega – siempre se ha considerado difícil de encontrar, ardua de recorrer y llena de peligros indecibles. Para los escritores de la Antigüedad, era Noruega un país de fábula, una tierra mítica – Ultima Thule – habitada por bárbaros salvajes y poblada por seres extraños y fantásticos.

En el siglo IV a.C., el griego Piteas describe un lugar donde, aparentemente, no rigen las leyes de la Naturaleza, y la tierra y el aire se juntan y todo parece flotar alrededor, libremente. El famoso historiador Herodoto se lamentaba de que era poco menos que imposible contar algo sobre los países nórdicos porque, simplemente, allí no se podía ver un palmo delante de la nariz, debido a las blancas plumas que constantemente soplaban en el rostro de la gente: El aire está plagado de tales plumas – dice Herodoto – y la tierra enteramente cubierta por ellas. . . Probablemente, esta observación debiera entenderse como un intento, algo desafortunado, de describir un meridional una tormenta de nieve. No obstante, también es verdad que, en Noruega, siempre ha habido nieve y hielo de sobra. Gran parte de nuestro país está situado al norte del Círculo Polar, y aunque los glaciares se retiraron de esas regiones hace muchos milenios, la última glaciación duró más tiempo en Noruega que en la mayoría de otras zonas.

También el paganismo perduró más en el lejano Norte. Mientras que el resto de Europa se había convertido al cristianismo hacía casi un milenio, los noruegos seguían adorando a los antiguos dioses paganos.

Eran llamados vikingos, los hombres del Norte que, hacia el año 1000, asolaban las costas de Europa, sembrando el terror de Londres a París y hasta muy adentro del Mediterráneo; salvajes y despiadados “bárbaros” que no dudaban en saquear iglesias y monasterios. . . ¿No había nada sagrado para ellos? ¿En qué creían aquellos rubios depredadores?

En este artículo, nos proponemos trazar un bosquejo de la antigua mitología nórdica, basándonos en los Eddas, los grandiosos poemas sobre los dioses paganos compuestos (se desconoce su autor) hace más de mil años y preservados en manuscritos islandeses del siglo XIII.

¿Significan algo para nosotros hoy día, esas antiguas leyendas?

Mitos y cuentos nunca pasan de moda. Porque no se trata sólo de un “érase una vez. . .”, sino que hay una dimensión eterna, universal, que igualmente puede ser un “cada vez” o “siempre”. A nuestro modo de ver, la antigua mitología escandinava es, simplemente, uno de los intentos más fascinantes, sugestivos y originales jamás realizado de representar nuestra realidad interna y externa: captar la vida, la existencia humana en palabras e imágenes poéticas.

1.1.2 El origen del mundo

Al principio, érase el Frío y el Calor. El frío era *Nifelheim*, 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 *Nifelheim* 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.

Allí, en aquel vacío inmenso – flanqueado por luz y tinieblas – yacía el origen de toda vida. Al encontrarse hielo y fuego, la nieve, lentamente, empezó a derretirse y, moldeada por el frío, pero despertando a la vida por el calor, surgió una extraña criatura, un enorme ogro llamado Ymer, el gigante más grande que jamás haya existido. Conforme el hielo se derretía, las gotas iban configurando otra criatura. . . con ubres y cuernos: una vaca colosal llamada *Audhumla*. Daba tanta leche, que el néveo líquido fluía de sus descomunales pezones como ríos caudalosos. Así encontró sustento Ymer. ¿Y *Audhumla*? La vaca, inmediatamente, empezó a lamer las salobres piedras, cubiertas de escarcha, que yacían alrededor de ella y del gigante. Y entonces sucedió algo extraño. De pronto, de una de las piedras, el enorme rumiante, lamiendo, sacó unos largos mechones de pelo. Al día siguiente, de la misma piedra, surgió una cabeza y un rostro. Y al tercer día, la vaca, finalmente, extrajo con sus lamidos un cuerpo entero. . . Era un varón, alto y hermoso. Su llamaba Bure, y de él descienden los dioses que llamamos asas.

El gigante Ymer tuvo hijos consigo mismo. Mientras dormía, empezó a sudar y, de pronto, surgieron del sobaco izquierdo una criatura masculina y otra femenina. Y no queriendo ser menos las piernas que los brazos, los pies copularon entre sí y dieron a luz un hijo con seis cabezas. Ése fue el origen de los “gigantes de escarcha”, a veces llamados troll u ogros, pero más conocidos como 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: *Odín*, Vile y Ve.

Tal vez las diversas criaturas lograran vivir en paz unas con otras durante bastante tiempo. En cualquier caso, tuvieron descendencia común. . . *Odín* – que más tarde se convertiría en el dios supremo – era vástago de Bestla, hija de un yote, y de Bor, hijo de Bure.

Los yotes, empero, fueron aumentando en número y pronto el lugar se plagaría de esa raza. Entonces, un día, *Odín* y sus hermanos – Vilje y Ve – se rebelaron contra Ymer y su stirpe. Se entabló una feroz batalla, de la que salieron victoriosos *Odín* y sus hermanos. Los dioses mataron al gigante, y una ola de sangre se abatió sobre los enemigos de los asas, ahogándolos a todos. . . a todos menos a dos. De esta pareja de yotes, que huyeron a través de la niebla buscando refugio en el país de las brumas, provienen todas las generaciones posteriores de “gigantes de escarcha”. . .

También *Audhumla*, la primera vaca, seguramente sería arrastrada por las olas y arrojada al precipicio, puesto que, desde aquel baño de sangre, nadie ha vuelto a saber de ella. . .

Los asas arrastraron el cadáver de Ymer hasta el centro del inmenso vacío, Ginnungagap, y lo pusieron, a guisa de tapadera, sobre el abismo. Entonces, sobre el cuerpo sin vida del gigante crearon el mundo. La sangre de Ymer se transformó en mar; su carne, en tierra.

Los huesos del coloso se convirtieron en rocas y peñascos. Los dientes y las astillas de hueso roto, en piedras y cantos rodados. El pelo se transformó en árboles y hierba. Los dioses lanzaron al aire el cerebro de Ymer, muy alto, creando las nubes.

¿Y el cielo? El cráneo del gigante fue puesto como una bóveda que cubría todo lo creado. Luego, los dioses tomaron chispas del ardiente Muspellsheim y las colgaron en el firmamento, donde siguen brillando desde entonces; dentro de lo que otrora fuera el cráneo de Ymer. . . Así se crearon las estrellas.

Del cadáver de Ymer salían arrastrándose pequeños gusanos, que se convirtieron en los primeros enanos, moradores de grutas y cavernas del mundo subterráneo. Los asas eligieron a cuatro de ellos para sostener la bóveda celeste y vigilar los cuatro rincones del universo. Son los enanos llamados Este, Oeste, Norte y Sur. Así fue como todo lo creado quedó imbuido de sentido y propósito.

Creación de los distintos mundos

Ver También:

Esta sección se encuentra explicada más en detalle en *Los 9 Mundos*

Yggdrasil

En este nuevo mundo crearon el mundo de los hombres, llamado *Midgard*. Luego, y para que los hombres no se sintieran solos, crearon en el centro de *Midgard* 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 *Nifelheim*. 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. *Odín* 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 Muspell. 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 Hródvitin y de Gyg la gigante, de cuya estirpe de hechiceras, las Jarnvidur, nacerá Managram, el lobo que se tragará la luna.

En Asgård tenía *Odín* 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 *Odín*, 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.

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 *Asgard*, 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 *Asgard* 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 nornas entre los elfos y los enanos. Esa clase de adivina era llamada volve, que significa “portadora de bastón”. El bastón era el símbolo de su poder sobrenatural. Cuando entraba en trance, la volve podía ponerse en contacto con el mundo espiritual, y conocía muchos y poderosos hechizos mágicos (galdrer).

¿Era el mundo redondo?

El mundo era redondo; pero no como una manzana o una pelota. Tenía forma circular, como un disco de madera, delgado y plano, aserrado del extremo de un tronco.

Creación de los hombres

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.

