

Las nueve nobles virtudes vikingas:

1 Coraje

Se audaz y valeroso, lucha por tus convicciones.

2 Honor

Actua con nobleza y según tus principios.

3 Laboriosidad

Permanece activo y trabaja siempre poniendo todo de tu parte.

4 Lealtad

Mantente fiel a ti mismo, tu familia, amigos, grupos de los que formas parte y a los dioses y diosas.

5 Sinceridad

Se sincero en todas las ocasiones, con los demás y contigo mismo.

6 Autonomía

Ten la personalidad, libertad y buen juicio para actuar libremente.

7 Autodisciplina

Lucha contra el desorden externo e interno, crece como persona.

8 Perseverancia

Consigue lo que te propones y haz las cosas hasta sentir que están completas y bien hechas.

9 Hospitalidad

Comparte las cosas libremente con los demás, sobre todo con los viajeros que acudan a tu casa.

¿Qué es el Antiguo Odinismo?

La palabra Odinismo quiere decir confianza, lealtad, o una promesa; También significa "creencia" en el sentido de "confiar en alguien o algo". El antiguo Odinismo es el nombre que damos a las creencias comunes de la gente de habla Germánica (Inglés, Holandés, Alemán, y Escandinavo). Frecuentemente estas creencias es llamada también por los Antiguos Nórdicos con el nombre de Ásatrú ("confianza en los Æsir"). Sin embargo, el Antiguo Odinismo no es solamente Escandinavo, ya que también fue seguido por los Teutónicos, gente del Continente y los pobladores Anglosajones en Inglaterra; Y por lo tanto, el Odinismo también se da, no solamente a los Æsir (Wodan, Thunor, Tiw, y su gente), sino también a los Vanir (Frow Yng, Frowe, Njord, y Nerthus) y los otros espíritus, El Anillo del Odinismo usa los términos más corrientes.

El Antiguo Odinismo, como se practica ahora, es una religión reconstruida por todo el mundo Germánico. Muchos de nuestros mitos fueron escritos por los Antiguos nórdicos después de la Edad Vikinga; También conocemos las prácticas de nuestros antepasados a través de las investigaciones de los historiadores extranjeros tal como el Romano Tácito (primer siglo de la Era Común).

Las creencias del Antiguo Odinismo es que los dioses/as del Norte viven y son poderosos; Que estamos en el MidGard en el corazón del árbol del Mundo, rodeado de los ocho mundos; Que el nacimiento y muerte de los mundos y de los humanos está dirigido por las tres Norns quienes viven en el Pozo del Wyrd arraigado por el árbol del Mundo; Y que es nuestro deber ser auténticos, honorables, y meritorios a nuestros Dioses y Diosas y a nuestros antepasados quienes han vivido antes que nosotros.

Nuestra Fe, el Odinismo, es una colección de escrituras y pensamientos de diversas personas las cuales siguen los modos del Norte, ofreciendo un alcance a las perspectivas de la religión de nuestros antepasados y sus prácticas actuales, particularmente como se revivieron por el Anillo del Odinismo, y que han incorporado esta organización religiosa de la cual este es el manual oficial. Como el Antiguo Odinismo abarca una gran duración en el espacio y tiempo, el Anillo del Odinismo no intenta limitar sus modos a cualquier lugar o período (tal como Escandinavia de la Edad Vikinga o la Inglaterra de la preconversión, por ejemplo). Si bien los idiomas de Alemania y prácticas religiosas han diferido en algo, todas son igualmente meritorias. Para nuestros temas y nuestra información oficiales, tratamos de usar el Inglés moderno o recuperar las palabras Anglo-germánicas; Sin embargo no es importante si el dios de la lanza es llamado * Woðanaz (Protogermandico), Wodan (Alto Alemán Antiguo), Woden (Anglosajón), Óðinn (Antiguo Nórdico), Oden (Danés moderno / Sueco / Noruego), Odin (Nórdico anglicanizado) o * Wopans (Gótico). Casi todos estos nombres son usados por cualquiera en el Odinismo (actualmente aunque en la gente del saber popular no se da una reconstrucción de una hermandad gótica), y, ya que todos se refieren a la misma deidad, que mejor para aprender que pensar que las diferentes formas lingüísticas son intercambiables. Por esta razón, diferentes nombres de los Dioses y Diosas aparecen en todo el libro. Donde no hay una especificación que indique lo contrario, he usado las formas generales de Alemania (Wodan, Thonar, así pues sigamos adelante), pero otras formas han sido usadas por otros contribuyentes, y donde se hace referencia a los antiguos nórdicos o Anglosajones, cuya forma aparece en el origen particular puede ser usado, así que los dioses pueden ser llamados " Freyr" y " Fro Ing". Con el fin de aminorar cualquier

confusión que esta pueda causar, una lista de palabras se suministra atrás donde se identifican todos los tipos de nombres posibles.

El Odinismo es, y siempre ha sido, una vida y una religión que crece a través de un tejido de hilos muy diferente de la creencia - No solamente Dioses y Diosas y familias de Dioses diferentes, sino que muchos de los modos están dentro de la senda de cada uno. Por lo tanto este libro trae junto todas las visiones diferentes en las sendas de nuestros antepasados de la forma que podríamos hallar en la gente que ha querido escribir o hablar acerca de este tema. Nada de lo que hay aquí es un dogma; El único dogma que hayamos podido seguir es el de los hechos históricos en los cuales hemos basado nuestra reconstrucción, y muchos de estos están sujetos a debates académicos (No solo espirituales). No tenemos un "libro santo" infalible: los recursos y la crítica textual son partes vitales del desarrollo de nuestra religión. Por lo tanto, no es probable que estés de acuerdo con todas las palabras que se han escrito aquí, o practiques de estos ritos y no de otros. El propósito de Nuestro Odinismo no es de construir una doctrina absoluta, sino dar a la gente un amplio alcance de materiales del cual cada figura pueda construirse o construir su propio Odinismo. Puedes señalar, en la lectura a través del libro, que algunas declaraciones en el libro podrían ser tomadas como contradictorias unas a otras: Sin embargo, todo lo que aquí está escrito por alguien está en la verdad de las maneras y Dioses de la gente del Norte. Confiamos que esto, como usted mismo, tendrá la gran thew (virtud) de un pensamiento libre, y será capaz de escoger su propia opción entre las diferentes opiniones, o formarse un punto de vista como fueron los modos de vida de la Antigua Gente del Norte.

Los Indo-europeos

El idioma de los pueblos germánicos, y algo de nuestra cultura, viene de un tronco mucho mayor. El idioma Germánico, tal como el Céltico, Latino, Griego, Iraní, y Sánscrito (entre otros), es parte del grupo del lenguaje Indoeuropeo (I-E), los cuales descienden de una raíz común llamada Proto-Indo-europeo.

Poco se conoce de la patria Indoeuropea; lo que sabemos sobre ello viene de las palabras que pueden reconstruirse de sus variantes en los idiomas Indoeuropeos. Nosotros sabemos que estos remotos antepasados vivieron donde había abedul y árboles de sauce; probablemente también fresno, olmo, y roble. Entre los animales que ellos conocieron estaban los lobos, osos, linces, el salmón, alce, el ciervo rojo, liebres, nutrias, castores, erizos, ratones, y quizás el ciervo; ellos parecen haber conocido a las águilas, gansos, grullas, y patos también. Sus bestias domesticadas incluyeron vacas, ovejas, caballos, cerdos, y perros. Hasta donde su paisaje concierne, ellos tenían montañas (o por lo menos grandes colinas) y cuerpos grandes de agua. Ellos probablemente no eran un pueblo nómada, como la domesticación de cerdos y los términos agrícolas sugieren el establecimiento permanente y cultivo de tierras. Los orígenes de la comunidad Indoeuropea todavía son una cuestión de debate entre los estudiosos. Hay acuerdo general sin embargo, de que las personas que vivieron hace seis y cuatro mil años en las estepas del norte del Mar Negro estaban hablando un idioma Indoeuropeo, y eran los antepasados culturales de las gentes europeas modernas.

Lo que distinguió a las gentes de las estepas de sus vecinos occidentales era su idioma y cultura. Tal como sus vecinos occidentales, la gente de las estepas derivó una gran parte de su vivir a cazar y pescar, y el cultivo de granos (trigo y cebada) y legumbres (frijoles, guisantes, y lentejas). Sin embargo, la base de la cultura de las estepas era la crianza de ganado. El ganado sea absolutamente el corazón y alma de su cultura. La palabra *dhenu ("nutrición" fue aplicada para ordeñar vacas originalmente. Después también se aplicó a las madres en lactancia. A su tiempo se volvió un nombre para el espíritu inmortal que se creía que nutría el alma del individuo. Sobrevivió en Avestan (un idioma Iraní antiguo) como Daena que significa "Religión."

Los pueblos de las estepas se mantuvieron en las terrazas superiores del Don, el Volga, y otros ríos que desembocaban en el Mar Negro. Ellos desarrollaron sus cosechas en las terrazas más bajas en verano y pastaron sus manadas allí en invierno. En el verano los rebaños pastaron en las inmensas extensiones de la estepa abierta, vigiladas por grupos de hombres jóvenes. Estos grupos eran la raíz cultural de las sociedades de guerreros conocida en varios pueblos Indoeuropeos.

El ganado proporcionó el poder muscular para tirar los arados y carros que los lugareños usaban para desarrollar y transportar sus cosechas. Los caballos sólo fueron importantes para el transporte con la invención del carro ligero de dos ruedas, aproximadamente hace 4400 años. El ganado mantuvo los medios de migración, así como la causa. Porque los pueblos de las estepas habían desarrollado una forma de usar los recursos de éstas para su nutrición, y sus números aumentaron con cada generación. Este nuevo estilo de vida era el cultivo de la lechería. Los pastos de las estepas eran demasiados duros para ser arados; los arados de madera simples no podrían cortar a través de sus raíces. Al criar ganado, ordeñar entonces y hacer manteca y queso, las gentes de las estepas encontraron una manera no destructiva de usar la generosidad de las estepas, así como una manera de obtener comida de los animales sin matarlos.

Por supuesto, las manadas de ganado también proporcionaban carne, cuero, cuerno, y hueso para comida, ropa, y herramientas. Las ovejas y cabras proporcionaron lana, cueros, carne, y cuerno. Se criaron caballos originalmente por la carne y pieles, pero se usaron después para el transporte. Los hombres de las estepas eran artesanos experimentados que hicieron sus propias herramientas de madera, piedra, hueso, cuerno, y bronce. Ellos usaron estas herramientas para hacer vagones, carros, barcos, casas, y probablemente muebles, aunque ningún rastro de camas o mesas han sobrevivido. También hicieron joyería de oro, plata, cobre, y bronce. Las mujeres eran experimentadas tejiendo, tiñendo, e hilando lana. También eran las fabricantes de cestas y alfareras y decoraban su arte con modelos geométricos simples de líneas y puntos.

Cuando las personas de las estepas siguieron el Danubio a Europa, ellos se encontraron en otro mundo: una tierra de bosques ilimitados. Construyeron sus aldeas en islas o promontorios de ríos que ellos convirtieron en islas excavando zanjas. Erigieron palizadas de leños erguidos para su protección, y construyeron chozas de leños para vivir. Considerando que las personas de las estepas habían vivido con familias enteras (extendidas) bajo un tejado, en estas nuevas casas, cada hombre preparó su propia casa cuando él se casaba.

En el sistema más antiguo, todos los adultos de una familia habrían llamado a todos los niños "hijos" o "hijas" y todos los niños habían llamado a todos los hombres "padre" y a todas las mujeres "madre." En este sistema no habría habido ningún huérfano ni ninguna propiedad privada, excepto los adornos personales. En el nuevo sistema que nosotros aún empleamos, cada familia, aunque aún parte del sistema del parentesco mayor, era responsable de tener a sus propios niños y mantenerlos. El sistema más antiguo de clan y tribu aún prevaleció por varios milenios, cada tribu se componía de varios clanes cada uno de los cuales reclamaban descendencia de un antepasado común. Las naciones antiguas se formaron de tribus que se habían aliado entre sí por beneficio mutuo.

Los Indo-europeos eran una sociedad patrilineal (no ser confundida con patriarcal - KHG). La descendencia se remontaba a través de la línea masculina. Ya que la vida era corta y muchos niños se murieron en la infancia, el deber más sagrado de una mujer era tener hijos, sobre todo varones, para continuar el clan. Las personas de las estepas creyeron que el espíritu se mantenía vivo en la tumba y requería sustento. El fracaso en proporcionar un entierro apropiado y sacrificios condenaban al muerto a un sufrimiento eterno como un fantasma hambriento. Esta creencia persistió por milenios entre muchas ramas de los pueblos Indoeuropeos, incluso en los de habla Germánica.

Nosotros sabemos que había un énfasis cultural en el número tres y en tripartismo en general. Por ejemplo: los Indoeuropeos tenían tres colores primarios - blanco, rojo, y negro; hay sugerencias comparativas a los rituales, una constelación de tres tipos diferentes de animales se sacrificaban; el número tres es el número principal de la magia y rituales a lo largo del mundo Indoeuropeo.

La chimenea era el centro de la religión doméstica. El cabeza de la familia era el sacerdote y su esposa la sacerdotisa. Ellos hicieron ofrendas al fuego de la chimenea todos los días al amanecer y al crepúsculo. El fuego era un dios viviente que contenía la chispa vital de la línea familiar. El que se apagara era un pecado terrible que causaría consecuencias horribles para la familia. El padre de la familia hacía ofrendas a los antepasados todos los meses a la Luna Nueva y Luna Llena. Hacía sacrificios a los poderes de los campos en la primavera y otoño de todos los años. Todo a través del año el padre y la madre de la familia hacían ofrendas a las deidades menores de la casa: los poderes del patio, el ganado, los árboles y bosquecillos, todo Rey de Dioses que protegía a las personas de la calamidad.

Los dioses mayores recibieron sus ofrendas de las castas sacerdotiales de los clanes y tribus. El conocimiento de los procedimientos rituales correctos y hyms, el derecho para dirigir sacrificios y recibir una porción de las ofrendas, era la propiedad de familias particulares y se heredaba de padre a hijo. Las gentes de las estepas no construyeron ningún templo. Sus sacrificios se hicieron en cercados temporales, alineados a lo largo de un eje de este a oeste. Los dioses del cielo recibieron ofrendas en altares rectangulares o cuadrados que enfrentaban al este; los poderes terrestres recibieron sus sacrificios en altares redondos que enfrentaban el oeste. El cercado que rodeaba los altares era normalmente rectangular, pero ocasionalmente ovalado. Fueron hechos cortando líneas concéntricas en la tierra o césped. Cada sacrificio era una recreación del mundo. En la mitología Indo-europea habían tres seres originales: "Hombre" (*Manu), "Gemelo" (*Yema), y "Formador" (*Tvastr). Hombre, el primer sacerdote, habría sacrificado al Gemelo, el primer rey. Formador, el primer artesano, habría creado al mundo del cuerpo del Gemelo. Su carne se volvió la tierra, sus huesos las piedras, su respiración el viento, su sangre las aguas, su energía vital el fuego, su ojo el sol, su mente la luna, y su cráneo la bóveda de cielo. Siempre que un sacerdote sacrificara, él estaba recreando el sacrificio original, renovando el orden cósmico y social. Todos aquéllos que participaron en el sacrificio estaban reconociendo su descenso común y parentesco, porque era creído que la primera pareja humana había nacido a de la simiente de Gemelo, derramada en la tierra cuando él murió. Cada nacimiento era una reunión de los elementos originales, una recreación del Gemelo. Cada muerte era una recreación de la desmembración original.

Hay evidencia lingüística bastante segura de que los Indo-europeos rindieron culto a un Padre del Cielo o Padre Luminoso cuyo nombre sobrevive en el Júpiter latino y el Dyaus-pita Sánscrito, y en una forma más abreviada, Zeus griego y Týr normando. Dumézil teoriza un doble gobierno de los cielos en que un Padre Luminoso gobernaba la ley humana, moral social, el día, la luz y el verano, mientras su colega, el "Vidente", representaba la ley cósmica, costumbres ancestrales, los poderes de la magia, la noche, y la oscuridad; la posibilidad de esta estructuración se habla más extensamente bajo "Tiw." Los Indo-europeos probablemente conocieron a un Dios de las Tormentas, el dios que traía la lluvia dadora de vida y nieve, quién también era el dios guerrero que protegía a los rebaños y a las personas de los enemigos. El gran enemigo del Dios de las Tormentas era el "Dragón". Este era una terrible criatura con forma de serpiente que atacaba desde el cielo durante tiempos tormentosos y devastaba la tierra antes de ser domado por el Dios de las Tormentas. A cualquier residente de las praderas americanas, el "dragón" es al instante reconocible como un tornado: sólo fue cuando los Indo-europeos dejaron las estepas y pasaron a las áreas con clima menos violento que el "dragón" mejoró a una bestia mítica.

Otras deidades celestiales importantes incluyeron a la Diosa Sol, hija del Luminoso Padre; la Diosa del Alba; y los Gemelos. Los Gemelos Divinos también eran hijos del Luminoso. Los Gemelos eran originalmente las estrellas de la mañana y de la Tarde que se consideraron como dos entidades separadas. La Luna era una deidad excepcional, porque

moría y renacía todos los meses. Él se veía tomando la forma de un toro blanco, y sacrificándose cada luna llena y renaciendo después como un ternero blanco a las dos semanas. Su semen era el rocío que era recogido por las abejas para hacer miel, desde donde el poder de la visión de la hidromiel fue derivada. El sagrado hongo también sale de su semilla.

Los poderes terrestres eran aun más numerosos que las deidades del cielo. Cada foresta y manantial tenían sus poderes protectores. Los dos poderes más importantes eran el Señor de las Aguas y la Madre de la Humedad. El Señor de las Aguas era el dios de las aguas bajo la tierra. La Madre de la Humedad era la diosa de las tierras fértiles bien regadas en las que las cosechas y los céspedes dependían para la vida. Una versión de la Madre de la Humedad era la diosa Danu, "Río". Ella era la diosa del río que todavía lleva su nombre, el Don. Ella se consideró como la antepasada de muchas tribus Indo-europeas: los Danaans de India, los Danoi de Grecia, los Tuatha de Danaan de Irlanda, y los daneses de Dinamarca. Muchos ríos todavía llevan su nombre, incluso el Danubio, el "Río Sagrado."

Los Indo-europeos tenían una bebida alcohólica para ser usada en rituales (y quizás otros usos), llamada *medhu, probablemente muy similar a la hidromiel de la Europa Nórdica. Ellos estaban familiarizados con acertijos en verso y entonaron magia: por ejemplo, un enigma del normando Antiguo (fijado a Heiðrekr por Óðinn en Hervarar saga ok Heiðreks) tiene analogías a lo largo del mundo Indo-europeo, como hace el "Zweite Merseburger Zauberspruch", un encantamiento del alemán Alto Antiguo para sanar un miembro roto. Ninguna evidencia para el chamanismo Indo-europeo se ha visto aún.

Los pueblos Indo-europeos empezaron a emigrar de su patria en algún momento entre el cuarto y tercer milenio A.E.C. (Antes de la Era Común), propagándose bastante rápidamente. El primer cambio lingüístico mayor fue la división entre las ramas europea Occidental ("centem" y la Asiático-Europea Oriental ("satem") (los términos centem y satem son ambas palabras para "cien", el marcador de cambio es la letra inicial). Las ramas europeas mayores son Italo-célticas; Aryo-Graeco-armenio; y Balto-Slavo-germánico. Mucho aún es incierto sobre el proceso de esta migración.

Probablemente no fue un proceso de barro de la gente para conquistar y colonizar en una escala grande (como con, por ejemplo, la dominación Céltica de Europa Central durante la primera Edad de Hierro seguida por las incursiones germánicas), porque los tipos físicos de las personas que hablan idiomas Indo-europeos difiere tan notablemente para sugerir eso, sea cual haya sido el carácter físico original de los Indo-europeos, ellos no se extendieron en números grandes lo suficiente como para afectar la composición genética de la población local. Sin embargo, la influencia Indo-europea debe de haber sido sumamente fuerte, ya que muy poco vocabulario pre-Indo-europeo dejó marca en cualquiera de los dialectos Indo-europeos, así que la probabilidad de guerra como uno de los medios por los que los Indo-europeos se extendieron no puede desecharse. Los avances técnicos de los Indo-europeos, (particularmente marcado en su uso de caballos), también puede haber contribuido a la extensión de su idioma y cultura: una analogía podría verse quizás con la dominación del idioma inglés en la última parte de este siglo.

Debido al problema de la patria, hay dificultad considerable averiguando cuando el lenguaje y cultura Indo-europeas podrían haber alcanzado Escandinavia. Mientras hay muchos cambios culturales evidentes en la arqueología Nórdica antigua, identificar uno como Indo-europeo es imposible. Si la patria Indo-europea estuviera de hecho cerca de los Urales, entonces Escandinavia habría estado en el borde más lejano, y así no probablemente para haberse vuelto Indo-Europeanizada hasta quizás el segundo milenio A.E.C.. Si ése fuera el caso, abriría el camino a mucha discusión de cuáles de los elementos del Antiguo Odínismo eran originalmente indo-europeos y qué se absorbió de las maneras nativas del Norte. Sin embargo, existe la posibilidad también que los Indo-europeos provinieran originalmente de Europa Septentrional en la que el caso no sería ninguna evidencia para una discontinuidad cultural mayor entre los escandinavos de la Edad de Piedra y la Edad Vikinga normanda. Actualmente es considerado probablemente que la población escandinava permaneció relativamente estable, con cambios culturales que se levantan de una combinación de adaptación a las alteraciones climáticas e innovaciones tecnológicas que se filtran del sur: si la migración fuera un factor mayor en la extensión Indo-europea, entonces la teoría actual hace más difícil de explicar la Indo-Europeanización del Norte. Lingüísticamente, también, los lenguajes Célticos y germánicos parecen conservar muchas características Proto-Indo-europeas intactas que también pueden defender una patria europea Septentrional.

La Edad de Piedra

(9000 A.E.C. - 1800 A.E.C.)

Escandinavia estaba principalmente cubierta de hielo durante la mayoría de la Edad de Piedra: fue la última parte de Europa Septentrional en ser habitable. Las colonizaciones más antiguas en las tierras del norte se fechan aproximadamente al 9,000 A.E.C., pero los seres humanos no se volvieron comunes hasta después un par de milenarios. En ese momento, la gente se sepultaba ya con ofrendas mortuorias: la mujer sueca de Bäckaskog se envió a los otros mundos armada con una punta de lanza de hueso, un pedernal y un cincel. Los muertos también pueden haber sido temidos: uno de los entierros de Skateholm, un hombre poderoso cuyo esqueleto mostró la evidencia de que había sobrevivido al ataque de un jabalí salvaje y una flecha de pedernal en el hueso pelviano, se enterró con el debido honor y una rociadura de ocre rojo - pero su cabeza fue cortada y fue puesta en sus pies, un acto que las fuentes normandas describen como un medio de sosegar a los muertos ambulantes. El ocre rojo frecuentemente se rociaba encima de los muertos; también se situaron animales o partes animales en las tumbas. El cementerio de Skateholm incluye unos perros que fueron puestos en tumbas humanas con sus cuellos rotos; un entierro danés tenía el cadáver de un niño pequeño puesto en el ala de un cisne.

Con el levantamiento de la agricultura, el culto de los muertos parece haberse vuelto más importante. Aproximadamente

al 3500 A.E.C., las personas que habitaban en las áreas de Alemania y Escandinavia empezaron a construir casas para los muertos de planchas de piedra, a menudo con montículos apilados sobre ellos. Por el 3000 A.E.C., estas casas se habían desarrollado en tumbas con grandes pasajes, donde los muertos de una comunidad entera pudieran ponerse en un periodo largo de tiempo. Se daban vasos de arcilla de comida y bebida a los muertos; ellos se acondicionaban totalmente con armas, herramientas, y joyería. Las tumbas y sus montículos tenían a menudo uno o dos círculos de piedras puestos alrededor de ellos. Éstos pueden haber significado el proteger a los muertos de malos espíritus, o para impedir que los cadáveres vaguen fuera de sus tumbas; las cámaras de piedra sugieren ciertamente que se esperaba que el muerto se mantuviera vivo en sus casas (La Prehistoria de la Europa germánica, pp. 97-98), una creencia que era ciertamente muy fuerte en la cultura germánica. Alrededor de este tiempo, otro medio de entierro aparece en Jutland: las tumbas se excavaban en la tierra, pero una choza se construía al lado de ellas donde las ofrendas mortuorias y quizás el cuerpo podría exponerse hasta el entierro (Dinamarca Prehistórica, pág. 22).

El próximo mayor cambio en la cultura de la Edad de Piedra escandinava fue la llegada de artículos tales como la carrota y hachas de batalla de piedra bien formadas, aproximadamente en el 2,800 A.E.C. En este momento, las costumbres de entierro cambiaron también un poco: las tumbas eran solos entierros cubiertos por montículos bajos que también estaban marcados afuera por anillos de piedra. Puede verse una diferenciación más sexual en las ofrendas en este momento: normalmente se enterraban hombres con hachas de piedra, mujeres con collares de ámbar. Se ha sugerido en el pasado que las "Personas de las Hachas de Batalla" pueden haber sido una horda de invasores, pero eso normalmente no se acepta ahora (Una Saga escandinava, pp. 75-76).

Por razones obvias, sabemos sólo unas cosas sobre las religiones de la Edad de Piedra. El ámbar era muy importante en ese momento, tanto como una gema mágica y como un artículo sacrificatorio. Muchos depósitos de ámbar de la Edad de Piedra se han encontrado en pantanos, algunos que suman como 10 kilos (22 lbs.) en cuentas. Se daban estos regalos probablemente en la forma de grandes collares, y hace pensar en un antiguo culto a una diosa que habitaba en tierra y agua (¿quizás similar a Nerthus o Frija?). También se usaron cabezas de hacha en miniatura de ámbar como amuletos: la forma de doble cabeza de éstos es notablemente similar a los amuletos del Martillo de Þórr de la Edad Vikinga tardía, y es posible que la creencia en el poder protector del arma del Dios del trueno pudiera continuar irrompible de la Edad de Piedra a la conversión (ver "Thonar". El Museo Nacional de Dinamarca también posee varios animales de ámbar pequeños - jabalíes salvajes, cisnes o gansos, y dos fragmentos que pueden haber sido un alce o ciervos. Se piensa que éstos han sido usados como talismanes de caza y magia, aunque también debe notarse que el jabalí salvaje y las aves acuáticas, en particular, continuaron siendo figuras mayores en la magia y religión de la gente Nórdica hasta la conversión al cristianismo. Como en el arte religioso germánico más tardío, la cabeza se dio prominencia especial, como es mostrado por la escultura de ámbar pequeña de la cabeza de un hombre barbudo de Norra Åsarp (Västergötland).

Hachas, normalmente hechas después de pedernal en la Edad de Piedra más antigua y greenstone o porphyry, también eran particularmente importantes. Ellas se daban a menudo como regalos a los dioses, como probablemente era el caso en Källgårds donde quince hachas finas quedaban en tres filas ordenadas en un pantano, y se llevaban hachas de pedernal de miniatura también como amuletos. Una hacha ceremonial con su extremo tallado en forma de cabeza de alce se encontró en Alunda; puede haber sido una importación de Finlandia, donde tales hachas eran más comunes, pero las esculturas de piedra de Nämforsen también muestran a hombres que llevan astas coronadas por cabezas de alce (Tesoros de Suecia Antigua, p.34). El uso de hachas ceremoniales se testifica a través de la Edad del bronce; en la literatura normanda Antigua, el hacha santificada parece haber sido reemplazada por el Martillo.

Hay varios sitios rituales de la Edad de Piedra en Dinamarca donde se sostuvieron claramente fiestas sagradas: se traían comida y bebida en vasos de alfarería (que se rompían entonces y se dejaban), y se mataron animales para la fiesta en el sitio. Hay alguna breve evidencia que a veces carne humana se puede haber usado en las fiestas de lakeside también, aunque esta forma particular de prácticas rituales era principalmente observada frente a las grandes cámaras funerarias en Suecia (Erikson & Lofman, Una Saga escandinava, pág. 62). La ruptura de lozas y el abandonar de los fragmentos era particularmente la característica del festejar religioso tanto en los pantanos como en las tumbas. Esto fue hecho para enviar el vaso y su contenido a los mundos más allá probablemente para que los Dioses y el muerto los recibieran. Un cráneo de caballo encontrado en Ullstorps (Scania oriental) con una daga de pedernal en él, fechado al 2000 A.E.C. aprox., también se piensa que habría sido matado como un sacrificio - particularmente interesante en vista de la gran importancia de los caballos como animales sacrificatorios de las gentes germánicas en épocas más tardías.

También se pueden haber usado instrumentos musicales en rituales de la Edad de Piedra. Varias flautas de hueso y pedernal han sobrevivido de ese tiempo, como un rascador de hueso de Malmö. Un artefacto de Kongemose se ha interpretado como un bull-roarer (un objeto ovalado delgado que giraba alrededor de una correa para hacer un ruido zumbador, conocido en las culturas primitivas mundiales). Tambores de barro, tanto enteros como deliberadamente rotos, se han encontrado fuera de las tumbas de planchas de piedra Continentales. La gente de la Edad de Piedra probablemente usó también cascabeles (Lund, Fornordiska klanger, pp. 36-40).

La Edad del bronce (1800-500 A.E.C.)

La Edad del bronce es rica en materiales religiosos, tantos porque la costumbre de depositar ofrendas en pantanos continuó y se hizo más común aun y debido a la talla frecuente de escenas del culto en grandes piedras. Las tallas de piedra de la Edad del bronce se encuentran grandemente por todas partes del sudeste de Suecia y a lo largo de la costa

del sur de Noruega hacia arriba en Trondheim. Aunque los litorales han cambiado hace tiempo, se piensa que en el momento en que fueron tallados casi todos estaban al alcance de la vista del mar. Las imágenes más comunes en estas piedras son el barco, el carro, el arado, la huella desnuda, el hombre fálico con hacha o lanza, la rueda solar, y la pareja apareándose. Muchos de ellos se tallan con depresiones en forma de pequeñas cúpulas que los suecos aún llaman älvkvarnar, o "copas élficas"; en Suecia, ofrendas de leche y bebida se hacían en estas copas en tiempos recientes (Ellis, Camino a Hel, pág. 114). Algunas de las copas élficas se ponen en filas bajo la cara de una piedra inclinándose para que el agua (o cerveza, o sangre de un sacrificio) que se vertiera sobre una corriera de copa en copa. El carácter cútico de las piedras no puede confundirse: varias piedras muestran procesiones en barco llevando trovadores o acróbatas. Sus posiciones son similares a aquéllas de la pequeña estatuilla de bronce de la mujer con falda acordonada que se sacrificó en un pantano en Grevensvænge, Sealand del sur junto con varias otras figuras. Entre estas figuras dos hombres llevan cascós encorvados y sostenían grandes hachas. Estas estatuillas tenían clavijas debajo para atarlas a una base de alguna clase; se teoriza que pueden haber encajado sobre el modelo de una nave y pueden haber creado una escena como aquéllas en las pinturas de las piedras (Kjærum y Olsen, Oldtidens Ansigt, pág. 66). La interpretación más común de estas figuras es que representan ritos de fertilidad y retratan posiblemente dramas rituales o procesiones.