El comienzo del tiempo

En el principio no existía el tiempo. En cierto modo, todo permanecía extrañamente inmóvil. Pero la ogresa Noche y su hijo Día recibieron de los asas un caballo y un carro cada uno, y fueron puestos en el cielo para que giraran alrededor del mundo todos los días. Noche cabalga delante, en su corcel Rimfakse, que tiene las crines de plata escarchada. El rocío que cae sobre los campos cada mañana son las gotas de espuma que brotan del freno. Tras Noche viene Día, su hijo, que monta un caballo llamado Skinfakse, por sus relucientes crines. Entonces, los dioses cogen chispas de Muspellsheim y crean el Sol y ponen a la Luna en órbita, dando a uno y otra, para que no caigan, un carro celestial con dos efebos que llevan las riendas de los veloces corceles. Sol y Luna se deslizan vertiginosamente por el firmamento, perseguidos siempre por dos enormes lobos que tratan de morderles los talones, intentando devorarlos. Tal vez lo consigan algún día...

¿Qué dioses eran los principales?

Odín era el dios supremo. Dios de la sabiduría y de la magia, reinaba sobre los demás asas. Su día es el miércoles (onsdag), mientras que el viernes (fredag) lleva el nombre de su esposa Friga. El corcel de *Odín*, *Sleipnir*, tenía ocho patas. *Odín* poseía también dos cuervos (Hugin y Munin), que salían a volar por el mundo cada mañana para observar y escuchar, regresando por la tarde para dar cuenta al dios de todo lo que habían visto. La lanza de *Odín*, Gungne, nunca fallaba el blanco. De su anillo, Draupne, goteaban, cada nueve noches, otros ocho anillos de igual magnificencia. *Odín* tenía un solo ojo; de joven, había dejado el otro en prenda al gigante Mime a cambio del derecho a beber del delicioso manantial de la sabiduría, que guardaba el gigante. (Más tarde, Mime sería degollado, pero *Odín* halló el cráneo sangrante del coloso y lo ungió con hierbas curativas. Al instante se abrieron los ojos y la boca pudo articular palabras de nuevo. Desde entonces, la cabeza de Mime ha sido uno de los mejores consejeros de *Odín*...)

Después de *Odín*, el dios más poderoso era su hijo *Thor*. Su día es el jueves (torsdag). Fuerte e impetuoso, siempre está dispuesto a plantar batalla a los yotes y troll. Aun cuando *Tyr* (tirsdag, martes) tal vez sería algo más valiente, nadie en el mundo entero eran tan fuerte como *Thor*. Y su martillo tonante, Mjolnir, era el arma más peligrosa en los cielos y en la tierra. *Thor* podía reducir o aumentar su tamaño a su antojo, y cuando lo lanzaba, siempre daba en el blanco y retornaba a sus manos. Adondequiera que fuese, su carro era tirado por dos machos cabríos – Tanngjost y Tanngrisne – en lugar de caballos. Los machos cabríos podían ser sacrificados al atardecer y, sin embargo, resucitar a la mañana siguiente, si se tenía cuidado de no romper ningún hueso al comer la carne, y si se recogían todos los huesos y se metían en la piel del animal. El trueno era el sonido que hacía el carro de *Thor* cuando rodaba por el cielo.

Siv se llamaba la esposa de *Thor*. Sus cabellos eran de oro puro y, de todas las diosas, únicamente *Freya* – la diosa del amor – era más bella. *Freya* era también quien enseñaba a los asas el arte de la brujería. Poseía un manto mágico de plumas, con el que podía transformarse en un halcón cuando lo deseaba, y montaba un carro tirado por un tropel de gatos. Aunque todos se dirigían a *Freya* para pedir ayuda o consuelo en asuntos del corazón, la diosa era incapaz de curar sus propias y eternas penas de amor. Su esposo la había abandonado (nadie sabía su paradero). A menudo, *Freya* lloraba su pérdida amargamente, y sus lágrimas eran del oro más puro...

El hermano de *Freya* era Frei, que significa “Señor” o “El Primero”. Frei era el dios de la fertilidad. En realidad, él y *Freya* descendían de los vanes (la raza de dioses con que combatieron los asas por el dominio del mundo al principio del tiempo). Originariamente, Frei y *Freya* habían sido rehenes de los asas, junto con su anciano padre. Frei poseía un jabalí mágico, llamado Cerdas Doradas, que podía correr tan deprisa por tierra como por mar y aire... También era dueño de la nave mágica Skidbladner, cuyas velas hinchaba siempre un viento favorable y que podía plegarse como un mantel y guardarse en el bolsillo cuando no se usaba.

Los dioses de *Asgard* poseían otros tesoros preciosos, pero el más excelso de todos eran las manzanas mágicas que guardaba la diosa Idunn, las manzanas de la juventud, de las que los dioses tenían que tomar un bocado de vez en cuando para no desmedrar y envejecer.

Odín tenía muchos hijos varones. Mencionarlos a todos sería poco menos que imposible, pero no podemos eludir a Heimdall. ¿Quién podría? Heimdall había nacido milagrosamente de nueve (!) jóvenes ogresas en los albores del tiempo, y era el guardián de los dioses. Vivía cerca de Himmelberget y vigilaba el puente del arco iris, Bifrost. Heimdall necesitaba menos sueño que un pájaro, y era capaz de ver tan claro por la noche como por el día y de oír crecer la

hierba. El día final del mundo, tocaría su trompa Gjallarhorn para llamar a los dioses a las armas en la última gran batalla contra los ogros y los poderes de las tinieblas.

Balder era hijo de *Odín* y *Frigg*, famoso por su afabilidad, gentileza e inteligencia. *Balder* sufría pesadillas y tenía miedo de morir, pero su madre – la más poderosa de las diosas de *Asgard* – hizo jurar a todos y a todo que nadie jamás le haría daño. Los dioses se divertían disparando sus armas sobre *Balder*, pues éste ya no podía ser muerto o herido. Friga, empero, olvidó preguntar al muérdago, que consideraba demasiado pequeño e insignificante. El intrigante y artero *Loki* se enteró de ello e indujo al ciego Hodur a matar a *Balder* con una flecha hecha de ese arbusto. Entonces los dioses enviaron un jinete a Helheim, la Morada de los Muertos, a pedir el retorno de *Balder*. Hel, la reina de Helheim replicó que *Balder* resucitaría si el mundo entero lloraba su destino. Y todos y todo - aun las piedras y los árboles - siguen intentando con sus lágrimas (en vano) que resucite el dios muerto.

¿Quiénes son los enemigos de los dioses y de los humanos?

Aunque a veces conocidos como ogros o “troll”, solían ser llamados yotes. Aquellos gigantes habitaban en las soledades y los escabrosos montes de Utgard y Jotunheim. A menudo hombrones enormes y poderosos, eran las fuerzas del caos. El único asa que podía hacerles frente en una lucha cuerpo a cuerpo era *Thor*, dios del trueno. Los yotes poseían poderes mágicos incomparables. En una ocasión, por ejemplo, hicieron un enorme gigante de barro y le pusieron el nombre de Mokkurkalve. Era un ser artificial de aspecto aterrador, de noventa kilómetros de alto y treinta de busto. . . Las ogresas cabalgaban sobre lobos, usando víboras de bridas. Aunque podían ser terriblemente feas, algunas incluso monstruosas, también podían ser increíblemente bellas. . . tanto que incluso *Odín*, en más de una ocasión, se dejó seducir en fogosos lances amorosos.

¿Eran Loki y sus hijos aún más peligrosos?

Artero, malévolo e intrigante, *Loki* era originalmente un yote, pero, a temprana edad, mezcló su sangre con la *Odín* y, por ende, fue aceptado como un asa.

Loki era un bromista y acabó mal. Traicionó a los asas y causó la muerte de *Balder*. Como castigo por este acto nefando, fue encadenado bajo una serpiente que goteaba un veneno letal y corrosivo sobre su rostro. Pero su fiel esposa, *Sigyn*, permaneció pacientemente a su lado sosteniendo un cuenco grande para recoger la sustancia ponzoñosa. Mas de vez en cuando, tenía que volverse para vaciar el cuenco, y entonces el veneno caía en la faz de *Loki*, haciéndole retorcerse con tanta violencia, que el mundo entero se estremecía. Esto es lo que se llama terremoto. *Loki* tenía hijos en *Asgard* y también otros descendientes más extraños. Con la ogresa Angerboda fue padre del Lobo *Fenris*, de la Serpiente *Midgard* y de Hel; y con el semental Svadilfare fue madre (!) del caballo *Steipnir*.

El Lobo *Fenris* era una bestia verdaderamente monstruosa. Se crió en *Asgard*, pero adquirió un tamaño tan descomunal y se volvió tan fiero y peligroso, que sólo el dios *Tyr* osaba alimentarlo. Los asas hicieron que los enanos forjaran una cadena irrompible, Gleipnir, hecha del sonido de los pasos de un gato, la barba de una mujer, las raíces de una roca, los tendones de un oso, el hálito de un pez y la saliva de un pájaro. (De ahí que los pasos de un gato no hagan ruido, las mujeres no tengan barba, etc.) Con gran astucia, lograron encadenar al lobo tan fuertemente que apenas podía moverse, y le metieron una espada en la boca, de suerte que siempre estaba con la fauces abiertas, incapaz de morder. Sólo cuando acabe el mundo, podrá liberarse finalmente de sus cadenas. . .

El segundo vástago de *Loki* y de la yote Angerboda era una serpiente. Los dioses la arrojaron al mar, donde, con el tiempo, creció de forma tan increíble que la llamaron Serpiente *Midgard*, porque circundaba la tierra entera mordiendo la cola con la boca.

Ello no obstante, tal vez fuese el último de los tres retoños de *Loki* y Angerboda quien causara más aflicciones a los dioses y al género humano. Era una doncella monstruosa, medio blanca y medio negra azulada. Fue expulsada de *Asgard* y se afincó muy al norte, donde creó el reino de los muertos, un mundo subterráneo, gris, frío y húmedo, llamado Hel, como ella. Todo aquel que moría de enfermedad o senectud iba a parar a Hel, donde llevaba una existencia triste y sombría. La propia reina de los muertos parecía un cadáver, y todo lo que poseía tenía nombres que recordaban la fría “vida” de la tumba. En tiempos pasados, cuando la gente sentía la presencia de fantasmas, se decía que “la Puerta de Hel está abierta”. El día de la Gran Batalla Final, Hel y su ejército de muertos combatirán contra los dioses.

Pueden morir los dioses?

Sí, pueden morir.

¿Se podía ir a parar a otros lugares después de morir?

Al morir, los que habían combatido valerosamente en el campo de batalla iban con *Odín* o *Freya*. El dios supremo mandaba a las valkirias, en sus cotas de malla, a recoger a los héroes caídos en combate. Las valkirias iban armadas y podían cabalgar por los aires. En *Asgard* los muertos eran divididos entre *Odín* y *Freya*. La mitad vivía con *Odín* en el *Valhalla* (“val” significa campo de batalla), y la otra mitad con *Freya* en Folkvang (en este contexto, “folk” significa hombres en orden de batalla).

Mientras que se sabe poco de la vida en Folkvang, existen numerosas descripciones del *Valhalla*. En el baluarte fuera de aquel enorme “cuartel”, se permitía a los héroes combatir cuanto querían durante todo el día, y no importaba que perdieran un brazo o dos, pues, al atardecer, se levantaban del campo de batalla sin un rasguño. Como amigos del alma, los guerreros entraban en la vasta sala del banquete, donde hermosas valkirias servían hidromiel y carne de cerdo cocida. El cerdo que comían, *Sæhrimnir*, era un animal extraordinario: Cada día era sacrificado y devorado, pero, al llegar el alba, resucitaba.

El último día del mundo, *Odín* capitaneará a los dioses y a los héroes muertos en la gran batalla final contra los yotes y los poderes de las tinieblas. El propio *Odín* luchará contra el lobo *Fenris* y será devorado por el monstruo. Así dice la profecía.

El fin del mundo

Según se vaya acercando el fin, habrá escasez y discordias. Esa fase final se llama Ragnarok, que significa “el crepúsculo de los dioses”. Los hermanos se matarán entre sí y los hijos no perdonarán a sus propios padres. Luego vendrán tres años seguidos de invierno, Fimbul, después de los cuales lobos celestes devorarán el sol y la luna. Se desmoronarán las montañas y todos los vínculos se romperán.

El Lobo Fenris quedará en libertad, al fin, y correrá por el mundo con las fauces abiertas, arrastrando por tierra la quijada inferior y tocando las nubes con la inferior. Sus ojos arderán con un fuego extraño y sus narices arrojarán llamas. También *Loki* será liberado y enjarciará un navío fantasmal, Naglfar, hecho de uñas de hombres muertos. Con su andrajoso velamen y una tripulación de cadáveres putrescentes, zarpará del reino de los muertos que rige su hija Hel...

Y la Serpiente *Midgard* se echará a tierra, rodando por campos y prados.

En el sur se hendirán los cielos en pedazos. Del país del más allá – Muspellsheim, la aterradora e ignota tierra del fuego que existía mucho antes de que *Odín* y sus hermanos crearan el mundo – vendrá una inmensa multitud de jinetes en brillantes vestiduras, armados con espadas flamígeras.

Ante el ataque del enorme ejército, todo empezará a arder y el gran puente del arco iris se derrumbará bajo su peso. La sangrienta y decisiva batalla final se librará en un lugar llamado el Llano de Vigrid (de mil kilómetros de ancho y mil de largo). *Odín* será devorado por el Lobo *Fenris*. *Thor* y la Serpiente *Midgard* se matarán mutuamente, al igual que *Heimdall* y *Loki*. El orbe entero se consumirá en llamas. Hasta *Yggdrasil* – el gran árbol del mundo – será abrasado por el fuego. Cuando se extingan las llamas, el mundo quedará reducido a cenizas humeantes. Sus restos chamuscados se sumergirán en el mar, desapareciendo...

¿Será el fin?

No. Del mar emergerá una tierra nueva, verde y hermosa. Exuberante como un sueño. Con campos que se siembran solos. Y sobreabundancia de peces y de caza. Ya nadie pasará hambre ni padecerá frío... ¡Y fijaos! El sol ha dado a luz una hija. Todo mal se ha terminado. La tierra ha quedado limpia. ¡Una nueva vida puede empezar! *Asgard* no

existe ya. No queda ni una sola piedra de la antigua fortaleza de los dioses. Sin embargo, será allí donde regresen, los asas supervivientes de la gran batalla final. . .

¿Sobrevivirá alguien, pues?

Los afortunados, los que heredarán la tierra.

¿Habrá mortales entre ellos?

Solamente un hombre y una mujer sobrevivirán. Sus nombres son Liv y Livtrase. Ambos buscaron refugio en un lugar llamado el Boscaje de Hoddmime, escapando así de la conflagración. Y el mar los devolvió con vida. Durante mucho tiempo, el rocío de la mañana fue su único alimento. De esa pareja nacerá una nueva raza humana.

Entonces, ¿hay esperanza?

De acuerdo con los mitos, siempre habrá esperanza.

Nota: Esta sección ha sido elaborada a partir de un genial artículo de Tor Åge Bringsværd (1939-), que ha sido galardonado por su obra narrativa y dramática. Escribe para niños y adultos. Sus libros han sido traducidos a quince idiomas, y sus obras de teatro se han representado en trece países.

1.1.3 Los 9 Mundos

La tierra es una circunferencia rodeada de aguas en las que habita la serpiente *Midgard*, con distintos mundos todos sostenidos por el gran árbol *Yggdrasil*, el cual tiene tres raíces que van hacia *Asgard*, Jotunheim y hacia los infiernos. El árbol es alimentado por tres fuentes las cuales emanan de todos los ríos. Las nornas (conocedoras del destino de cada hombre) son las encargadas de cuidar el fresno, el cual se mantendrá vivo aun después del fin de los tiempos y del cual nacerán dos nuevos dioses.

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 *Nifelheim*, 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 *Nifelheim* 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 Sturluson*.

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

Nifelheim

El mundo de las Tinieblas.

Al Norte del Ginungagap está Nifelheim, el hogar de las tinieblas. “Muchos evos antes de que se creara la tierra se hizo Nifelheim, 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, Leipt.

Gjöll está al lado de Helgrindir.” Del centro de Nifelheim 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 Sturluson* 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.