La ubicación de la mayoría de las tallas en piedra por la costa, así como el predominio de naves, implica que el mar jugó un papel muy importante en la religión durante la Edad del bronce - probablemente más que durante la Edad Vikinga. A esta altura del tiempo, los escandinavos eran capaces de cruzar el báltico y el Mar del Norte; hacían un próspero negocio con Polonia y las Islas británicas, y su suministro de bronce y oro era completamente dependiente del comercio con el sur. Gløb señala que "no sólo era bastante (metal) requerido para contrarrestar el derroche de herramientas en constante uso; también se necesitó para las nuevas armas y adornos para cada generación subsiguiente desde que tantas pertenencias personales de bronce y oro acompañaban a sus dueños a la tumba. Sacrificios a los poderes que velaban sobre la vida y fortuna de la Gente de los Túmulos también contenían una gran proporción de importaciones de metal" (La Gente de los Túmulos, pág. 134).

El barco también puede haber tenido alguna conexión con el viaje al otro mundo en la Edad del bronce, como ciertamente lo tuvo en las edades de la Migración y Vikingas. De Vries sugiere que el árbol que a veces aparece sobre la naves talladas en piedra (Kalleby, Tanum, Bohuslán) lo hace menos probable que éstas sean naves de guerra o la nave del viaje de la muerte (Altgermanische Religionsgeschichte I, pág. 108); él lo asocia con el Maibaume ("Árbol de Mayo" de la costumbre de la gente alemana que es un abeto o abedul sacado del bosque y llevada al pueblo en una procesión festiva en Día de mayo (ver "la Noche de Waluburg". Esto parecería dar énfasis al lado de la fertilidad en la ecuación de fertilidad-muerte ciertamente; no niega, sin embargo, el papel de la nave como vehículo de viaje entre los mundos. En este contexto, la procesión del barco con sus trovadores y bailarines sagrados podría verse como traer el poderío de los dioses en el mundo humano, o como llevar a aquéllos que toman parte en la procesión en el reino sagrado, o ambos a la vez.

La carroza es, por supuesto, el lazo terrestre equivalente de la nave. Los dos aparecen como el portador de la rueda solar en las esculturas en piedra, y los dos son vehículos de las procesiones Váticas como se registró en el tiempo de Tácito. Probablemente la carroza más famosa de la Edad del bronce escandinava es el carro de Trundholm: el modelo de bronce de un carro de seis ruedas, arrastrado por un caballo con decoración solar alrededor de sus ojos que perforan un disco detalladamente decorado y dorado. Modelo similar, con dos caballos y un disco, se encontró en un túmulo de Tägeborg en Scania. En la tradición escandinava más tardía, por supuesto, nosotros sabemos que "Árvakr y Alsviðr se deben en lo alto de aquí, / ligeros, giran la sol" (Grímnismál 37). Por la Edad Vikinga, la nave solar ha estado perdida, aunque la combinación de imaginería solar con naves en las pinturas de piedras en la Edad de la Migración de Gotland pueden sugerir que el reemplazo total de la nave con la carroza llegaba relativamente tarde. En un nivel social, el carro, como la nave, era necesario para el comercio, agricultura, e incluso el transporte en guerra.

En el momento de las esculturas en piedra, el sol se puede haber visto a veces como un ser masculino, en lugar del Sol femenino conocido en la tradición Indo-europea y más tarde la germánica: algunas de las esculturas alrededor de Oslo Fjord muestran figuras fálicas con armas, cuyos cuerpos o cabezas son ruedas solares. En Finntorp, se muestra un hombre con cuerpo de rueda solar que se apareja con una mujer de larga cabellera; en Slänge, el fálico hombre rueda solar está acercándose a la mujer, aunque ellos no se unen todavía. Esto podría tomarse como representación del matrimonio del cielo - o un Dios sol con una Diosa tierra. Varias de estas piedras también muestran ciervos con ruedas solares en sus cornamentas, o discos solares con "motivos de cornamentas que se proyectan desde el margen" (Green, Los dioses solares de la Europa Antigua, pp. 80-1). Es posible que algunos de los aspectos solares de Freyr provengan de este periodo del desarrollo de la religión germánica.

El tema del casamiento frecuentemente aparece en las esculturas de piedra. Uno, de Hoghem en Bohuslán, muestra a un hombre y una mujer apareándose y un hombre que copula con una vaca. El último es especialmente probable de representar la unión del dios solar o del cielo y la diosa de la tierra. Gløb también describe una piedra de Maltegård en Zelanda del norte que muestra a un hombre y mujer con rasgos sexuales fuertemente enfatizados que se abrazan entre sí. Un "Árbol de Mayo" se halla detrás de la mujer, y la escena es rodeada por una corona de flores primaverales (La Gente del Túmulo, pág. 167). La frecuencia con la que la "sagrada boda" se pinta en estas piedras sugiere que la unión probablemente se hubiera llevado a cabo en público como parte del ritual de la comunidad.

El arado es un símbolo obvio de fertilidad y prosperidad. Este significado es a menudo enfatizado por su contexto, como en la piedra de Litsleby donde un hombre fálico se muestra arando con una rama en su mano. Él está empezando el tercer surco, que probablemente significa un rito conectado con el primer arado de primavera. Según Gløb, "En

Bornholm la gente antigua decía, "Tres surcos en Thor dan una primavera verde", qué expresa la esperanza que el dios antiguo de los cielos enviará la bendición de lluvia sobre el campo" (La Gente del Túmulo, pág. 150). La frecuencia del arado en las esculturas en piedra sugiere que algunos, si no todos, de los dramas ceremoniales/rituales pintados en estas piedras probablemente tomaron lugar en la primavera temprana y apoya la teoría que algunas de las pinturas pueden mostrar un ritual de "Boda Primaveral".

Las huellas desnudas que aparecen en muchas de las esculturas en piedra han sido a menudo asociadas con la historia de Skaði que escoge a su marido por sus pies, y así con Njörðr cuyos pies eran los más bonitos. Este cuento que, como la historia de Freyr y Gerðr, describe la unión de un dios Van con una giganta algo reacia, puede, por lo menos en parte, ser clasificado entre los materiales de la "Boda Primaveral", y así parece encajar con el simbolismo general mostrado en estas piedras. También se ha sugerido, sin embargo, que las huellas desnudas eran el significado del paso de un dios, o quizás la presencia continuada de un dios inadvertido; y puede ser que los celebrantes que pisaban en las sagradas huellas estaban llenos con el poderío de la deidad cuando estaban de pie allí.

Además de las naves, carrozas, y parejas de boda, las esculturas en piedra son dominadas también por hombres fálicos gigantes con hachas y lanzas. Aun cuando no podemos estar seguros de llamar estas figuras por los nombres de los dioses germánicos, su imaginería encaja con las deidades que nosotros conocemos. El dios con el hacha puede haber sido bien un Dios del trueno, sino el propio *Thonaraz. En la Edad del bronce, se usaron cabezas de hacha de piedra y bronce como encantamientos contra el relámpago, y las hachas de piedra continuaron siendo usadas por protección y suerte en los países del norte hasta el día presente. El carácter sacerdotal de Thonar como santificador también puede estar presente en esta figura: La piedra de Hvitlyke en Tanum muestra a un hombre con una hacha levantada sobre una pareja casándose que de Vries interpreta como el consagrar de un matrimonio sagrado" (Religionsgeschichte, I, pág. 106) tras el ejemplo de Þrymskviða en el que el martillo de Þórr se usa para santificar a la novia. Que las hachas mostradas aquí eran ceremoniales en lugar de armas de guerra son apoyadas por el hacha de bronce de Västerås (depositada como una ofrenda con tres hoces), el tamaño y peso (12 pulgadas., 8 libras.) hace improbable que se usara en batalla (Andersson, Jansson, Tesoros de Suecia Antigua, pág. 38). La lanza se conoce bien para nosotros como el arma de Wodan que consagra los condenados para el sacrificio; en tiempos más tempranos, podría ser también quizás el arma del padre celestial *Tiwaz.

Las costumbres de entierro cambiaron considerablemente en la Edad del bronce. Los túmulos se hicieron más grandes, quizás porque los líderes y las dinastías gobernantes empezaron a surgir; se dice justamente que "Más trabajo se hizo en edificios para los muertos como nunca antes en nuestra historia", y que el esfuerzo de la construcción para las tumbas de la Edad del Bronce "tiene comparación sólo con el de las iglesias medievales" (Erikson, Lofman, Una Saga escandinava, pág. 95). El tremendo esfuerzo y gasto de construir los montículos y proporcionar a los muertos con su oro y bienes mortuorios de bronce hace pensar en un nivel relativamente alto de estratificación social, una intensa influencia religiosa, y probablemente un grado considerable de culto a los muertos. Algunos difuntos se enterraron en grandes féretros de roble que, combinados con la tierra turbosa de Dinamarca, conservaron notablemente bien los cuerpos y ropa. El muerto se enterró totalmente provisto, a menudo con bienes muy ricos, y la comida y bebida enviadas con ellos. Una, la muchacha de Egtved, se puso en su sepulcro con un cubo de corteza que había estado lleno con una hidromiel de miel, trigo y arándano agrio fermentados sazonado con mirto del pantano. En sus pies estaban los huesos quemados de una muchacha joven, probablemente una sirvienta enviada dentro del montículo con su señora (La Gente del Túmulo, pág. 60). También se pusieron flores frescas en el ataúd, quizás por propósitos mágicos. El niño en Guldhaøj se enterró con tres manzanas silvestres que pueden haber significado darle vida en el otro mundo; el caudillo cuyo féretro se sitúa al lado del niño tenía seis ramitas pequeñas de avellana cortadas por su daga que Glòb también interpreta como un regalo mortuorio mágico-religioso (La Gente del Túmulo, pp. 92-94). En la Edad del bronce más tardía, la cremación se hizo común, y la construcción de montículos menos común.

Los grandes cuernos de bronce rizados conocidos como lurs (pareciéndose una clase de sousaphone) frecuentemente aparecen en las esculturas en piedra; un buen número también está hundido en pantanos como regalos sagrados. Parecen haber sido hechos y tocados en pares iguales (un cuerno que se encorva a la izquierda, el otro a la derecha) afinados al mismo tono. Su carácter musical fue reforzado por el uso de ornamentos de cascabel que tintinean cuando el músico camina. Tambores de arcilla similares a aquéllos de la Edad de Piedra también se usaron en la Edad del bronce, así también los bull-roarers y las flautas (Lund, Fornordiska klanger, pp. 45-53).

El baile ritual parece haber sido practicado por las mujeres de la Edad del bronce, como sólo es mostrado por las esculturas de piedra y figuras de bronce de mujeres acróbatas vestidas en faldas de cordón. Sus posiciones son similares a algunas de aquéllas usadas por bailarinas del vientre de los días actuales, y también ha sido señalado por el chaman moderno Annete Høst (conversación personal, Solmonth 1993) que el posicionamiento de los discos estomacales de bronce redondos llevados por mujeres de la Edad del Bronce habría sido ideal para el baile del ritual extático de ese tipo.

Las Edad de Hierro Celta y romana

(500 A.E.C. - 350 E.C.)

El uso de hierro llegó a Europa Septentrional alrededor de 500 A.E.C. El periodo desde el 500 A.E.C. hasta el 0 E.C. se llama la Edad de Hierro Celta porque los celtas dominaron la mayoría de Europa en este momento, mientras las gentes germánicas se limitaron en gran parte al área escandinava. Aunque la evolución lingüística es difícil de fechar debido a una falta total de cualquier evidencia directa, la hipótesis aceptada data el Primer cambio de lenguas (la Ley de Grimm) que distingue el germánico de otros idiomas Indo-europeos, a aproximadamente al 500 A.E.C., por lo que es probable

que los escandinavos estaban ya hablando Proto- germánico en este momento.

Comparado a las riquezas de la Edad del Bronce, la Edad de Hierro Celta era un tiempo relativamente pobre para las gentes germánicas. El clima en Escandinavia se estaba volviendo más frío y húmedo, obligando a cambiar las prácticas de cultivo y al estilo de vida general. El ganado tuvo que ser mantenido dentro en el invierno y normalmente compartían una gran casa con sus dueños; las costumbres de vida de las gentes del norte en este periodo probablemente eran más insalubres de las que ellos habían tenido alguna vez. Sin embargo, mejoraron las técnicas de arado que hicieron posible cultivar la tierra barrosa pesada e hizo posible que los campos fueran usados más tiempo antes de que su fertilidad fuera agotada y eso hizo que los establecimientos fueran más estables llevando a la larga quizás a un mayor grado de desarrollo social y continuidad cultural. Ya no manteniendo la red del comercio extendida que les había traído bronce, los Nórdicos eran probablemente dependientes del hierro celta; se piensa que el vocabulario germánico habría sido pedido prestado del *isarno Proto-céltico. En la primera parte de este periodo, los celtas defendieron claramente también una posición de dominación social, como la palabra germánica para gobernante, *rikaz (Reich alemán / rich inglés / el ríkr del normando Antiguo, "poderoso" tomada prestada también del Céltico (Schutz, Prehistoria de Europa germánica, pp. 312-13). La estratificación social que se había vuelto notable en la Edad del Bronce se volvió mucho más clara en la Edad de Hierro: la institución de las bandas de guerra que da su forma a los cuentos heroicos de las edades de la Migración y Vikingas probablemente creció durante este tiempo, quizás formada tras los modelos celtas.

Sin embargo, los pueblos germánicos no fueron subyugados claramente por los celtas; la mercancía fina confeccionada por los celtas hacia a menudo su camino hacia el norte a lo largo de caminos comerciales. La más espectacular de estas obras es el enorme caldero de plata de Gundestrup que probablemente fue hecho por celtas de Europa Central alrededor del 100 E.C., pero se situó en un pantano danés como una ofrenda sacrificatoria.

Las gentes germánicas empezaron a avanzar bruscamente camino al sur hacia el Continente alrededor del 200 E.C. Puede haber sido aproximadamente en ese tiempo que la rama germánica Oriental (godos, Burgundios, y varias tribus menores) empezaron su migración en las estepas de Europa Oriental. También es en este momento que podemos empezar a considerar con alguna certeza que las gentes germánicas llamaron a sus dioses por las formas Proto-germánicas que evolucionaron en el familiar anglo normando Odin , Frigga, Thor, etc. El alfabeto gótico conserva los nombres "Engus" (*Ingwaz - Fro Ing o Freyr) y "Tius" (*Tiwaz - Tiw o Týr); probablemente parece que la gente germánica también conoció *Woðanaz (Óðinn), *Frijo (Frigg), y *Thonaraz (Þórr), así como la Diosa solar personificada (y probablemente un Dios lunar correspondiente). Tácito, escribiendo en el primer siglo E.C., menciona una "Madre Tierra" por el nombre de Nerthus (qué se desarrolló en el nombre del Dios normando Antiguo Njörðr - ve "Nerthus/Njörðr". Como ha sido señalado por H.M. Chadwick en su estudio de la ruptura de la tierra, El Culto de Othin, los informes romanos y griegos de la religión germánica en este momento y en los pocos siglos siguientes es notablemente similar a las descripciones normandas Antiguas. Por consiguiente, es probable que la forma básica de la religión como nosotros la conocemos hoy de las fuentes normandas fue consolidada en la primera parte de la Edad de Hierro, aunque muchos de los elementos parecen también haber estado presentes en las Edades de Piedra y bronce.