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 ref:*Muspellheim* destellaba por efecto de las chispas y gas que le brotaban:

Al igual que en el Nifelheim 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

Midgard

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, *Yggdrasil* 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.

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 *Aesir* fueran tan sabios y que todo se hiciera de acuerdo con su voluntad. Los *Aesir* 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 Sváfñir los broqueles a los guerreros guardan.

También *Snorri Sturluson* 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 Sturluson* 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.



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 Gylfagýning XXVII se nombran otros lugares como *Alfheim* el país de los elfos claros, Breidablik “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.

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 *Freyr* regalaron los dioses en tiempos remotos”, Una tercera estancia donde los clementes dioses techaron con plata una sala, Válskjálf 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*.” Fólkváng “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*.

Jötunheim

El mundo de los Gigantes. Jotunheim es el mundo de los gigantes (de dos tipos: Roca y Hielo, llamados colectivamente Jotuns) en la mitología nórdica. Desde aquí amenazan a los humanos y a los dioses (de los cuales están separados por el río Iving).

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.

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 *Aesir*, tomó cuatro bueyes del norte de *Jötunheim*, que eran hijos suyos y de un gigante, y los puso ante el arado”.

Surtr un gigante ígneo vendrá “del sur”, cuando llegue Raganarök. Lo más convincente es el nombre que se da a *Jötunheim*: Útgard, Outgard, El recinto exterior, cuyo soberano es Útgarda-*Loki* de Outgard (*Snorri Sturluson* 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 (Tiwarz-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 Sturluson* 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.

La vaca Audumla, lamió el hielo para alimentarse, descongeló 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, *Fenris*, Yörmundgard y Hel, que fueron separados y llevados a un lugar seguro para los dioses ya que estos son una amenaza para ellos.



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”

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 *Njörd*, *Freyr* y *Freyja*. 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, *Njörd*, *Freyja*, *Freyr*, Od, Hnoss, *Aegir*, Ran, *Ull*, Ulla, Gerdh, Skirnir, *Heimdall*, Idunna, Bragi, Siofyn, Gefjon, Skadhi, Erde, las Sirenas, Svól, 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 *Freyja* . Los Dioses identificados como *Æsir* son *Odín* (Fjolnir), Fjorgyn, *Loki*, *Thor*, Meili, *Frigg* (aunque ella sea hermana Van *Njörd*), *Tyr*, *Hermod*, *Balder*, *Hodur*, *Sif*, Thrudh, Nanna, *Forseti*, Sigyn, Magni, Modus, *Vali*, *Vidar*. Los *Aesir* son descendientes directos de *Odín* de parte de padre, o son diosas que se casaron con dioses

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 *Njörd* el rico, y su hijo *Freyr*, y los *Aesir* entregaron a cambio al llamado

Haenir, diciendo que tenía lo necesario para ser jefe, era grande y muy bello, Con Haenir entregaron los *Aesir* al llamado Mímir, 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, Mímir asistía al Thing o asambleas y Mímir no estaba cerca, respondía siempre lo mismo: “Que otros decidan”, decía. Entonces sospecharon los *Vanir* que los *Aesir* los habían engañado en el intercambio de rehenes: le cortaron el cuello a Mímir, y enviaron la cabeza a los *Aesir*.

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 *Njörd* y *Freyr*, *Odín* los hizo sacerdotes sacrificadores, y se convirtieron en dár entre los *Aesir*.

La hija de *Njörd* era *Freya*, sacerdotiza y sacrificadora, enseñó a los *Aesir* la magia que usaban los *Vanir*. Cuando *Njörd* estaba entre los *Vanir* se había casado con su hermana, porque así eran las leyes, de allí nacieron *Freyr* y *Freya*, pero entre los *Aesir* estaba prohibida esta forma de matrimonio.

Alfheim

El *Alfheim* se lo dieron los dioses a *Freyr* cuando antaño cayóse 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.

Svartalheim

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 Sindri 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 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 teparle 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 Äsgard donde el desafío se sentenciaría. Brokkr y *Loki* mostraron sus tesoros y los *Aesir* ocuparon sus asientos de juicio. la decisión la tomaría *Odín*, *Freyr* 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 *Freyr*, 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 Vingthor 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 *Aesir*, camino, los *Vanir*, 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 *Aesir*, luz celeste, horno de vientos, los *Vanir*, 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 Dime, 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 *Aesir*.

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 *Vanir*, 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 *Vanir*, 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 *Vanir*, 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 *Aesir*, movedizo los *Vanir*, 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 *Vanir*.

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 *Vanir* 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 *Aesir*, aguardiente, los *Vanir*, 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 ardidés yo te he engañado: en pie estás, gnomo, del día, brilla el sol en la sala.

Helheim

Se encuentra entre *Svartalheim* y *Nifelheim* es el reino de la muerte, el cual se encuentra gobernado por *Hel*, hija de *Loki* y su entrada es custodiada por un perro (Gann). Este mundo está destinado a quienes mueren por enfermedad o vejez.

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 Mógudr, 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*, Mógudr 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 Sturluson 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 Naglfar 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 Nidhöggur llevando cadáveres desde Nidafyöll. Náðgridr, “la puerta del cadáver”, se encuentra en Lokasena y en Skírnismál 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 Hróngnir mató, abajo a la verja Nágrind.” (Skírnismál): “Hrimgrímnir el ogro será quien te tenga abajo a la verja Nágrind meada de cabra bellacos te den donde está la raíz del árbol” Hrimgrímnir “hendidura oculta” es un gigante helado que vive abajo de Nágrind, 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 Sturluson* en el *Gylfaginning* 34. “Entonces fueron los *Aesir* 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, Fenris el lobo, la serpiente Nidhöggur 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 destruyó 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 mordiéndose 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 “Frío 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”, Kór 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.



1.1.4 Dioses

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

Razas de dioses

Aesir

Aesir (Asir, Aesir, Æsir, Asas). El singular *Aesir* 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 *Aesir* 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 *Vanir*. A los *Aesir* se les encomienda las tareas más nobles como son la guerra, el gobierno, el sacerdocio y la fecundidad. Los *Aesir* 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 *Aesir* 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 *Aesir* hay dos *Vanir* poderosos, como son *Njörd* y su hijo *Frey*, otorgadores de riqueza, protectores de la navegación y garantes de los juramentos. Aunque no son *Aesir* se les puede considerar como tal.

Vanir

Vanir o *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 *Vanir* 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 *sejdr*, con la paz, con el amor y la riqueza, el comercio, etc.

Los *Vanir* están más enfocados a las necesidades de los mortales, a los que proporcionan todas estas virtudes. Entre los *Vanir* destacan *Njörd* y sus hijos *Freyr* 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 *Vanir* 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 *Aesir* 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 *Gladshheim*. Pero esta poderosa bruja resucitó y cada vez que volvía a levantarse, los dioses volvían a *Aesir* inarla 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 *Vanir* 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 *Aesir* eran diestros en el manejo de las armas y la lucha, pero los *Vanir* 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 *Njörd* 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.

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*.

Aegir

Era el dios de los océanos y de los vientos.

No era ni de la raza de los *Aesir* ni de la de los *Vanir*, 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 *Aesir*.

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 *Aesir*.

Figura de característica bondad, gentileza, inteligencia e inocencia, Era hijo de *Odín* y *Frigg* 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 hiciera daño. Esto se convirtió en un juego para los dioses.