Los sacrificios de bienes continuaron siendo hechos en pantanos y lagos a lo largo de toda la Edad de Hierro. Con la escala aumentada de guerra, se hizo más común para bandas guerreras victoriosas dedicar sus enemigos a los dioses. Las armas capturadas eran torcidas, quemadas, o destruidas, los caballos eliminados, los cautivos en batalla asesinados, y parte o todo el botín tirado a un cuerpo de agua. El sacrificio grande más antiguo de esta clase es el descubrimiento de Hjortspring (siglo 4 A.E.C) que incluyó 169 puntas de lanzas, 11 espadas, restos de varios byrnies, y un gran barco de guerra. Un depósito similar, aunque mucho más grande, que se hizo en Illerup alrededor del 200 E.C.; los hallazgos más pequeños de esta clase son relativamente comunes a través del sexto siglo E.C. El receptor principal de sacrificios de este tipo, como se describió en El Culto de Othin, probablemente era *Woðanaz; *Tiwaz también se ha sugerido, cuando él era una vez el "Padre celestial" de la gente teutónica y después se identificó con "Marte" cuando los nombres de los días de la semana se tradujeron al germánico, pero hay poca evidencia sólida para esto.

El sacrificio humano en los pantanos también se hizo relativamente común durante este periodo; la turba y el ambiente anaeróbico conservó estos cuerpos para que no sólo los cadáveres y su ropa y equipo permanecieran completos, sino incluso a veces pueden analizarse los contenidos del estómago. El más famoso de estas "gentes del pantano" es el Hombre de Tollund danés. Un hombre relativamente joven, probablemente de estado social alto (sus manos no mostraron ninguna señal de labor manual que es verdad para un número raro de las personas del pantano), él se había alimentado con gachas de invierno que incluye varios granos salvajes, luego fue colgado y puesto en el pantano vestido solo en gorra de piel, cinturón, y lazo. P.V. Gløb teoriza que ese Hombre de Tollund era un sacrificio a la diosa Nerthus, sugiriendo que las gachas de granos salvajes y cultivados mezclados pueden haber sido una mezcla simbólica para animar a la diosa al regreso primaveral. Él también compara los lazos de la soga que varias personas del pantano llevan anillos al cuello torcidos de la diosa, "el paso que lleva (el hombre del pantano) sobre el umbral de muerte y lo entrega en la posesión de la diosa y lo consagra a ella durante todo el tiempo" (Las Gentes del Pantano, pp. 165-166). También es posible, sin embargo, que este hombre colgado se puede haber dado a Wodan: hay diez o doce lugares en Suecia llamados "lago de Óðinn", y un "pantano de Óðinn" de Jutlandia del Sur (de Vries, Altgermanische Religionsgeschichte II, pp. 50-51).

Además de los sacrificios mismos, muchas imágenes de dioses sobreviven de los pantanos germánicos a lo largo del toda la Edad del Hierro. Quizás el mejor conocido de éstas es la "Nerthus" de Foerlev Nymølle, una rama de roble bifurcada de 9 pies con una figura asemejando naturalmente la forma de una hembra alta, delgada y una talla hecha en la bifurcación de la horquilla para hacer la identificación absolutamente clara. Ella se depositó en un cairn de piedras con

una gran cantidad de ollas alrededor de ella; Schutz sugiere que esto pueda haber sido "su morada a la que ella se retiraba entre las fiestas" (La Prehistoria de Europa germánica, pág. 332). Tanto las figuras hembras, como "Nerthus" y la figura más pequeña, pero igualmente explícita de Rebild Skovhus, y las figuras definitivamente masculinas, como el dios fálico de Broddenbjerg (también encontrado entre un montón de piedras en un pantano con alfarería alrededor de él) aparecen indistintamente; en el Continente, se encuentran también parejas de machos y hembras, como los dos de Braak (Jutland del sur) y los guardianes del puente de los páramos de Oldenburg. Schutz comenta que, "a pesar de las herramientas (de las gentes germánicas) sofisticadas y habilidad como artesanos, la crudeza desgarbada de todas estas figuras es chocante y debe de haber sido deliberada" (La Prehistoria de Europa germánica, pág. 333).

En este momento, nosotros tenemos también nuestro primer registro de bosquecillos sagrados. Aunque es probable que la gente germánica había estado rindiendo culto en bosquecillos y cimas de montañas, así como en lagos y pantanos, durante mucho tiempo, sólo los lugares acuáticos conservaron los regalos a los dioses que tendrían mucho tiempo desde que se han podrido u oxidado lejos en el aire abierto. Así, es sólo a través del informe de Tácito en Germania cap. 9 que los "bosquecillos consagrados y coppices" de los Germanos y sus descripciones del bosquecillo sagrado de Semnones (Germania cap. 39) y el bosquecillo donde el botín de la Batalla de Teutoberger Wald fue colgado (Anales I, cap. 61), que nosotros sabemos que los germanos de la Edad del Hierro antigua estaban rindiendo culto en mucho de la misma forma como hicieron los normandos de la Edad Vikinga.

En el principio de la Era Común, los pueblos germánicos se habían establecido a lo largo de la mayoría de la Alemania moderna. Tácito nos dice que las muchas tribus eran divididas en tres grupos más grandes, los "Inguaeones" más cercanos al Mar del Norte (Jutland / Norte de Alemania), los "Hermiones" en la parte media del país, y los "Istavaeones" en todas las otras partes. La expansión germánica se detuvo en el primer siglo A.E.C. por la contra expansión del Imperio romano que ya había devorado a los galos y había estado extendiendo la mano al Rin ahora. El esfuerzo de Roma por subyugar y culturizar la gente de "Germania" se acabó en siglo 9 E.C., cuando Hermann el Cheruscan (llamado "Arminius" en las fuentes latinas) atrapó y destruyó tres legiones romanas en la Batalla de Teutoberger Wald. Después de esa batalla, el Rin seguía siendo la frontera entre las dos gentes hasta que las tribus germánicas empezaron a cruzarlo en la Edad de la Migración.

Aunque las gentes germánicas nunca fueron conquistadas por los romanos, era común desde una fecha muy temprana para los hombres germánicos servir en las legiones; Hermann, de hecho, había sido uno de esos soldados, y aprendió la estrategia y organización que hicieron posible la victoria en Teutoberger Wald en el ejército romano. El producto romano, como los vasos de vidrio y espadas embutidas con figuras de oro de Marte, también hizo su camino al norte a Dinamarca. Como era característico de práctica Imperial, los romanos a lo largo de la frontera del Rin integraron las creencias locales con sus propias, por lo que muchas grandes piedras votivas con inscripciones latinas realmente hacen referencia a las deidades teutónicas. Nuestro conocimiento del culto Continental de las Madres (matronae - ver "Idises", por ejemplo, llega solamente a nosotros a través del tales votivas Romano germánicas. Mucho de nuestro conocimiento de religión germánica primitiva llega a través de tales altares y escrituras de historiadores romanos. Sin embargo, la tendencia de los romanos a no sólo traducir los nombres de deidades extranjeras en aquéllos de su propia (la *interpretatio Romana*), sino de hacerlo indiscriminadamente y al azar, como con el desarmado y traedor de cornucopia "Marte Ollodius" (Gran Árbol) de Custom Scrubs, Bretaña (Miranda Green, Dioses de los celtas, p.118-19), a veces hace un problema para determinar el significado del dios nativo. Marte y Mercurio son los nombres más difíciles de evaluar, ya que ellos fueron los dos más populares y, en el área Céltica, parecen haber sido usados intercambiablemente (F. Benoit, Mars et Mercure). La otra evidencia del origen, sin embargo, sugiere que la mayoría del tiempo, *Woðanaz probablemente era el dios significado por "Mercurius"; si "Marte" a veces se refirió también a este dios es todavía esta abierto a debates.

El carácter fluido de la *interpretatio Romana* no se solidificó hasta finales del siglo tercero o siglo cuarto temprano. En ese momento, los romanos habían adquirido la semana de siete días del Medio oriente y le habían puesto los nombres de sus propios dioses: Domingo, lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, y sábado. Cuando la *interpretatio Germánica* se aplicó a los días de la semana, producía un Sunday bastante normal, Mounday, Tiw's-day, Wodan's-day, Thonar's-day, y Frija's-day ("Saturno" nunca tenía una traducción normal, quizás porque Wodan ya se había usado para Mercurio y la otra deidad germánica de muerte era una diosa - Hella - en lugar de un dios). Después de esto, con unas excepciones de anticuarios que identifican a Wodan con Marte debido a su papel como un Dios de batalla, las identidades germánicas de "Mercurio", "Marte", "Júpiter", y "Venus" se establecieron firmemente.

Aunque las atribuciones de los días de la semana no eran originalmente germánicas, nosotros hemos estado llamándolos por los nombres de nuestros Dioses y Diosas (y desde, sabiendo o no, llamando en esos Dioses y Diosas) durante unos diecisiete siglos. Así la opción de venerar deidades individuales los días de la semana es una cuestión de algún valor: cuando Wodan se ha invocado a menudo los miércoles, o Frija los viernes, es probable que ellos sean más fuertes en los días dados a ellos.

Durante los trescientos cincuenta años de la Edad de Hierro romana, los cambios mayores estaban teniendo lugar dentro de Germania. Las tribus septentrionales se estaban moviendo hacia el sur continuamente, en parte en busca de mejores tierras y porque la migración desde Escandinavia estaba continuando al parecer. Las tribus germánicas Orientales en Europa Oriental, bajo gran presión de las hordas migratorias de los Hunos, también estaban pasando hacia el oeste a Germania en este momento. En el proceso de estos movimientos, las tribus más pequeñas que Tácito había descrito se estaban reuniendo en agrupaciones más grandes y más poderosas como los Alamanes ("toda la gente" y los Francos. En 166, la corriente de expansión/invasión romana se invirtió abruptamente: el Quadi y

Marcomanni rompieron las fronteras romanas en Venetia, y el Costobocci y el Bastarnae en Achaea y Asia. Los romanos se reagruparon rápidamente y cerraron la frontera de nuevo, pero no fácilmente. En el medio del tercer siglo E.C., varios descubrimientos tuvieron lugar: Bélgica, Alemania Alta, Italia y Grecia eran todas invadidas y los galos seriamente asolados por varios pueblos germánicos. Eventualmente los romanos lograron restaurar sus fronteras antiguas, salvo Dacia que se dejó a los godos. Musset comenta que, "En el fin la energía brutal de Diocleciano tuvo éxito, después de una generación de desastres, dejando fuera los germanos del Imperio. Pero ellos habían tasado sus riquezas y su debilidad, y no era probable que olvidasen eso" (Las Invasiones germánicas, pág. 11).

Las Edades de Migración y Vendel

(350-792 E.C.)

El punto de vuelta de la cultura germánica fue la Edad de Migración (ca. 350-550 E.C.). Por este tiempo, las gentes germánicas se establecieron a lo largo de toda Europa y parte de África del Norte y conquistaron el Imperio romano por una combinación de fuerza militar y tratados políticos. En el proceso, sin embargo, ellos perdieron la mayoría de su propia herencia, por lo que los descendientes de los Francos y Burgundios hoy hablan francés; los descendientes de los visigodos hablan español; los descendientes de los lombardos y Ostrogodos hablan italiano; y sólo los anglosajones y esas tribus que se quedaron en el área de Germania guardaron su herencia cultural. Los grandes eventos del quinto siglo E.C. empezado con la gran oleada de las tribus por el Rin en los inviernos de 406-07 - la oleada que rompió las fronteras romanas para siempre. Ellos acabaron bruscamente después de cien años con el bautismo del rey Franco Clovis - el acto que fue, a su tiempo, para sellar la sentencia del Paganismo en la Europa Continental. Aún así fue en este tiempo que salieron las leyendas que inspiraron las más grandes canciones y sagas del Norte: la Edad de Migración también fue la Edad Heroica germánica. Éste era el tiempo de las espadas con patrones de Wyrms y cascós coronados con jabalíes y gobernantes que entregaban anillos y tesoros grandes de oro; éste era el tiempo de los grandes héroes y grandes traiciones.

La Edad de Migración comenzó realmente en el 375, cuando los Hunos devastaron el reino de los Ostrogodos. El rey de los Ostrogodos, Ermanarico, cometió suicidio. Generalmente se piensa que esto fue una muerte religiosa conectada con su sacra monarquía, aunque las opiniones difieren acerca de si su orientación era Odínica (Caroline Brady, Las Leyendas de Ermanarico) o Vanica (Karl Helm, Altgermanische Religionsgeschichte). Se forzaron los godos, sin embargo, a moverse hacia el oeste en busca de comida y tierras. En este momento, ellos habían estado enterados del cristianismo hacia varias décadas: Ulfila había traducido el Nuevo Testamento al Gótico (dándonos nuestro único ejemplo superviviente de significado de una lengua germánica Oriental), y los cristianos habían sufrido alguna persecución en el 348 y 369 (cuando Ulfila fue llevado al destierro). No fue hasta su periodo de colonización dentro del Imperio, entre 382 y 395, que la totalidad de los visigodos se convirtió (Thompson, Los visigodos en el tiempo de Ulfila, pp. 106-07). La nueva religión no había sido aceptada universalmente por el principio del siglo quinto: Claudius Claudianus (d. 404 E.C.) cuenta que Alarico dijo, "Los Dioses también me condujeron a estas acciones. Los pájaros y sueños no son para mí; pero una voz clara se emitió del sagrado bosquecillo: ¡Lanza todas las tardanzas, Alarico, lejos! Cruza los Alpes de Italia valientemente y penetrarás en la ciudad!" (Guerra gótica, en Bosquecillos y Patibulos, tr. James Chisholm) Alarico tuvo éxito en esto: él llevó a los visigodos a saquear Roma en 410. Sin embargo, aunque elementos Paganos ocasionales sobrevivieron en cristianismo visigodo, como el llevar torques y anillos al brazo por sacerdotes Arrianos, la propia religión gótica había estado perdida. Este proceso de migración, semi-integración en la sociedad romana a través de una mezcla de lucha y negociación, y conversión, parece haber sido un modelo general para todas esas tribus germánicas que se establecieron en tierras romanas (Thompson, Los visigodos en el Tiempo de Ulfila, pp. 128-29). La única excepción a esta regla fue la invasión de Bretaña bajo Hengest y Horsa en 449. Allí, no sólo eran los vestigios del ejército romano y sociedad mucho más débiles, sino que los Sajones invasores venían de una patria distante de las fronteras del Imperio y no tenía ninguna razón para asociar la aceptación de caminos romanos con la adquisición de una parte de ese poder de gran potencia que Roma aún simbolizaba. De esta manera, el Paganismo anglosajón se mantuvo bien por otras pocas generaciones, y mucha de su cultura se mantuvo viva aun después de su conversión.