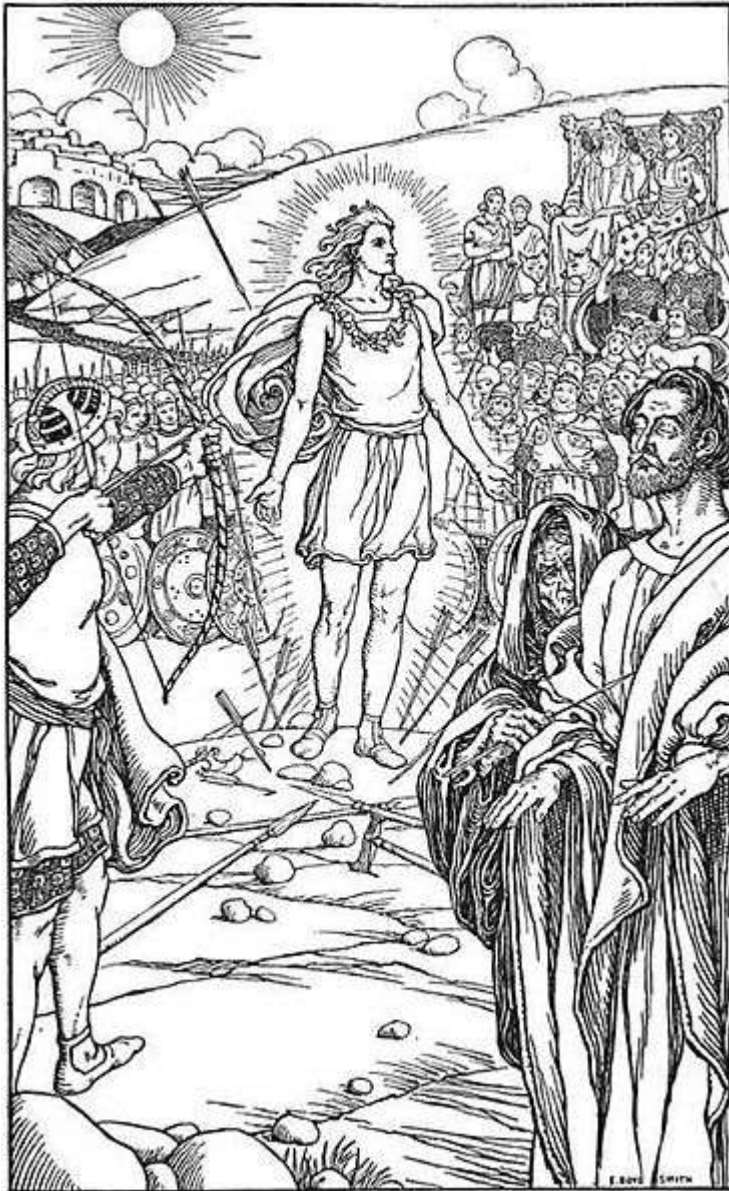
Un día Balder tuvo un sueño que lo dejó muy preocupado y triste. Se narra así:

Todos los Ases vinieron rápidamente al consejo, También las Asinas (Diosas), todos en cónclave, todas las potencias meditaron porque Balder estaba angustiado con sueños de mal agüero

Loki entonces le preguntó a su madre *Frigg*, que si de verdad había convencido a todos los seres de la tierra. *Frigg* le dijo que a todos menos al muérdago.

Frigg 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 giganta 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 *Aesir* inato 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*.

Los sueños de Balder

A reunirse en consejo acudieron los ases, Las diosas todas junta tuvieron; De esto trataron los grandes dioses, Porqué tuvo *Balder* 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 sabía: 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 *Balder*, 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 *Balder* 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 *Balder* 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 *Balder*?

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 *Balder*. 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.

Nota: Edda mayor textos mitologicos de las Eddas editada por Bernárdez

Bil

Listado por *Snorri Sturluson* 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 Vidfinn.

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.

Snorri Sturluson 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 Sturluson 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 barricadas de cerveza, mientras las Valkirias servían un vino regio.

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

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*?

Bor

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

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. Sirvienta de *Frigg*.

Forseti

Dios hijo de *Balder* y Nanna. Se encuentra a cargo de la asamblea de los dioses de la justicia su palabra es ley entre los dioses y los hombres, es el encargado de resolver disputas y a quien no respetó su palabra dará muerte.

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 *Vanir*. 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 *Freyja* descendían de los *Vanir* y habían sido rehenes de los *Aesir*, 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.

Freya

Diosa del amor, la fertilidad, la lluvia y la fecundidad. Era la Diosa que enseñaba a los demás el arte de la magia, tenía una manta mágica de plumas con la que se transformaba en halcón y un collar llamado Brisingegamen. Montaba en un carro llevado por dos gatos. Lloraba con lágrimas de oro.

Es una diosa Vanir, Hija de *Njörd* y hermana de *Freyr*. 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 Sturluson* 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 mitad 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 a las mujeres notables, a saber: FREYA o SEÑORA. Gústale los cantos de amor; y a ella conviene recurrir en los asuntos del corazón” Más adelante *Snorri Sturluson* 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 Brisingamen, el collar Brísings. !AH! también se llama Vanadis”.

Frigg

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, concedora 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

Fulla

También conocida como Volla.

Snorri Sturluson 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 Sturluson* 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 *Aesir* 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 Sturluson*, que Gefjun era de la estirpe de los *Aesir*, 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 *Aesir*...

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.

Gunnur

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

Heimdall

Hijo de *Odín*.

Había nacido de nueve ogresas al principio de los tiempos. Al tener nueve madres (hermanas entre sí), 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. Es el guardián del arcoiris Bifrost que va desde *Midgard* hasta *Asgard*, por lo que los Dioses lo dotaron de un gran oído y visión, puede ver a una distancia de más de 100 millas y puede oír crecer la lana en la espalda de una oveja. Era enemigo de Loki, ya que éste siempre se burlaba sin piedad de sus funciones de guardián y vigilante de los Dioses.



Vivía cerca de Himmelberget y vigilaba *Bifröst*. *Heimdall* casi no necesitaba dormir y era capaz de ver en la oscuridad.

Se dice que Heimdall tuvo tres hijos con la madre de la tierra, Thrall, de quien descendieron los esclavos, el segundo Churl, el señor de los hombres libres, y el tercero Jarl, de quien descienden todos los nobles. Heimdall será quien anuncie la llegada del *Ragnarök* haciendo sonar su cuerno Gjallarhorn, el cual se oír en todo el mundo, 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.

Hermod

Era el Dios mensajero, hijo de *Odín* y de *Frigg*, era el más eficaz y veloz de los Dioses. A veces recorría el campo de batalla con la lanza de su padre, para alentar a los guerreros a seguir la lucha. En ocasiones también ayudaba a las *Valkirias* a elegir a los guerreros que debían ser transportados al *Valhalla* a través del Bifrost. Su hazaña más notoria fue el viaje al reino de *Helheim* para solicitar de regreso el alma de *Balder*.

Hlín

Snorri Sturluson 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”.

Hodur

Dios de la oscuridad y del pecado. Era un dios ciego hijo de *Odín* y *Frigg*. 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.

Hoenir

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

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*.

Idun (Idunn)

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

Jörd

Diosa de de la tierra, hija de *Nat*, esposa de *Odín*. Ella era la madre de *Thor* y *Frigg*.

Lodur

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

Loki

Loki, enemistador de *Aesir* 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 *Aesir* 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. . .

Su mujer Sigyn recogía en una copa las gotas de veneno que continuamente caían sobre su cara. Pero cada vez que vaciaba la copa, le llegaban a caer algunas gotas, lo que le producía unos dolores tremendos. Cuando se retorció de dolor, la tierra temblaba.

Una vez iban a construir un muro alrededor de *Asgard*. Se ofreció un gigante para construirlo a cambio de la diosa *Freya*, más el sol y la luna. Los dioses aceptaron con tal que acabara el muro en 6 meses, tal como les había aconsejado *Loki*. El gigante aceptó a condición de que le dejasen utilizar su caballo Svadilfare. El proyecto comenzó y avanzó muy de prisa.

Al estar a punto de cumplirse los 6 meses, los dioses empezaron a preocuparse. No querían perder a *Freya*, ni al sol y a la luna, y exigieron a *Loki* que buscara una solución. *Loki* se convirtió en una yegua que distrajo al caballo Svadilfare, sin el cual el gigante fue incapaz de cumplir el plazo.

Luego *Loki* dio a luz a un caballo con ocho piernas y se lo regaló a *Odín*, quien lo llamó *Sleipnir*.

Con la gigante Angerbode tuvo tres monstruos, los más terribles del universo: Fenrisulven (el lobo *Fenris*), Midgard-sormen (la serpiente Midgard) y *Hel*, la reina del infierno.

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.

Lofn

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

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 *Aesir* 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 Mímir, siempre contestaba lo mismo, "¡Qué alguien más aconseje".