En el 436/37, la batalla que tuvo lugar, más de cualquier otra, es la llave al pensamiento germánico y el camino en los que nuestra gente trajo mito e historia juntos para construir una comprensión de ellos y los Dioses y Diosas. Ésta fue la destrucción del reino de los Burgundios en el Rin, cuando (al estímulo del general de Roma Aetius que se era de orígenes teutónicos) los Hunos arrasaron, mataron al Rey Gundahari y al resto de la familia real y devastaron al pueblo Burgundo. Del registro histórico romano del tiempo, ésta era una maniobra política para tratar con un reino bárbaro que estaba poniéndose demasiado poderoso rápidamente para el consuelo de Roma; difiere poco de otros conflictos del periodo. Las leyendas germánicas, sin embargo, hicieron rápidamente a la historia una diferente. Así nosotros tenemos el cuento del oro del Rhin - traída del río por el trabajo de Wodan, Hoenir, y Loki, protegido por el dragón Fafnir, obtenido por Siegfried el matador del Dragón, y heredado por Gunther (Gundahari) y su parentela después de que ellos mataron a Siegfried a través de la traición. Según la leyenda, Atila, codicioso por el oro del Rhin, atrajo a Gunther y el resto de su familia a su propio vestíbulo. Después de una gran batalla, Gunther y su pariente Hagen fueron capturados y puestos a tortura, pero murió sin decirle a Atila donde estaba el oro; ellos fueron vengados entonces por su hermana Gudrun. Hay varios, y extensamente divergentes, versiones de este cuento; los tres mejores conocidos son la saga del Völsunga normanda Antigua, el Nibelungenlied alemán, y el Der Ring des Nibelungen de Richard Wagner. A pesar del hecho de que Siegfried probablemente no existió históricamente, él se volvió el héroe favorito de los alemanes Continentales; su muerte en Nibelungenlied (donde el héroe mágicamente protegido es atravesado con una lanza a través de una mancha vulnerable en su cuerpo por Hagen que es descrito en Waltharius y saga de Þiðreks como un tuerto) lleva ambos un parecido llamativo a la muerte de Balder y a un sacrificio Odínico. Uno de los poemas más místicos en el Edda Poético

es el que describe a Siegfried despertando a la walkurja (valkyrie) Sigurdrífa que entonces le enseña todas las maneras de las runas y la erudición espiritual pero también le hace claro que su amor hacia él será su muerte. El ciclo del Völsung/Nibelungen entero pone la iniciación espiritual personal de los caracteres contra la condena del pueblo Burgundio, con Wodan guiando el proceso claramente en las fuentes normandas Antiguas y mostrándose quizás de un camino más oculto, a través del Hagen el tuerto, en la versión alemana. Históricamente, el cuento es a mejor incorrecto: Atila aún era muy joven cuando los Hunos destruyeron a los Burgundios; Theoderico que se suponía había sido el más gran héroe en su banda no había nacido aún en 437; y la versión normanda de la historia trae a los hijos de Gudrun entonces a la corte de ese Ermanarico que había muerto en 375. Todo esto tiene poco peso: aunque se fundamentan las raíces de la historia en el reino de Rhenish de la tribu de los Burgundios y su derrota en 436-7, el tallo y la fruta se volvieron la misma alma de la gente del Norte.

Un proceso similar tuvo lugar con Theoderico el Grande, el Ostrogodo que tomó poder en Roma al final del siglo quinto y eficazmente gobernó la mitad Occidental del Imperio romano. El propio Theoderico era un cristiano Arianista cuya agenda política principal era crear un reino en el que los romanos y la gente germánica pudieran funcionar eficazmente juntos. En la leyenda germánica, sin embargo, él se volvió una figura muy diferente: no sólo por el exilio heroico de la banda de guerra de Atila, sino por haber nacido de un padre sobrenatural (el diablo, según los cristianos...) y capaz de disparar fuego por su boca. El folklore alemán lo tiene llevando la Caza Salvaje abajo el Rin; la piedra de Rök (una roca rúnica sueca, ca. 800), habla de un Theodorico que "se sienta listo en su corcel, su escudo asegurado adelante." La identidad de este Theodorico se ha cuestionado, pero dado la prominencia de Theodorico el Grande en la leyenda germánica, es probablemente él a quien se referían; como muchos de los héroes míticos de la gente Del norte, él se puede haber visto bien como una figura de semidiós cuyo nombre e imagen llevó mucho poderío.

Al final del siglo quinto, los Francos habían conquistado la mayoría de Francia moderna (con los Burgundios en Burgundia); Theoderico y sus Ostrogodos poseyeron Italia; los anglosajones tenían Inglaterra; los visigodos aún estaban emigrando de Francia a España; y los Vándalos estaban fijos en África del Norte. Los Francos fueron la última de las tribus en las ex provincias romanas en abandonar el Odinismo de su gente. Esto fue provocado por su rey Clovis que fue conocido de otro mejor modo por el camino en el que él habría hecho su poder real por la liquidación brutal de sus parientes (el cronista Gregory de Tours menciona que hacia el fin de su vida Clovis hizo grandes lamentos sobre su falta de parentela - no porque se lamentaba por ellos, sino porque él esperaba encontrar a otro pariente viviente quien él podría matar). Clovis que se casó con una mujer católica decidió que él se convertiría si se daba victoria en una cierta batalla contra los Alamanes. Su conversión alentó a que su gente siguiera su ejemplo, y los Francos se volvieron cristianos - aunque los poderes mágicos de los reyes Merovingios aún se creyerón en hasta el fin de la dinastía.

En este momento, las tribus que habitaban en "Germania" aún mantenían su Odinismo Pagano. Había terminado tanto la influencia de los Francos de la conversión que tuvo lugar en el Rin. La dominación del siglo sexto de los Francos sobre Frisia, Thuringia, y Almania no involucró directamente al principio conversión; sin embargo, los misioneros irlandeses y anglosajones del séptimo siglo fueron animados fuertemente por los gobernantes de los Francos, como el auspiciador del cristianismo en "Germania" representaba la unificación social y administrativa de Europa Septentrional bajo los Francos. Al final del séptimo siglo, el proceso de conversión/subyugación empezó a extenderse hacia el Mar del Norte, donde la reconquista de los Francos de las tierras Septentrionales que ellos habían sostenido previamente y la cristianización de los Frisios "fue mano en mano" (Geary, Antes de Francia y Alemania, p.215). A pesar de los esfuerzos heroicos de Radbod de Frisia (mejor conocido por su negativa para convertirse en las tierras que "él no podría hacer sin la participación de todos aquéllos que habían gobernado sobre los Frisios ante él, y... no querer tener que sentarse en cielo con un montón de mendigos" - Vita s. Wulfram, citado por James Chisholm en "Un Brindis a Radbod" para resistirse, los Frisios fueron dominados en el futuro. Así la tierra fue puesta para las guerras genocídicas de Carlomagno de conversión contra los Sajones Paganos en la última parte del octavo siglo. Carlomagno destruyó el centro religioso Sajón, el Irminsul, en 772, y llevó a cabo bautismos forzados en masa y aturdía con garrotes a esos prisioneros que eran renuentes. Los Sajones todavía continuaron resistiéndose; y después de su victoria en Verden en el 782, Carlomagno "hizo una matanza de 4500 prisioneros, bastante posiblemente como un acto de venganza personal. El resultado, por supuesto, era aún más rebelión extendida" (Wallace- Hadrill, El Oeste Bárbaro, pág. 98).

Inglaterra posee un lugar especial en la historia religiosa de nuestra gente, porque en este país vemos (por lo menos durante un tiempo) una colonización Pagana exitosa en una nueva tierra que podría bien tomarse como un modelo para gente Pagana que vive en lugares como América del Norte y Australia actualmente. Diecisiete de los nombres de lugares que se dan a los dioses anglosajones describen rasgos naturales y muestra que el inglés antiguo pudiera sentir el poderío y ser de sus deidades en lugares que ya no fueron santificados por la tradición y los huesos de sus antepasados. Se forman ocho de tales nombres con -leah (bosquecillo o claro en un bosquecillo) de los que se llaman seis después Thunor y uno después Woden y Tiw; se forman cuatro o quizás cinco con -feld (campo o el área abierta) de los que se llaman dos o tres después Woden y dos después Thunor. Los otros cuatro son Tysoe ("la espuela de Tiw de tierra", Tyesmere ("la piscina de Tiw", Wodnesdene ("el valle de Woden" y Woddesgeat ("la abertura de Woden" (Paganismo anglosajón, pág. 15). Hay también tres nombres de lugares "naturales" que pueden componerse con Frig - Frettern (¿la Espina de Frig?), Froyle (la Colina de Frig?), y Friden (el Valle de Frig?), pero es incierto si el nombre de la Diosa realmente es el primer elemento de estas palabras (Wilson, Paganismo anglosajón, pág. 21). No era raro nombrar montículos de entierro después de dioses; hay tres llamados "montículo de Woden" y dos llamados "montículo de Thunor." Los anglosajones claramente no perdían tiempo bendiciendo sus nuevas tierras y siguiendo con el culto de sus dioses y diosas de las maneras antiguas. Nosotros sabemos que construyeron templos: éstos son descritos por Bede en su Historia Eclesiástica de los Pueblos ingleses. Un edificio se ha excavado en Yeavering que se piensa que ha sido un templo Pagano: entre otros rasgos, le faltaban las ruinas ocupacionales, era un punto focal para un cementerio de

inhumaciones, incluía un hoyo que había estado lleno con depósitos regulares de huesos de buey, incluso los cráneos, y tenía varios "postes no-estructurales, erguidos libremente" donde se pueden haber tallado figuras de dioses de la clase que era aparentemente usual en la Edad del Hierro hasta la Edad Vikinga (Wilson, Paganismo anglosajón, pág. 45). Durante su periodo Pagano, los anglosajones mantuvieron sus lazos íntimos a las otras gentes del Mar Del norte. Allí parece haber considerable movimiento entre Jutland, Frisia, e Inglaterra; y, como se discutió abajo, lazos muy íntimos entre la dinastía real de la Anglia oriental y los reyes de Suecia. Relativamente poco se escribió sobre el Paganismo inglés; sin embargo, debido al contacto cultural íntimo, no es muy peligroso suponer que eran por lo menos muy similares a religión escandinava en la era de Migración tardía y Vendel, si no necesariamente idéntica a eso descrito en los Eddas normandos.

La conversión de Inglaterra se escribe en detalle por Bede (*Historia Eclesiástica de los Pueblos ingleses*). Este proceso empezó al principio del séptimo siglo; como con los Francos, empezó con los reyes y se forzó luego a la gente común. Æthelberht, rey de Kent, fue el primer blanco para los misioneros romanos, quizás porque él se casó con una franca cristiana. De la cristianización de los Northumbrianos, Bede nos dice que, "La ocasión de la conversión de esta raza era que Edwin se relacionó con los reyes de Kent, después de haberse casado con Æthelburh, hija del Rey Æthelberht" (*Historia Eclesiástica*, ed. Colgrave & Mynors, pág. 163); él relaciona una historia mucho más completa que es principalmente interesante para los rastros de información que él nos da sobre la práctica del paganismo y lo que puede haber sido una tierra de plenitud inglesa del tipo Vánica (ver "Fro Ing"). Después de esto la conversión ocurrió rápidamente. El último de los reinos ingleses en ofrecer resistencia al cristianismo fue Mercia, gobernado por el leal al antiguo Paganismo Penda. Penda era particularmente notable por su marca de tolerancia: él "no prohibió la predica de la Palabra... si alguien deseara oírla. Pero él odió y despreció a aquéllos que, después de que habían aceptado la fe cristiana, faltaban claramente en los trabajos de la fe. Dijo que ellos eran criaturas despreciables y miserables que desdeñaban de obedecer al Dios en quien ellos creían" (*Historia Eclesiástica*, pág. 281). Penda murió heroicamente en 659, luchando contra Oswiu, un rey que no sólo había convertido a su propia gente, sino también al Rey Sigeberht de los Sajones orientales. Después de la muerte de Penda, Oswiu prometió a su hija de un año de edad al dios cristiano como una virgen perpetua en gracias por la victoria, un sacrificio de otra vida y voluntad libre que alguna personas podría considerar lejos peor que el rito Odínico de matar prisioneros de batalla.

Aunque este periodo fue oscuro para el Paganismo Continental, la religión en Escandinavia parece haber alcanzado nuevas alturas de belleza y entendiendo durante las edades de Migración y Vendel. La talla de piedras rúnicas estaba poniéndose común en Escandinavia aproximadamente en este tiempo; la mayoría de nuestras inscripciones de runas supervivientes en el Futhark Antiguo datan de este periodo. Algunos de los más grandes tesoros sagrados del Norte también se hicieron en este momento. Entre estos tesoros se cuentan los cuernos de Gallehus - dos cuernos hechos de varias libras de oro sólido, decoradas con escenas que probablemente representaron mitos o dramas rituales. Desgraciadamente, fueron robados y se fundieron por el metal en el último siglo. Aún superviviente, sin embargo, es el gran collar de oro de Färjestad (Öland, Suecia). Hecho de cinco anillos de oro ornamentado con trabajo en alambres increíblemente detallado, animales diminutos y figuras humanas, la pieza entera pesa 700 gramos (sobre una libra y media), y no puede reproducirse la precisión de la artesanía con las mejores herramientas modernas (Erikson, Löfman, *Una Saga escandinava*, pág. 149). Un collar aún más impresionante y detallado es uno de siete anillos del mismo tipo ornamentado y del mismo periodo (ca. 500 E.C.) se encontró en Möne (Västergötland, Suecia). Estos collares son demasiado grandes e inflexibles para haber sido llevados fácilmente por un humano; es probable que fueran hechos para equipar la imagen de madera de un dios o diosa, "tallado de los troncos de árboles y con hombros en declive apropiados para los collares" (Andersson, Jansson, *Tesoros de Suecia Antigua*, pág. 56). El collar de la diosa Freyja, Brisingamen, se puede haber visto como semejante obra de trabajo; estos collares se podrían bien haber tenido un valor de cuatro noches de su amor.

Aproximadamente en el 450 E.C., inspirado por el arte visual y la habilidad técnica de las monedas romanas, los escandinavos empezaron a hacer pendientes de oro estampillado que son conocidos hoy como brazaletes. Un número grande de éstos existe, muchos marcados con runas y señales sagradas; muchas de las imágenes en los brazaletes también pueden identificarse fácilmente en términos de religión Nórdica. Uno de los más comunes es el jinete acompañado por un pájaro o aves de rapiña que pueden representar a Wodan; algunos parecen mostrar la muerte de Balder; otros tienen una Diosa hilado o tejiendo que probablemente es Frija. Un hombre con un jabalí también aparece, como lo hace a un hombre con su mano en la boca de una bestia. Hay varios brazaletes que parecen mostrar varias formas de prácticas chamánicas, como cambiar de forma y yacer en sepulturas. El estilo de arte también es notable: las líneas se arremolinan en cierto modo que eso hace pensar en un esfuerzo por mostrar el movimiento veloz y las corrientes de poder. Los brazaletes más tarde casi son totalmente abstractos en el sentido que es difícil de identificar animales específicos o figuras humanas, pero sus modelos todavía son muy controlados y poderosos.

El estilo artístico que nosotros podemos ver desarrollando en los brazaletes - la disolución del modelo clásico que lleva al tramar modelos complejos en que la forma y el simbolismo es muy importante y la representación natural casi irrelevante - es el estilo nativo de la gente Nórdica, uno que lleva gran belleza y gran poderío del alma. El entrelazado, modelos revueltos que el arte Nórdico empezó a perfeccionar en este momento tienen un efecto mágico hipnótico, como mirar a un tejedor en su trabajo. También se pueden haber reunido imágenes por razones espirituales: broches como el cuervo de Besjebakken en el que se muestra la cara de un hombre con bigote la espalda del cuervo, o el águila de Skørping que tiene una cara barbada que mira fijamente en las garras del pájaro pueden haber mostrado la comprensión Nórdica de los Dioses y Diosas que trabajan a través de las bestias que incluyen su poder.

También, en este momento, los países escandinavos estaban empezando a formar sus primeros estados de gran

potencia. Los gobiernos en esta escala tenían una base religiosa muy fuerte: el centro cívico era uno y el mismo con el centro de poderío terrenal. Como los grandes montículos en Uppsala Antiguo (Suecia) y Lejre (Dinamarca), junto con la práctica real de sentarse en un montículo para tomar leyes y decisiones, sugiere, el poderío de la dinastía real, principalmente, se fundó en la relación del gobernante con sus antepasados y finalmente con los dioses que engendraron su línea (Freyr y Óðinn eran a menudo los dos nombrados como padres del clan real).

Los hechos de los que las leyendas nacen estaban teniendo lugar en este momento en el Norte así como en el Continente: la fundación del reino de Dinamarca fue el inicio de la historia del rey Danés Hrólf Kraki y los héroes de su banda de guerra, mientras el reino de los suecos descansó en los hechos y las sagradas muertes de la línea Yngling nacida de Freyr. Pero probablemente el mejor conocido de los héroes de la Edad de Migración Escandinava es Beowulf. Aunque este guerrero era un Gautish (sueco Oriental) atheling, él es famoso debido al poema épico anglosajón Beowulf - el más grande trabajo literario del inglés antiguo. Cuando era un joven, se dice que Beowulf rescató el vestíbulo real danés Heorot del espíritu Troll Grendel que había estado atacándolo por la noche luchando con el monstruo y arrancando su brazo, luego se sumergió en un pozo encantado para batallar con la madre de Grendel. El ataque más tarde del rey de Beowulf, Hygelac, en los territorios Francos de Frisia, y su muerte allí en 521, se documenta en registro Continental como es narrado en Beowulf. Cuando era un hombre viejo, se dice que Beowulf mató un dragón que estaba asolando la tierra de su gente y recibió una herida mortal en el proceso. El poema fue escrito por un cristiano, y hay Paganismo manifiesto pequeño así que en él, pero la estructura entera de la leyenda se empapa con creencia Pagana, así como es una guía clara a los ideales básicos de heroísmo germánico.

En particular, Beowulf parece guardar viva la memoria de las costumbres de entierro Paganas. El poema empieza con el funeral en el barco del legendario Scyld Scefing (ve "Fro Ing" cuyo cuerpo se envía hacia las olas con todos sus tesoros. Concluye con Beowulf que se incinera en medio de sus armas y el oro del dragón antes de que su cuerpo sea depositado en un gran túmulo en un ness como un hito para que los marineros encuentren "cuando las naves viajen lejos sobre un diluvio oscuro y lloviznado." Durante mucho tiempo, se pensó que estas descripciones fueron influenciadas por las costumbres funerarias de la Edad Vikinga y hacían seña de la fecha tardía del poema. Esto fue cambiado por el descubrimiento de la nave funeraria de Sutton en Hoo (fechada a los remotos 630). Tal como Scyld Scefing, se había puesto uno de los últimos reyes Paganos de Inglaterra en su nave funeraria, con toda sus riquezas y armas alrededor de él y un dorado standard encima; en lugar de mandarlo en el océano mundano, su gente levantó un montículo encima de él cuando viajaba sobre las aguas oscuras al hogar de los Dioses. Este entierro es tal como los entierros en barcos en los grandes montículos en Vendel (Suecia). Los cascos adornados con oro, figuras de bestias, e imágenes religiosas como los guerreros gemelos danzando; escudos con figuras opuestas de águila y pez; la calidad y estilo de la habilidad; todos hacen pensar en una cultura común. La similitud entre los entierros anglosajones y suecos en este periodo cuando la conversión de Inglaterra estaba empezando a ganar impulso también puede mostrar que la familia que enterró a este rey inglés tan ricamente estaba haciendo un punto deliberadamente sobre su comunidad con el Paganismo de los suecos, y quizás incluso para preparar un centro religioso/dinástico similar a aquéllos en Suecia.

La Edad Vikinga

(792-1066)

Para mucha gente, "tradición Nórdica" significa "la religión de los Vikingos". Mientras, como nosotros lo hemos visto, eso está lejos de la verdad total, la Edad Vikinga toca una parte especial no obstante en la memoria y renacimiento del antiguo Odinismo. Fue durante este tiempo que los Paganos escandinavos arrasaron con la Europa cristiana, haciendo incursiones y conquistando; durante este tiempo los monjes oraron por la liberación de "la furia de los hombres del norte". La palabra "Vikingo", literalmente "hombre de la bahía", fue usada para hablar de "invasor" o "pirata"; y ésta es la imagen que se ha dado a la gente Nórdica. El longship y su gran proa con forma de dragón de los Vikingos es concebida por mucha gente como el signo mismo de la cultura Nórdica - ajustándose en más de un modo. No sólo el longship muestra el alma guerrera del Norte, que es usualmente en lo que la gente piensa primero cuando ven la proa de dragón erguida, sino también es uno de los desarrollos tecnológicos más avanzados de la Europa Occidental en ese momento, y las exquisitas esculturas de madera de la nave del entierro de Oseberg muestra que nuestra gente eran expertos en las maneras del arte fino como de las maneras de la guerra e invención.

La Edad Vikinga también es la principal fuente de nuestros mitos supervivientes, grabada por los eskaldos y poetas Eddicos. Esto, y los siguientes esfuerzos de anticuarios islandeses como Snorri Sturluson por conservar la herencia de su país, es la razón por qué la mayoría la gente aprende sobre los Dioses germánicos por sus nombres normandos Antiguos, comparado con el fondo de cultura de la Edad Vikinga. De nuevo, debe notarse que la detallada bibliografía de nuestros antepasados nos muestra un alto grado de desarrollo cultural: la poesía eskaldica era más compleja en forma y volumen, y requería un nivel mayor de erudición e ingenio para entenderla, que cualquier poesía compuesta en la Europa Occidental "civilizada" en ese momento. Estos "bárbaros" del norte, de hecho, creyeron que uno de los regalos más grandes y más impresionantes que un hombre podría poseer era la habilidad de hacer poemas tan rápido como él pudiera hablar. Quizás el último Vikingo muestra la mayoría de los rasgos que caracterizaron a nuestros antepasados y era Egill Skalla-Grímsson - enorme guerrero con un temple furioso y apariencia aterradora que también era uno de los poetas más experimentados y sutiles de su edad, mago rúnico, y un próspero granjero.

El temido "casco con cuernos" asociado con los Vikingos en la cultura popular era, como la mayoría de la verdadera gente sabe ahora, no realmente llevado en la Edad Vikinga - y ciertamente nunca en batalla. Ningún casco con cuernos de la Edad Vikinga se ha encontrado alguna vez. Hay un pequeño trasfondo de realidad detrás del ficticio casco "Leal Orden del Búfalo de Agua", sin embargo. Cascos con cuernos rituales se usaron en Dinamarca en la Edad de bronce

(aunque los cuernos de bronce se formaron mucho más como lurs que como cuernos de vaca) y los arqueólogos han encontrado varias estatuillas masculinas de la Edad Vikinga (incluyendo uno de Kungsängen y uno de Ribe) llevando eso que a primera vista aparece ser cascos con cuernos. Sin embargo, una mirada mas cercana a las versiones más tempranas de la figura que aparece en artículos como las matrices de placas de cascos de Torslunda (Edad de Vendel) muestra que los "cuernos" realmente se inclinan con cabezas de pájaro; y aquéllos en la figura de Ribe parecen ser pájaros enteros. Las cabezas apenas son reconocibles en la estatuilla de Kungsängen, pero si uno tiene las otras imágenes para compararlas, puede verse que las puntas ligeramente ahorquilladas de los "cuernos" probablemente quieren mostrar mostrar picos abiertos. ¡De hecho, es probable que estas imágenes puedan haber mostrado originalmente o al propio Óðinn, con sus dos cuervos que flanquean su cabeza, o a un guerrero de Óðinn engalanado ritualmente para parecerse al dios - un grito lejano de Hägar el Horrible y su tocado de cuernos de vaca!

En general, palabra clave de la Edad Vikinga es dinamismo. Los Nórdicos se estaban extendiendo continuamente en cada dirección, esforzándose por viajar más lejos y ganar más - más tierra, más oro, más sapiencia, más gloria. Se piensa que la Edad Vikinga se inicia oficialmente con el ataque en el monasterio cristiano de Lindisfarne, en la costa de Inglaterra. Esto se llevó a cabo algún día a fines de 792 o principio del 793 (hay varias lecturas de las fechas de la Crónica anglosajona). Los próximos cincuenta años vieron una explosión de la actividad Vikinga: las naves de los hombres del norte navegaron a los ríos de Francia (Ragnar loðbrók saqueó París en 845 E.C.) y fueron temidos tan al sur como la España mora. Al mismo tiempo, los Rus suecos estaban viajando al este a Miklagarðr (Constantinopla). Algunos de ellos se quedaron en la ciudad como la guardia Varangia del Emperador, otros simplemente conquistaron y establecieron su camino a lo largo del Volga y construyeron allí ciudades (los Rus fundaron Novgorod y Kiev en el 860) y, a su tiempo, dieron su nombre tribal a Rusia. En Irlanda, donde sólo fuertes pequeños locales habían sido conocidos antes que los Vikingos introdujeran el mismo concepto de pueblos grandes y ciudades: Dublín, Limerick, Waterford, y Wicklow fueron todos fundados como colonias Vikingas por el 840.

Las Islas británicas eran el blanco principal para los ataques vikingos, sin embargo, y en 850 E.C. los guerreros daneses empezaron no sólo a atacar y saquear Inglaterra, sino también a pasar el invierno ahí y a conquistar tierras para gobernar. A finales del tercer cuarto del noveno siglo, las partes norteñas y orientales de Inglaterra (el área conocida como el Danelaw) estaba casi totalmente bajo el mando escandinavo; sólo los esfuerzos de Rey Alfred (mejor conocido por quemar pasteles ficticios) impidió a los daneses tomar el país entero. Alfred detuvo la ola de invasión en 878, derrotó al líder danés Guthrum y obligó a él y a su gente a que aceptasen el bautismo como parte del pago que estableció en las fronteras de sus tierras.

Mientras los daneses estaban volviendo su atención a conquistar otras tierras, Haraldr hárfagri (bello Cabello) estaba en el proceso de unir todos los pequeños reinos de Noruega bajo él como gobernante, algo que apenas le sentaba bien para muchos noruegos. Algunos estaban inspirados por el ejemplo de Haraldr de ir a ganar tierras en otra parte; otros empezaron a moverse a la Islandia recientemente descubierta (el asentamiento empezó aprox. 870).

Cuando los normandos llegaron a Islandia, ellos la encontraron deshabitada salvo por unos monjes irlandeses a que apresuradamente empacaron y se fueron, y una gran horda de espíritus de tierra y trolls. Aunque la propia tierra era de carácter variado, incluso los glaciares, volcanes, y campos de lava, partes de ella eran verdes y fructíferas, el clima general relativamente apacible, y las aguas fértilles de pesca. También se decía que el país estaba principalmente cubierto con bosque - o más bien, matorrales de abedules de la clase que todavía crece allí en parches. Los nuevos colonos se establecieron rápidamente en la zona campestre alrededor de la costa; el interior del país era entonces, como lo es hoy, totalmente inhabitable. La historia entera del asentamiento se cuenta en Íslendingabók y Landnámabók; muchas de las sagas más conocidas (como saga de Laxdæla, saga de Eyrbyggja, y saga de Egils) cuentan cómo ciertos clanes vinieron al país y tomaron sus tierras allí. Esto fue guiado a menudo por los dioses o antepasados: a un colono, Raven-Floki, se le mostró el camino por un par de cuervos que él había bendecido (blótaði) en Noruega (Landnámabók); el Þórsgoði, Þórólfr Mosturskeggi, lanzó pilares de casa tallados con la imagen de su dios en el agua y se estableció donde ellos llegaron a tierra; y el padre de Egill, Skalla-Grímr, hizo lo mismo con el ataúd de su padre Kveld-Úlfr que había muerto durante el viaje (saga de Egils).

Así como los exploradores, colonos, guerreros, artesanos, y poetas, los escandinavos de la Edad Vikinga también eran comerciantes y transaban todo el camino abajo al norte de Lapland hasta África del Norte. Sus artículos principales de exportación eran pieles, marfil de morsa, y esclavos; muchos artículos de extrema rareza entraron en los países escandinavos, como el pavo real encontrado en el entierro de la nave de Gokstad (Erikson y Löfman, Una Saga escandinava, pág. 203) y el monedero de piel de lagarto de Birka (Foote y Wilson, El Logro del Vikingo, pág. 195), pero más común eran tales cosas como seda, vino, y vidrio. Mucho dinero en efectivo también fluyó camino al norte; las monedas color de plata árabe no son artículos raros en los depósitos Vikingos. Los mayores pueblos de la Edad Vikinga eran grandes centros de comercio como York, Dublín, y Birka, donde bienes locales e importados parecen haber cambiado manos en una gran proporción. Los comerciantes escandinavos de la Edad Vikinga, de hecho, probablemente tenían un mayor efecto en el Oeste que los invasores Nórdicos: como viajaban lejos y eran comerciantes ambiciosos, pueden haber traído una nueva y excitante vida a la economía de Europa.

El décimo siglo fue marcado por la consolidación de ganancias Nórdicas y la integración de colonos escandinavos en las tierras que ellos habían exigido. En 911/12, el área entera de Normandía se dio a los hombres del norte que reciben su nombre; cada vez más escandinavos estaban emigrando hacia el este en la Rusia y el Imperio bizantino, o hacia el oeste a las Islas británicas e Islandia. Groenlandia fue descubierta por Eiríkr inn rauði en 982, y el asentamiento empezó allí después de unos años. Bjarni Herjólfsson (de quien viene el "Premio Conmemorativo de la Navegación islandesa Bjarni

Herjólfsson" - ver "Bibliografía", se perdió mientras intentaba encontrar Groenlandia en 985, es probable que sea el primer europeo en ver América, a menos que uno crea que el irlandés San Brendan realmente cruzó el Atlántico y volvió en un barco de cuero (no imposible, como demostrado por el "viaje de Brendan" de Tim Severin, pero quizás algo dudoso). Se hicieron esfuerzos por establecer "Vinland" entre 1000-1005, llevados por Leifr Eiríksson y Freydís Eiríksdóttir, pero éstos demostraron ser infructuosos, y durante algún tiempo se dudó de la autenticidad de la saga. Sin embargo, las excavaciones en los prados de L'Anse aux a los que se volvieron entre otros artículos, una piedra normanda de huso, un alfiler de bronce con cabeza de anillo, y fundaciones de una clase típica de asentamiento escandinavo, ha demostrado definitivamente que las sagas que hablan de Vinland son basadas en hechos bastante sólidos.

En un nivel religioso, muchos otros cambios estaban teniendo lugar durante la Edad Vikinga. Thonar, o Þórr, parece haber estado ganando más y más prominencia; los gobernantes normandos de Irlanda, por ejemplo, se nombraban como "la tribu de Þórr" (Turville-Petre, Mito y Religión, pág. 94), y el artículo más común que nosotros podemos identificar definitivamente como un símbolo religioso de la Edad Vikinga es quizás el Martillo de Þórr que a menudo aparecía como una pendiente y/o amuleto en este momento en respuesta al hábito de los cristianos de llevar una cruz. Un molde de joyería danés, de hecho, muestra Martillos y cruces para hacerse juntos (Roesdahl y Wilson, Del Vikingo al Cruzado, pág. 191). La "pieza mixta" más famosa, sin embargo - el pendiente con cabeza de dragón de Islandia que se ha visto a menudo como un Martillo tipo cruz con el corte de cruz cristiana en él - a veces se desconfía de ser simplemente una cruz extrañamente formada (Graham-Campbell, El Mundo Vikingo, pág. 187). En todo caso, Þórr parece haber sido el dios principal de la Edad Vikinga, estrechamente seguido por Freyr. Óðinn, como el patrocinador de poetas y sobre todo el dios de la batalla de cuyo nombre se formaron la mayoría de los kennings de guerra, es más prominente en poesía eskaldica que otras formas de evidencia sugieren era en general el caso del culto. La influencia de la poesía eskaldica también parece haber llevado a (décimo siglo tardío probablemente) la formulación del vestíbulo de Óðinn como grandemente o exclusivamente la vida de un guerrero.