Así los *Vanir* entraron a sospechar que los *Aesir* los habían engañado en el trueque de hombres. Por consiguiente tomaron a Mímir y le cortaron la cabeza, la enviaron a los *Aesir*.

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 Mímir acerca de la cabeza cortada... “Bajo la raíz (de Yggdrasil) que se retuerce hacia los Gigantes Helados se encuentra el Pozo de Mímir (pues se llama Mímir el custodio del pozo).

Mímir 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 Mímir; todas las mañanas Mímir 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 Dyevs.

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

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.

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 Litir 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 creais 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...”.

Njörd

Era el dios del verano. De la raza de los *Vanir*.

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 aquietaran 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 *Aesir* 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 *Aesir*. 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 *Aesir* 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 *Aesir*. 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), Bjørn (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), Sidskegr (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.

Los lobos son Gere y Freke (Glotón y Voraz). Toda la carne que hay sobre la mesa *Odín* se la da a ellos, pues el no tiene necesidad de alimentarse. El vino le sirve como carne y bebida.

Ger y Freke Se nutren de alimentos de guerra, padre triunfante de los ejércitos, pues es solamente con vino que *Odín* famoso en las armas Se alimenta enternamente

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 *Frigg*, 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 Frigg.

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:

Hugin y Munin vuelan cada día por el vasto mundo. Temo por Hugin porque no vuelva más y estoy más inquieto aún por Munin.

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

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.

Sjofn (Vjofn)

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

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.

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

Dios de la guerra y del Trueno. De la raza de los *Aesir*. 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. Lucho 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 *Aesir* (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:

Mjöllnir

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*.

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 *Bifrost* no podría soportar el calor de sus rayos y el estruendo de los truenos que causaba su carro:

Su morada es *Bilskirner* la cual tiene mas de 540 salas. Quinientas salas Y cuarenta más Según me parece
Se hayan en *Bilskirner* Entre las casas sin techo, No hay ninguna, pienso, Que sobrepase la de mi hijo
(Thor)

Viajaba en su carro tirado por dos machos cabríos llamados *Tanngnjos* y *Tanngrisner*, el cual hacía sonar truenos en el cielo a su paso, los machos cabríos podría ser sacrificados al atardecer y luego resucitar la mañana siguiente, si se tenía cuidado de no romper ningún hueso y si se recogían todos los huesos y se metían en la piel del animal. Posee tres objetos valiosos el primero es su martillo *Mjöllnir* que ha hundido el cráneo de más de un gigante, el otro es su cinturón de fuerza (*Megingjarder*) el cual duplica su fuerza y el tercer objeto es su guantelete con el que está obligado a cubrir su mano cuando toma el martillo. Era el más fuerte de los Dioses, representaba la juventud, al rayo y al fuego, era también protector de la arquitectura.

Thor estuvo casado con *Sif* y tuvo tres hijos, *Magni*, *Modi* y *Trud*. Muere en la lucha contra la serpiente *Midgard* durante el *Ragnarök*.

Se le consagró el día Jueves.

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 *Aesir*? ¿Qué hay de los elfos? ¿Porqué a Jotunheim, tú solo, viniste?

Loki dijo: Les va mal a los *Aesir*, 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 *Aesir* 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 *Aesir*, 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 forzudo: Marica los *Aesir* 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 sabia 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* recobró 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 del combate y del honor marcial y por lo tanto, dios del cielo y de la guerra. De la raza de los *Aesir*.

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 *Frigg*.

Era el más valiente y emprendedor de los *Aesir*, 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 *Fenris*. 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 aso hostil, responsable de los inviernos crudos. 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 *Aesir* 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.

Urd

Es la Diosa de la fortuna, de la vida y la muerte. Era parte de la trinidad de las Diosas Nornas. En su reino, llamado Hela, están las almas de los hombres buenos.

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*.

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

Era hijo de *Odín* y era llamado el Aso 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*.

1.1.5 Valkirias

Son quizás las féminas más conocidas de la mitología escandinava, 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 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.

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 si 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.



Las Valkirias como diosas menores

Snorri Sturluson considera a las Valkirias, en la misma categoría que las diosas menores, pues comenta tras hablar de las Asnyur:

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, Destructora de Planes, Portaescudo, etc, su apariencia se asemejaría a la de las amazonas. Ellas podían “ordenar la lucha” y desidir 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 Wälcyrge (walcyrge, walcrigge). Hay también una locución escandinava, Kyósa val, “elegir a los matados”, cuyo significado no se conoce con certeza.

Snorri Sturluson 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.

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:

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!

1.1.6 Normas

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 *Aesir* 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 Äsir preservaban su eterna juventud comiendo las manzanas de la diosa Idunn.

La idílica vida concluyó con la “aparición de las Muejres, las que salieron de la tierra de los Gigantes”. Snorri en *Völuspá* explica que había tres mujeres, doncellas gigantas, *zursa meyyar*, de :ref: ‘*Jötunheim*’, 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 *Wyrd*, 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 *Yggdrasil*, el cual se pone alba 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 gigantas 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*.



1.1.7 Los Guerreros

Einherjar

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 Einherjar o Campeones.

También se utilizan los términos Einherjer o Einheryar para refirse a ellos.



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 Einherjar, 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 Sturluson* 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 Einherjar 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 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 Valhalla, 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 Sturluson* 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 Hrólf, y aunque sus hombres son desmembrados y decapitados, se levantan de nuevo y reanudan el combate.

Bödvarr Byarki, campeón de Hrólf, 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 Sturluson* 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 *Sörlazátr* del *Flateyjarbók* 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 sofrece también otra versión de la descripción del furioso y heroico combate que presenció 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 plúmbreas, 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”.

Berserker

Un Berserker era un guerrero vikingo que acudía al combate cubierto solo por pieles de osos (y más adelante en el tiempo también de lobos). Se cree que el origen del termino viene de Berr, oso y -serkr, camisa; lo cual hacía referencia claramente a su vestimenta.

Eran adoradores de Odín y se decía que en la furia de la batalla entraban en trance y no sentían ni el fuego ni el dolor del hierro. Tal era su enagenación en la batalla que podían incluso atacar a sus compañeros. Eran uno de los principales elementos de los que los vikingos se servían para inspirar terror en sus enemigos.

Incluso han sido representados mordiendo sus propios escudos.

Hoy en día se sabe de la existencia real de estos guerreros gracias a los hallazgos de algunos restos, así como, sobre todo, gracias a la obra de *Snorri Sturluson* Sturluson, autor de las Sagas y las Eddas en las cuales se recoge casi todo el conocimiento de los mitos y leyendas vikingos así como de su historia, que poseemos en la actualidad.

Se cree que este estado de trance en el que se sumían se debía o bien a un tipo de hongo alucinógeno llamado amanita muscaria o bien por tomar alimentos contaminados con cornezuelo del centeno, el cual contiene ácido lisérgico (precursor del LSD).

También se sabe que los vikingos organizaban en algunas ocasiones festines previos a las batallas, en los cuales tomaban en su cerveza algunos productos que podían ocasionar sensación de ingravidez, furia, risa histérica...

También aparecen en algunas de las Sagas los Berserker descritos como unos guerreros muy fieros pero totalmente abandonados a los placeres. Probablemente esta última descripción del Berserker venga de una evolución que pudiera sufrir esta casta de guerreros que la llevase a la decadencia.

Más adelante la iglesia los ha llamado endemoniados y se les ha identificado también con hombres lobo.



Ver También:

Esta información se explica más detalladamente en la sección *La cristianización de los pueblos nórdicos*

Nota: La información sobre los Berserker ha sido obtenida de [aquí](#)

1.1.8 Bestiario

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.

Audhumla

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).

Nidhöggr

“El terrible mordedor ” vive bajo *Yggdrasil*, en la raíz que va hacia el *Nifelheim*, debajo de ésta se encuentra el Hvergelvir, en *Helheim*, donde *Nidhöggr* 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 protegiendolo 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 *Helheim*. Se lo conoce como “el dragón sombrío”, que vuela desde Nidafyöl llevando cadáveres en sus alas.



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”.

El Águila y el Halcón

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

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, y su hobby es 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”

Fenris

También conocido el lobo Fenrir. 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.



El Padre de Todo, mandó al mensajero de *Freyr*, 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 *Helheim* 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*.