Un creciente interés en el fin del mundo y el crepúsculo de los dioses también parece haberse hecho en la última mitad del décimo siglo. Parte de esto puede haber provenido de la histeria del milenio que estaba agarrando a la Europa cristiana en este momento; parte de él probablemente vino de la invasión del cristianismo en los países del Norte, así como la serie de batallas desastrosas que los asolan. Hákonarmál y "Eiríksmál, poemas conmemorativos de Hákon el Bueno y Eiríkr hacha sangrienta, une las muertes de estos reyes con la amenaza del crepúsculo de los dioses. Völuspá cuenta la última batalla desalentando términos formados por el Paganismo y cristianismo, generalmente se acepta como haber sido escrito alrededor del año 1000.

Fue en el décimo siglo que la influencia del cristianismo empezó a extenderse realmente en las tierras de Norte primero. En 965, Rey Haraldr diente azul de Dinamarca fue convertido, y él a su vez (como la piedra rúnica de Jelling con su raro crucifijo de tendrilled proclama) cristianizó a los daneses. Algunos de los reyes noruegos se convirtieron durante sus estancias en Inglaterra. Éste era el caso con Hákon el Bueno, pero en su retorno a Noruega, gracias a la guía de su amigo Sigurðr, jarl de Hlaðir, que él devolvió a los caminos Paganos que eran necesarios para guardar el apoyo de su gente, y en su muerte (961), el gran Pagano skald Eyvindr skáldaspillr lo alabó por proteger los lugares sagrados y habló de su bienvenida por los dioses y einherjar (Hákonarmál). Los hijos de Eiríkr hacha sangrienta que vinieron después de Hákon el Bueno, eran cristianos que destruyeron los lugares sagrados; Eyvindr habla de cómo a su reino se asistió por mal tiempo y hambre. Sin embargo, ellos fueron seguidos por Hákon el Grande (hijo de jarl de Sigurðr) cuya reina Einar skálglamm describe en los términos más ardientes en Vellekla y dice cómo la tierra se puso fructífera de nuevo cuando Hákon restauró los altares y lugares sagrados.

La próxima fuente de influencia cristiana en Noruega fue Óláfr Tryggvason (Óláfr el Traidor - no ser confundido con Óláfr inn digri o "san Óláfr", quién se convirtió igualmente mientras estaba en el extranjero y quién, con el apoyo de Haraldr diente azul, no sólo encontró políticamente conveniente ser cristiano, sino que usó su fe como un pretexto para recuperar el único trono de Noruega que había sido ganado por Haraldr inn hárfagri. Óláfr promovió el cristianismo por soborno y, cuando eso falló, la espada y tortura. Un ejemplo general de sus métodos se vio en la historia de Eyvindr kinnrifi, uno de la gente más notable que se resistió a la conversión. El rey intentó convencerlo "con palabras alegres", luego con regalos y grandes banquetes, luego con amenazas de muerte. Por fin Óláfr puso un brasero ardiente en la barriga de Eyvindr que reventó del calor; Eyvindr habló sus últimas palabras de desafío entonces contra el rey cristiano y murió (saga de Óláfs Tryggvasonar, ch. 76, Heimskringla). Óláfr también envió misioneros a Islandia, con poco éxito. Él fue asesinado por el año 1000 E.C., destruido por una alianza reunida por Reina Sigríðr (quien él tenía un odio inentendible desde su cortejo infructuoso golpeándola en la cara y llamándola una "perra pagana" cuando ella se negó a convertirse para él).

La fe del sur había encontrado un poco de interés en Islandia, sin embargo, llevando a mucha disputa. En el año 1000, el conflicto se había puesto tan serio que fue decidido que toda la gente debía vivir bajo un Odinismo y una ley, y que la persona que debía escoger sería Þórgeirr el portavoz de la Ley. Él estuvo "bajo la capa" durante un día y una noche, una descripción que puede indicar un ritual chamánico de comunicación con los dioses y fantasmas (Jón Hnefill Aðalsteinsson, Bajo la Capa). Cuando él apareció de nuevo, decretó que toda la gente de Islandia debía volverse cristiana, pero las prácticas Paganas (incluido el comer carne de caballo y la exposición de infantes deformados) todavía debía permitirse en privado. Regreso a su casa, Þórgeirr lanzó sus imágenes de dioses en el acantilado llamado Goðafoss. Muchos Paganos piensan ahora que la decisión de Þórgeirr hizo posible realmente para los islandeses conservar los cuentos y poesía del Paganismo, protegiéndolos contra el estancamiento económico que el continente podría ejercer en ellos (y tendrían en años más tarde) tenerlos que sostener oficialmente al antiguo Odinismo, y

llevando así al renacimiento de nuestros caminos en la llenura de tiempo. El acto de Þórgeirr de tirar las imágenes de Dioses en los acantilados es especialmente interesante ya que, como nosotros sabemos, éste era un medio usual de hacer sacrificios, y las imágenes sagradas más tempranas eran igualmente ocultas para los propósitos Paganos.

¿Podemos suponer quizás que estos hechos fueron guiados por Þórgeirr que aprendió mientras estaba "bajo la capa" - quizá, con un ojo hacia lo que debe volverse en los años cuándo los dioses deben subir de las aguas de Wyrd y deben tomar una vez más sus altos asientos?

Brevemente después de Óláfr el Traidor, Noruega fue plagada por un segundo Ólafr cristiano - Óláfr inn digri (el Gordo o boca grande), un gran tirano y destructor de modos Paganos. Óláfr fue odiado más por la gente de su país que cualquier rey antes; en la versión de su historia cedida en Heimskringla, Snorri nos dice que "Él investigó el cristianismo de los hombres, y cuando parecía faltarle a él, él hacía conocida las costumbres correctas a ellos, y él ponía tanto en él que si había cualquiera que no deseara dejar el Paganismo, él echaba algunos fuera de las tierras; algunos que él hizo tener sus pies o manos amputadas o sus ojos sacados; algunos él ordenó ser colgados o decapitados, pero él no dejó a ninguno impune de los que no querían servir al dios cristiano" (cap. 73). Por estas encantadoras actividades, él se volvió el santo patrono de Noruega cuyo día de fiesta todavía es allí famoso hoy. Incluso antes de su muerte, los noruegos cristianos eran menos entusiastas sobre él: cuando el rey danés Knut vino a Noruega, no hubo ninguno que no lo apoyara contra Óláfr, para que él ganara el país sin derramamiento una gota de sangre. Óláfr huyó del país entonces, y cuando él intentó regresar, la gente se alzó contra él, así que "ellos tenían un gran patrón que hubo ninguno que había visto semejante gran ejército alguna vez allí entrando en Noruega juntos... Había muchos hombres con tierras y muchos granjeros muy poderosos, pero la gran masa se compuso de peones y obreros... Ese patrón se alzó grandemente contra el rey" (ch. 216). Óláfr inn digri murió en la batalla de Stiklarstaðir en 1030.

Se piensa que la Edad Vikinga acabó con la muerte de Haraldr hardraði en la Batalla de Stamford en 1066 - el último escandinavo directo que intentó conquistar otra tierra. El propio Haraldr, quién había servido previamente en la guardia Varangia en el Bizancio (entre otras aventuras) y era conocido como un estratega vicioso y sutil así como guerrero poderoso, a veces se habla de él como "el Último Vikingo"; ciertamente él no fue seguido por ningún rey con grandes ambiciones fuera de sus propio país, así que su muerte puede situarse bien como el extremo de la edad. Irónicamente, después de que rey inglés Harold Godwinsson había derrotado a Haraldr hardraði, él fue llamado a marchar de regreso al sur su ejército cansado a Pevensey en seguida - donde los descendientes de Vikingos, pero de habla Francesa y totalmente asimilados al Normando, William el Bastardo, simplemente había tomado tierras con su propio Señor. Harold Godwinsson se desplomó en esa batalla; los Normandos tomaron Inglaterra e impusieron su propio sistema de feudalismo y, a un grado, el idioma francés en los Sajones.

El paganismo, sin embargo, sobrevivió mucho más tiempo en Suecia; no fue hasta el 1100 que el gran templo de Uppsala fue destruido. Suecia siempre había sido la más conservadora y religiosa de las naciones Nórdicas; y desde que sus contactos tendieron a alcanzar hacia el este en lugar de hacia el oeste y las otras tierras que orillan el báltico aún mantuvieron sus tradiciones nativas, había menos presión en los suecos hasta el fin del undécimo siglo. Hoy, Uppsala Viejo - el corazón del reino sueco y el centro religioso en los días antiguos - aún se considera de como el lugar más sagrado del Paganismo Nórdico por mucha verdadera gente.

Con la supresión del Paganismo, la cultura artística escandinava que había sido basada mayormente en las creencias religiosas Nórdicas dejó de ser productivo en el futuro. La última fase del arte nativo muy desarrollado, el "estilo Urnes", se había muerto mas o menos en el 1200, para ser reemplazado por esfuerzos bastante inferiores de imitar el arte Romanesque; la poesía normanda duró mucho más tiempo, pero ya estaba empezando a entrar en declive cuando Snorri Sturluson escribió la prosa Eddica (aproximadamente 1220). El último baluarte de creatividad germánica nativa era Islandia, donde el interés anticuario de los decimotercero y decimocuartos siglos llevó a la escritura de las sagas y la preservación de la erudición poética más antigua; pero en el futuro los islandeses se quedaron sin material y, no teniendo religión productiva/evolutiva para apoyar desarrollo literario más allá, entró en un declive similar al de sus primos del continente.

Wodan

(Óðinn, Woden, Wotan, *Wodans, *Woðanaz)

(Bragi): "¿Por qué tomaste la victoria de él, si él parecía más bravo a ti?"

(Óðinn): "Por lo que no puede conocerse: el lobo gris bosteza siempre en las moradas de los dioses".

(Skaldo desconocido, Eiríksmál)

La raíz del nombre de Wodan es el *Woðanaz Proto-germánico - qué puede significar "El Furioso", "El Enfadado", o "El Inspirado". Wodan es todo esto, y más: su ser es ese wod salvaje que se apresura a través de la mente y cuerpo, siendo visto en la inspiración del eskaldo, el aullido del viento de la tormenta, y la locura espumante del guerrero frenético.

De todos los Dioses, Wodan es el mejor conocido por nosotros, porque son sus regalos que los eskaldos y trovadores de sagas de los antiguos días agradecían. Él es el ganador, guardián, y dador de la hidromiel Wod-agitadora (El Óðroerir), que él comparte con esos humanos que él desea bendecir para que ellos puedan hablar y escribir con algunas de sus conocidas habilidades. Como todos los Dioses, él tiene muchas facetas, y muchos de sus nombres y fuerzas han sobrevivido que aquéllos de cualquier otra deidad. Él es el Dios de la batalla y majestad; como líder de la Caza Salvaje,

él es muy temido a través de las tierras germánicas, pero los granjeros también dejan su última cosecha para que Wodan y sus hordas de fantasmas hicieran sus campos fructíferos. Él es el padre de muchos hermanos humanos, y el traidor de sus héroes escogidos; él se sienta en dignidad sobre los mundos en su trono Hliðskjálf, y vaga a través de los mundos en la guisa de un antiguo caminar. Aunque todos Dioses y Diosas tienen su porción de magia, él es mejor conocido como un mago, ganador de las runas y padre de los sonidos galdr.

Wodan aparece a menudo como un hombre alto, tuerto con una larga barba cana, envuelto en una capa azul negra con un sombrero ancho rebosado o una capucha cubriendo la mitad su cara. La saga del Völsunga lo describe como estando descalzo y usando pantalones con patrones. A veces Wodan también se ve por completo con armadura, byrnies, casco, escudo, y lanza (aunque no espada). Todas las cosas sobre las formas de los sagrados nos dicen sobre su ser. La capa azul negra que usa Wodan son el color de la muerte y los no-muertos, la sombra que nuestros antepasados llamaron "azul del Hell". En las sagas islandesas, los hombres se ponían una capa azul cuando estaban en un humor de matar, y la saga de Þiðreks nos dice que usar este color es la señal de "un corazón frío y una naturaleza siniestra". Aún también nos muestra las interminables profundidades del cielo nocturno - el reino de la sabiduría del dios - y su poderío para esconder y mostrar lo que él escoja. Igualmente el sombrero o capucha: La cara de Wodan, y lo que él ve a través del ojo que está en el Pozo de Mímir, está siempre medio oculto de la humanidad, su lado oscuro siempre empareja uniformemente con su brillo. Todavía, él aparece diferentemente en momentos diferentes: hay algunos hermanos que han visto sus dos ojos en sus meditaciones, y algunas imágenes que se piensa que son suyas, como las máscaras en la parte de atrás de varios broches cuervo de la edad Vendel, también tienen dos ojos.

Aunque Snorri Sturluson, con los modelos duales del cristianismo y la mitología Clásica ante él, presenta cuidadosamente a Óðinn como el cabeza del panteón (y gobernante dignificado del Ásgarðr), la evidencia superviviente tiende a mostrar que este Dios no fue muy amado por la mayoría la gente. Al contrario de "Þórr" o "Freyr", "Óðinn" raramente se usó como un elemento en nombres humanos: hay una referencia tardía a una mujer humana llamada "Óðindís" en una piedra rúnica sueca del siglo 10 de Vestmanland, y el nombre de un hombre danés relativamente raro "Óðinkaur" (también "Óðinn-tresses" - en este caso, quizás un título cáltico que se refiere al pelo largo de un rey u otro varón sagrado - o "el entregado a Óðinn"). El último nombre sobrevivió en el periodo cristiano, y era el nombre de por lo menos dos obispos de sangre real. "Óðinnphobia" no es raro incluso hoy, y por buena razón. Muchos requieren de él ayuda en una cosa u otra, y lo aclaman como maestro amable y chaman que está en algunos de sus aspectos, pero éhos que hacen esto sin darse enteramente a él deben tener mucho cuidado. De todos los Dioses, Wodan parece ser más veloz en exigir sus regalos, y él toma a menudo lo que uno no daría. Uno de los caminos en que a veces su trabajo es mostrado es en el cuento de cómo la madre del Rey Víkarr le pidió ayuda a Óðinn. El dios le dio esa ayuda y pide a cambio "lo que está entre tu cinto y tú". Mientras no se sabe por qué él quiere su vestido, ella estuvo de acuerdo - sólo para encontrar que, aún sin saberlo, ella estaba embarazada y que era su hijo nonato quien Óðinn quiso para ser dedicado y, a su tiempo, sacrificado a él.