Garm

“Garm ladra con fuerza frente a Gniphellir...”

Este perro temible, vive en la “Cueva del acantilado”, Gnipahellir, y se devora a aquellos que intentan escapar de *Helheim*, 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 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

Skoll

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

Háti Hródvitnisson

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.

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”

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

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 trolls de la escarcha aunque llegaran a entrar en el *Midgard*.

Y dijo que, a cambio, 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 Svaldilhaeri. 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.

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 Svaldilhaeri, una yegua en celada 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 *Nifelheim*.

Pero *Loki* había copulado con Svaldilhaeri, 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 Móggurdr, quien salió a su encuentro y le indicó el camino hacia *Helheim*. *Hermod* reanudó el galope hasta llegar a la verja de *Helheim*, 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 Escurridizo. En el poema de los Sueños de *Balder*, *Odín* monta a *Sleipnir*, desciende a *Nifelheim*, 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 *Nifelheim*, se topó con un can que de *Hel* le salió.”

Árvakr y Álsvidr

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

Hrífaxi 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.

Gullfaxi

Significa *Crin de Oro*. Gullfaxi era el caballo del gigante Hrungrir, 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.

Hrungrir se enojó tanto que saltó la entrada de *Asgard* sin darse cuenta de lo que hacía. Los *Aesir* lo invitaron a beber, Hrungrir se emborrachó y empezó a decir muchas barbaridades en contra de los *Aesir*.

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 Hrungrir estaba desarmado, le dijo a *Thor* que así sería muy fácil matarlo, pero que si el traía sus armas lo enfrentaría en la frontera de *Gryótúnagardr*.

Thor aceptó, y Hrungrir 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 Hrungrir se enfrentaron, el gigante de arcilla se llamaba *Mökkurkálfi*, y permaneció junto a Hrungrir, *Thor* estaba acompañado de su sirviente *Zyálfi*. Hrungrir vio volar hacia él el martillo *Mjölnir*, 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*. *Zyálfi*, atacó al gigante de arcilla y se desmoronó en un montón, y después 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 el corcel Gullfaxi, que fue de Hrungrir”

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*.

Hófvarpnir

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

Gulltoppr

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

Diente Crujidor y Diente Pulverizador

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

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.

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.



Cerdas de Oro

El Jabalí de *Freyr*, fue un regalo que le hizo Brokk el enano, durante una competición entre *Loki* y él.

Este jabalí corre más que un caballo, por aire o mar, de noche o de día, además dispersa la negrura de la noche con la luz que despiden sus cerdas.

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.

Los gatos de Freya

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

1.1.9 Ragnarök

El fin del mundo o Ragnarok quiere decir “El destino de los Dioses”.

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*.

Vendrá el invierno llamado Fimbulvetr, con inmensas nevadas, hielos y vientos gélidos en todas las direcciones. Tres inviernos seguidos, sin ningún verano de por medio, el sol no será capaz de calentar, pero antes vendrán otros tres en los que el mundo se sumirá en grandes batallas y los hermanos se matarán entre si y no habrá respeto por el padre ni por el hijo, ni en las matanzas ni en el incesto.

La Edda se refiere así:

Los hermanos masacran a sus hermanos;
 Los hijos de hermanas
 Hacen brotar la sangre un al otro.
 La dureza de corazón reina en el mundo;
 la sensualidad es soberana.
 Es la edad de las espada, del hacha;
 Los escudos son partidos en dos;
 Es la edad de la tempestad y el asesinato,
 Hasta que muera el mundo
 Y los hombres no se salven
 Y no tengan mas piedad los unos por los otros.

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.

Los lobos que persiguen al Sol y a la Luna los alcanzarán y los devorarán. Las estrellas se precipitarán del cielo. Temblará la tierra y las montañas se derrumbarán sobre Midgard.

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 Fimbulvtr 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, alimentaría 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 soltará de sus cadenas. Las aguas inundarán la tierra, pues la serpiente de Midgard se revolverá con furor y saltará a la tierra, 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.

Zarpará el barco Nafglari, hecho con uñas de muertos (por eso se evita enterrar a un muerto sin cortarles las uñas para evitar darle fuerzas a éste barco para el *Ragnarök*), pilotado por el gigante Hrym y con una tripulación de cadáveres en putrefacción, zarpando desde el reino de su hija *Hel*.

Fenris abrirá su boca hasta tocar el cielo y la tierra, y saldrá fuego por ella. La serpiente escupirá veneno. Se rasgará el cielo y vendrán cabalgando los hijos de *Muspellheim*, precedidos por Sotur y su brillante espada.

Cuando cabalguen sobre Bifrost se romperá. A la llanura de Vigrid también llegarán *Loki*, seguido por todas las criaturas del infierno, Hrym y todos los gigantes de hielo.

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, se levantará y solpará tres veces su cuerno Gjallarhorn y despertará a todos los Dioses que se reunirán en asambleas.

Odín cabalgará hasta el puente de *Mimir* y le pedirá el consejo. Entonces temblará *Yggdrasil*, el fresno del mundo, y no habrá nadie que no tenga miedo.

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 *Muspellheim*, 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 Bifrost 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 *Odín* 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.

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 *Vanir* 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.

El lobo Fenris devora a Odín

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.

Frey luchará contra Suttur, mas morirá por no tener la espada que le dio Skirnir.

Entonces soltarán al perro Garm, el más horrible de los monstruos, que está atado en Gripahell y luchará contra *Tyr*, ambos morirán.

Thor dará el golpe de muerte a la serpiente Midgard y entonces retrocederá nueve pasos y morirá ahogado por el veneno de la ésta.

Loki luchará con *Heimdall* y los dos morirán entonces Suttur arrojará fuego sobre los nueve mundos.



Tras la destrucción

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, perjurios 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 descubrirían 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. Emergerán 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.

Las Eddas se refieren así al *Ragnarök*:

```
Los hijos de Mimer juegan;  
los dioses son llamados a la batalla  
por el viejo  
cuerno de Gjallar;  
Heimdall sopla muy fuerte  
sus sonos en los aires;  
Odín habla  
con la cabeza de mimer.
```

```
Entonces tiembla Yggdrasil,  
el fresno de fuertes raíces;  
el viejo árbol murmura  
cuando el gigante cede,  
Todo tiembla  
en el reino de hell,  
hasta el hijo de Surt  
devora a Odín.
```

¿Que sucede con los dioses?

¿que sucede con los enanos?
Jotumheim lanza un grito desgarrador.
los dioses tienen el Thing;
los enanos estremecen
delante de sus hundidas cavernas,
donde habitan detras de sus rocosos muros,
comprendeis más o menos?

Garm ladra ruidosamente
en la caverna de gnipa;
las cavernas se han desunido,
El lobo ha recobrado la libertad,
Vala conoce el futuro,
ve mejor
que los dioses vencedores
la terrible caída.

De oriente acude Hrym,
llevando a su hijo delante suyo;
Jormungander da vueltas
en su furor de gigante;
las olas truenan;
el aguila lanza hirientes gritos
destroza cadáveres con su pálido pico,
y Nafglar es lanzado.

Del oriente se acerca un navío,
las legiones de muspel
llegan por mar,
pero loke es el piloto.
todos los monstruos repulsivos y descarnados
se unen con el lobo,
y delante suyo marcha
el hermano de byleist.

Desde el sur acude surt
con el fuego hirviente,
el sol del dios de la guerra
brilla en su espada
las montañas chocan unas con otra
y asustan a las hijas de los gigantes
los héroes caminan por los senderos de hel,
y el cielo es partido en dos.

sobre hlin caerá entonces
otra desgracia
cuando Odín parta
para combatir el lobo,
y aquel que ha matado a bele
cabalgue hacia surt
entonces caerá de frigg
el bien amado esposo

Garm ladra ruidosamente
en la caverna de gnipa
las cavernas se han desunido
el lobo ha recobrado su libertad,
Vala conoce el futuro

ve mejor
que los dioses
la terrible caída

Entonces vidar, el gran hijo
del padre de la victoria,
avanza para combatir
a la bestia feroz
en el corazón del monstruo nacido de gigantes
hunde profundamente
con mano segura su espada
y venga la muerte de su padre

Entonces el famoso hijo
de hlodyn llega
para combatir a la serpiente
el defensor de midgard
en su rabia mata a la serpiente
el hijo de fjorgyn
retrocede nueve pasos
titubea herido
por la feroz serpiente
todos los hombre abandonan la tierra

El sol oscurece
la tierra se hunde en el océano
las brillantes estrellas
desaparecen del cielo
el fuego y el vapor
se desencadenan contra el cielo
altas llamas
rodean los cielos

Garm ladra ruidosamente
en la caverna de gnipa
las cadenas se han desunido
el lobo ha recobrado la libertad
vala conoce el futuro
ve mejor
que los dioses vencedores
la terrible caída

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 posterior 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 lo sperjuros 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.

"Alto repuso: La tierra se alzarán verse y hermosa del mar, y las plantas crecerán donde jamás se sembraron. Vídar 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 s abiduría 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 Hoddmimir 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 alumbrará 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 has escuchado".

1.1.10 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 consolidaron como un género literario propio, donde se contaran 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

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.

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, remaron 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.

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 acarrea 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.

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.

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 Mjölfnir 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 Mjölfnir 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 Thjálfi 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 empuqueñecían. Y cuentan que los Ases no le dijeron que esperaran volverlo a ver.

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 si 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.

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.

1.1.11 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.



Nota: 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.

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 völvá (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 Yggdrasill 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 Vafzrúðismál (las palabras de Vafzrúðnir) es una enciclopedia de información mitológica desarrollada como duelo de preguntas y respuestas entre el gigante Vafzrúðnir y Odín (disfrazado). El Vafzrúðnismál figura en el Codex Regius

y también en el Arnarnagenean 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.

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”.

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 eruditestco 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 del 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”.

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 Sigrdrifa, Fragmento del cantar de Sígurd, Cantar primero de Gudrun, El cantar breve de Sígurd, El viaje a Hel de Br••nhild, la muerte de los niflungos, 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 .

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 H••mir, 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 Br••nhild, 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.

1.2 Cultura

1.2.1 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. Los 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 dadas a Odín, 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.C., 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 mas vivas otra vez hoy. No solamente como un alfabeto.

Si vas a hacer tu juego de runas, siéntete 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.

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 pelagra 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 mozueta 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

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.



Los textos

TO-DO

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 pendencias, 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 mías 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 fíes.

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 Bílling 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.

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 Sútting.

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 Sútting lo había matado.

110 Se tenía de Odín juramento en la anilla. ¡Quién le creerá ya nada! Traicionado a Sútting dejó a su partida Y a Gunnlod llorando.

111 Palabras ahora en el podio del tulr, 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 echas 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.

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 tiño 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 inmolando?

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; Allí revivió cuando vino de nuevo.

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 vuele 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 pelagra 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.

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!

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 “Trymgiol 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; derribarlo 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!
»

1.2.2 Snorri Sturluson

(Hvammr, c. 1178/1179 - Reykjaholt, 23 de septiembre de 1241) fue jurista, escaldo, historiador, y escritor islandés.

Vida

Se casó a los veinte años con una mujer adinerada, años después se separó, dejándole dos hijos. A los 35 años fue elegido jefe del Althing (asamblea legislativa) de Islandia. En el año de 1218 viajó a Noruega. En la corte del rey Haakon IV de Noruega recibió el título de lendmann o barón.

Snorri se comprometió con el rey noruego a que los islandeses aceptaran la dependencia de Noruega. Al regresar a Islandia, envió a su hijo a Noruega en calidad de rehén. Por estas circunstancias fue declarado traidor de Islandia.

Y posteriormente en Noruega se le declaró traidor por no haber cumplido su promesa de anexión. En el año de 1224 contrajo por segunda vez matrimonio, lo que le convirtió en el hombre más rico de Islandia.

Después de la guerra civil en Islandia, Snorri fue asesinado por Árni beiskur y otros hombres de Gissur Þorvaldsson, vasallo del rey noruego que recibió instrucciones de asesinar a Snorri. En 1241, Gissur se dirigió con muchos hombres

a casa de Snorri y cumplió su cometido. Dice la leyenda que antes de morir, las últimas palabras de Snorri fueron: “Eigi skal höggva!” (¡No cortéis mi cabeza!).

Obra

Fue el autor de la Saga de Egil Skallagrímson y la Heimskringla (o Crónica de los reyes de Noruega) y la famosa Edda prosaica, un manual para poetas donde figura el Gylfaginning o Alucinación de Gylfi, una cosmogonía de la mitología nórdica. Es considerado uno de los grandes literatos de la literatura medieval islandesa.

Nota: La fuente de esta información es la [Wikipedia](#)

1.2.3 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 metros 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.

Elaboración

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:

1. obtener un mayor rendimiento.
2. que el producto obtenido tenga un lindo color ámbar pálido.
3. 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.

Diluída 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 levaduras 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 cuela 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 l leno, 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 tapar 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.

Orígenes de la poesía (Skaldskarparmal 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. Pregunta si querían que les afilara las hoces y ellos aceptan.

Entonces coge la afiladera que llevaba en el cinto y enseguida les pareció que las hoces cortaban mucho mejor, y quisieron comprar la afiladera. Y él dijo que la vendería al que diera un precio justo.

Y todos dijeron que ella querían, y pidieron que se les vendiera. Y él lanzó la afiladera al aire, y como todos quisieron cogerla, se enzarzaron de tal forma que se cortaron el cuello unos a otros.

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 sopla 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 Ódreri, 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.

Más recetas de Hidromiel

Hidromiel (básico)

Ingredientes Miel, 1 parte Agua, 3 partes.

Elaboración 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)

Ingredientes 2 kg Miel, 1 litro Agua, 4 kg Guindas.

Elaboración 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 con miel

Ingredientes Manzanas ácidas 1 kg, azúcar 100 gr, miel 200 gr, canela molida, 2 cucharaditas, levadura fresca 10 gr, 4 litros agua.

Elaboración 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.

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

Hidromiel

Ingredientes 1 litro de buen vino añejo, 7 litros de agua, 2 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.

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

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, 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.

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

El cantar de Hymir

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 Síf “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 alla de Elivágar al este vive, al borde del cielo, Hymir 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 Hymir marcharon luego.

Espantosa a su abuela el hijo encontró; novecientas cabezas ella tenía; pero toda enojada, 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, Hymir perverso, volvió de la caza; al entrar aquel hombre hielos sonaron, helado traía el bosque del rostro.

“¡Alégrate, Hymir 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 Hymir comióse él antes de irse a dormir; parecióle al viejo compadre de Hrungr que Hlórriði mucho y de más comía:

“Mañana a la noche fuerza será que con algo de pesca cena apañemos. Dispuesto a pescar djole 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 Hymir 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 Hymir guardaba; tirando del remo el rumbo cambió. “¿Podrás igualarme en obra de fuerza? Llévame a casa las dos ballenaso 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.

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

Hermosa entonces la amante del ogro consejo le dio, el que bueno sabía: “Al cráneo apunta de Hymir 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 elviejo 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 Hymir 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 Hlórriði, 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 diole sus hijos, los dos, en pago.

Con todos los dioses él regresó llevándoles, fuerte, la olla de Hymir

¡Bien beberán, los ases ahora la cerveza que Égír hará cada otoño!

Nota: (Edda mayor) Traducción por Luis Lerate

1.2.4 Las Tribus Nórdicas

1.3 Bibliografía

1.3.1 Fuentes

- Norse Mythology Edda Mayor, traducida por Luis Lerate
- Textos Mitológicos de las Eddas, editada por Enrique Bernardez
- Mitología Germanica Ilustrada, por Brian Branston

- Edda Mayor de Snorri Sturlusson, traducida del islandés y 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 página norse gods <http://www.sunnyway.com/runes/V>

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
- 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/> Vo-
 lumen II http://pobladores.lycos.es/channels/planeta_tierra/Mitologik Volumen III
http://www.windows.ucar.edu/tour/link=/mythology/norse_culture.sp.html <http://www.iespana.es/tierradenod/mitologianordica.htm>

Contacto

- Twitter: [@xalernita](#)
- Mail: contacto@mitologias.net
- Github: [imanoleizaguirre/mitologías](#)