Wodan puede ser tráxico con aquéllos que tratan con él, pero él es a menudo cruel con aquéllos que se entregan de verdad a él y lo aman más. Él es un dios siniestro, un agitador de disputas; y como tantas de nuestras sagas (Saga de los Völsungs que es quizás la más clara de éstas) muestra, él es bien conocido por probar sus escogidos a destrucción. En la literatura islandesa, sus héroes son normalmente el tipo conocido como "héroes oscuros" - hombres feos, molestos, atormentados de gran poder y carácter enredado, como Starkaðr y Egill Skalla-Grímsson. El propio Wodan raramente es un dios del orden social; si algo, él es lo opuesto. Su dinastía más querida, los Völsungs, incluyen bandidos, hombres lobo, e incesto de hermanos y hermanas, y él dice de sí en el Hávamál 110, "yo sé que Óðinn pronunció un juramento de anillo: ¿quién puede confiar en su Odinismo? Él estafó a Suttungr, tomó hidromiel de symbol de él, y dejó a Gunnlöð para llorar." Aún de todos los dioses, Wodan parece ser el que es visto más a menudo dentro del MidGarth y quién tiene más que ver con los asuntos de humanos, sobre todo en gran escala. Él forja a sus escogidos bruscamente y provoca su muerte a tiempo - no porque él ama su sufrimiento, sino porque él siempre está recogiendo su poderío para la Última Batalla, Ragnarök, para que un nuevo mundo pueda seguir la muerte del antiguo. Él ya ha sufrido muchos grandes ensayos para ganar la sabiduría que hace esto posible: el colgamiento de las nueve noches y apuñalamiento a través del que él encontró las runas, la echada de su ojo en el Pozo de Mímir como pago para un trago de sus aguas.

A pesar de estas cosas, Wodan no es siempre oscuro de hecho o de corazón. Uno de sus nombres es Óski, "deseo" (quizás relacionado al nombre apropiado anglosajón Wusc-frea, Wish-Fro?), mostrándolo como el amable cumplidor de deseos. Él aparece a menudo dar rede y ayuda a sus escogidos, como hace a Sigurðr el Völsung y kraki de Hrólfr, por ejemplo. En un humor más ligero, él vino al Rey Heiðrekr en la forma de un hombre, Heiðrekr lo supo y lo desafió a un juego de enigmas; él también se mostró a Óláfr inn digri (Óláfr el gordo, también conocido como "San Óláfr" como un viejo cuentacuentos, ofreciendo bendiciones que el rey Cristiano rechazó intentando golpear al Dios con un devocionario. Hárbarðsljóð le muestra jugando una broma a Þórr y parece no reconocido al otro Dios como un barquero viejo, introduciéndose diciendo, "me llamo Hoarbeard - raramente esconde mi nombre" (esto fuera de un Dios con más de cien nombres grabados!), y fastidiando a su hijo hasta que Þórr estaba empezando a girar su martillo.

Wodan es más que un poco aficionado a su bebida; Grímnismál 20 nos dice que él se mantiene de vino exclusivamente, y en Hávamál él cuenta, quizás un poco tristemente, su bebida de tres calderos de hidromiel de poesía: "Estaba ebrio, estaba muy ebrio, en la casa de Fjalarr el sabio". En su artículo "Óminnis hegri", Ursula Dronke incluso ofrece un argumento para el ritual de beber en exceso al punto de vomitar como un acto Óðinnico que puede o no ser consolador en la mañana después a esos jóvenes thanes que han ganado el indeseado "Premio Egill Skalla-Grímsson Drekk-til-a-Spyja"... Las aventuras de Wodan con mujeres también son muy conocidas: no sólo es él el padre muchas dinastías con

mujeres humanas, sino él también seduce a las mujeres gigantes como Gunnlöð y tiene tres amantes por lo menos en el AsGarth - Frija, Frowe, y Skaði. En el Hávamál, él alardea de sus hechizos para ganar los favores de las mujeres; y en Hárbarðsljóð, él empareja sus muchas hazañas en la alcoba contra los cuentos de Þórr de luchar con gigantes.

Tanto como de cualquier cosa, Wodan es el maestro de todos los espíritus de los mundos. Sigdrífumál cuenta cómo él tallo runas en "la sagrada hidromiel" y la envió en anchos caminos, para que "estuvieran con los Ases, estuvieran con los alfs; algunos con los sabios Vanes, algunos con los humanos mortales." El eskaldo Þjóðólfr ór Hvini lo llamó hæpta snytrir, "el que hace a los dioses sabios" (Haustlöng), y Wodan hace lo mismo para los seres humanos. Aunque esto no es por nada medio una regla fija, y se ha vuelto menos general en los últimos años cuando el antiguo Odinismo se ha extendido, muchos hermanos que dan sus vidas para estudiar y hallar instrucción se encuentran atraídos a Wodan.

Wodan también se llama Farmatýr, "Dios de la carga". Este título puede leerse de varios caminos; puede ser que, como Mercurio (a quien él se compara en el interpretatio Romana), él también tenía un papel como un dios de comercio. Podría tomarse como referirse a la nave cargada de botín de los vikingos cuyas incursiones bendijo Óðinn; podría hablar de su retorno del hogar de los Etins totalmente abrumado con la "carga" de la hidromiel Wod-agitadora; o podría relacionarse a su papel como barquero de los muertos, como es visto en Frá dauða Sinfjötla. En la práctica moderna, sin embargo, se ha encontrado también que Wodan como Farmatýr es un dios bueno para llamar al buscar cosas que son difíciles de encontrar - no sólo libros fuera de impresión, sino artículos rituales de todas clases.

La primera forma de Wodan era esa del Dios de la muerte: no como el guardián del reino de Hella, sino como el Escogedor de los Muertos, llevando almas de mundo a mundo y sacando el poder y sabiduría de los muertos desde los reinos oscuros a las tierras luminosas. La runa *ansuz (Ase) se liga estrechamente a Wodan; el antiguo poema Rúnico islandés dice específicamente que esta runa nombra a este Dios. La propia palabra *ansuz puede haber hablado primero de los antepasados muertos cuyo poder todavía trabaja en el vivir; según Jordanes, los godos llamaron sus espíritus de antepasados "anses", qué el cronista cristiano interpretó como "semidioses." Como señor de los muertos sin descanso y líder de la Caza Salvaje, Wodan era conocido a través de las tierras germánicas desde un tiempo temprano - quizás los tiempos más tempranos. Aunque ningún mito Nórdico cuenta la Caza, el nombre del Cazador es conocido como Wodan u Oden (o como la forma más temprana, Wod) de Escandinavia a Suiza. El gran poderío de los muertos a través de los campos vacíos del invierno trae toda la fuerza que hundió en la tierra al final de la cosecha: El Último Haz se reserva para ellos para que sus bendiciones hicieran las tierras de nuevo fructíferas.

Como el dios que entra delante en el reino de muerte y trae el poderío de vuelta, Wodan se volvió el dios de la magia y los eskaldos (qué en sí mismo es el arte de la magia galdr): es de la tierra de los muertos que esas sabidurías suben y el wod ruge. Como el poema Eddico Hávamál nos dice, él consiguió las runas por medio de una iniciación de muerte chamánica. Colgado y apuñalado en seguida y hecho balancear en el aire en el árbol Patíbulo entre los mundos, Wodan se hundió muerto para encontrar el modelo del veinticuatro pliegues que está en las mismas raíces de los mundos - las formas y sonidos de los poderes con los que todas las cosas son forjadas. Como un mago, él invoca también a los muertos para aprender el saber de ellos y oír la sabiduría de sus narraciones.

Como el que pasa entre los mundos de muerte y vida, Wodan se volvió Dios rey - y antepasado, para el poderío del rey en Escandinavia e Inglaterra sajona se conectó con tierra en túmulos de sus antepasados de los que él habló sus leyes con la sabiduría de los sagrados con los que estaba. Wodan fue el primer padre de muchas de estas líneas, particularmente en Inglaterra anglosajona donde casi todas las genealogías reales se remontan a él; y era él (junto con Freyr, como es hablado más tarde), quién abrió el discurso entre el rey que queda bajo el túmulo y el gobernante que se sentaban en sus alturas.

Durante la Edad de Hierro, mientras las personas germánicas estaban emigrando, Wodan subió más a ser visto como un Dios de la batalla en que el papel que él era el patrocinador escogido de muchas de las tribus germánicas como los lombardos, los Alamanes, y los Cherusci. De las fuentes Nórdicas más tardías y las referencias Clásicas, el lugar de Wodan como Dios de la batalla y patrocinador tribal no era debido a su poder como guerrero, sino su papel como Escogedor de los Muertos: el dios que hacía la lista de accidentes era claramente el que elegía quien ganaba el resultado del conflicto, y así Wal-Father (Padre de los Asesinados) se volvió Sig-Father (Padre de la Victoria). En fuentes Nórdicas más tardías como Styrbjarnar þátr, se daban tropas de guerra a Óðinn dejando que una lanza volara encima de ellos con las palabras, "¡Óðinn los tienes a todos!" Es probable que muchos depósitos de armas y cuentas de cautivos y botín que se dan como sacrificios en la Edad de Hierro muestren sólo tales dedicaciones: cualquier cosa que sobreviva la batalla en el lado perdedor ya había estado marcado para el dios.

Wodan no era por ningún medio el único dios de los Vikingos, no incluso de aquéllos que fueron a una incursión o batalla para ganar nuevas tierras para ellos en el sur. Pero su presencia era ciertamente poderosa entre ellos. El Estandarte del Cuervo fue llevada por los daneses en 878, como se describió en la Crónica anglosajona: "esa bandera de batalla... qué ellos llaman Cuervo"; y el Ecomium Emmae Reginae dice cómo los daneses tenían un estandarte de seda blanca que en el medio un cuervo aparecía en momentos de guerra. Según la saga de Orkneyinga, el jarl Sigurðr de Orkney tenía un estandarte de cuervo (tejido por su madre) qué siempre trajo victoria a aquél por el cual fue hecho, pero mató a quien lo hizo - probablemente como un sacrificio marcado para Óðinn. Turville-Petre sugiere que este Dios también fuera el patrocinador particular de muchos de los reyes de Noruega, como Haraldr inn hárfagri (Hairfair) y Eiríkr bлоðøx. Aunque hay pocos signos del culto de Óðinn en Islandia, donde Þórr y Freyr eran los dioses favoritos, Óðinn no era desconocido allí. Su culto en esa tierra, sin embargo, parece haber sido limitado a unos individuos - a los eskaldos como Egill Skallagrímsson y los aventureros como Víga-Glúmr - quién no sólo se ajustó a él a través de la naturaleza, sino que provino

de familias con una tradición de culto a Óðinn. Incluso en tales familias, la dedicación a Óðinn no era por ningún medio la regla: El hermano de Egill y tío, los dos llamados Þórólfr, no tenía ningún gusto por la sabiduría o los templos hoscos de los Óðinnistas de la familia, Kveldúlfr, Skalla-Grímr, y Egill.

Aunque Wodan es un Dios de la batalla, casi nunca se le ve luchando por sí mismo. Él escoge los caídos, pero raramente realmente los mata; su decisión es suficiente para fijar su sentencia. En vista de esto, puede notarse que él no lleva ninguna espada: aunque él da espadas y corazas a sus héroes, y se ve vestido en byrnie y casco, su única arma es la lanza Gungnir ("la agitadora"). La lanza es la señal de su poder, usada para santificar - pero no de la misma forma como el Martillo de Thonar. La santificación del Martillo es una bendición; la santificación de la Lanza condena a quienquiera o cualquiera que su vuelo pase encima de ser destruido en el MidGarth para que Wodan pueda tenerlo en su propio vestíbulo. Aunque la mayoría de los cuadros de Wodan muestran a Gungnir como una lanza para acometer, todas las referencias a su uso, o de hecho al uso Wodanico de cualquier lanza, nos dice que es una jabalina. Las muchas hojas de lanza con inscripciones rúnicas de la Edad de Migración también son muy estrechas y muestra que ellas se deben de haber usado para ser lanzadas en lugar de empujar. Lo mismo es verdad para el árbol lanza de Kragehul (Dinamarca, siglo 5), la inscripción de que se debate, pero parece ser una dedicación ritual de sus víctimas.

Wodan es conocido como el gobernante del Walhalla - el Vestíbulo de los Caídos, donde sus einherjar escogidos ("Single-Harriers" luchan todos los días y festejan todas las noches entrenando para el Ragnarök. Aunque Snorri presenta al Valhöll como el cielo Nórdico sólo reservado para la élite matada en batalla, en contraste con Hell donde todos los demás terminan, esta vista parece llegar tarde; el crecimiento de la creencia del Walhalla se habla más allá en el capítulo "Alma, Muerte, y Renacimiento."

Junto con la creencia de Walhalla está la creencia en las walkurjas (walcyriges, valkyrjur) - las mujeres que escogen los matados para Wodan y traen bebida al Dios y los héroes en Walhall. En Ásatrú más temprano, el palabra valkyrja fue usada para significar a la mujer que llevaba el cuerno de bebida a los rituales; más recientemente, ha sido una misma palabra general de honor para una mujer fuerte o también como un término espiritual técnico para el ser femenino que ha protegido, enseñado, e inspirado - la parte más alta del alma. Las walkurjas se hablarán más allá de en el capítulo "Espíritus"; aquí es bastante para decir que la lectura de su ser que es mejor apoyada de las mayores fuentes es que ellas parecen ser las partes del propio ego de Wodan enviadas en formas femeninas. El dios se llama Valkjósandi, una reflexión varonil del valkyrja femenino, y el nombre de walkurja Göndul (probablemente relacionado al gandr, "asta mágica o vara" refleja el propio heiti Göndlir de Óðinn. Los nombres de walkurja Herfjötur (traba de guerra) y Hlökk (traba) es favorable para provenir de la propia habilidad de Wodan para poner trabas en batalla; "Skögul" ("chillona" puede relacionarse al Óðinsheiti Viðhrimnir ("quién grita en oposición"). Las walkurjas actúan a menudo como mensajeras de Wodan y, como Wagner lo hacía, las encarnaciones de su voluntad. El Hákonarmál de Eyvindr skáldaspillr muestra a Óðinn que manda a Göndul y a Skögul a que escogieran Hákon el Bueno en batalla y lo trajeran al Walhalla; en la saga de Völsunga, el dios envía una walkurja con una manzana de plenitud para uno de sus héroes.

Las bestias mejor conocidas de Wodan son el cuervo y el lobo, mejor conocidas en literatura Nórdica como aquéllas que se alimentaban en "la cebada de Yggr" - los cuerpos de los muertos en batalla. Sus dos cuervos, Huginn ("Pensativo" o "Intrépido" y Muninn ("Atento" o "Deseoso", vuelan todos los días para traerle las noticias de todos los mundos. Los nombres de los cuervos se traducen a menudo incorrectamente como "Pensamiento" y "Memoria", pero ellos son de hecho formaciones adjetivales. Nuestros antepasados pensaron que ver cuervos que vuelan ante uno era una señal del gran favor de Wodan, sobre todo antes de una batalla o después de un rito sagrado. Cuando los Hákon jarl de Hlaðir quién había sido bautizado a la fuerza había escapado y había vuelto a casa, "hizo una gran bendición. Entonces allí llegaron dos cuervos volantes y graznaron ruidosamente. Entonces el jarl pensó que Óðinn había aceptado la bendición y que el jarl debía tener victoria en la batalla" (Heimskringla I, saga de Óláfs saga Tryggvasonar cap. 27). El cuervo también se liga a Wodan a través de su relación al patíbulo, así que: "No hay... ningún cierto camino de determinar si el cuervo se asoció primero con Óðinn como pájaro del patíbulo o batalla; la práctica sacrificatoria germánica de colgar a prisioneros después de una batalla podría hacer una distinción del hecho entre las dos fuentes sin sentido de la dieta del cuervo" (Grundy, "El Cuervo en el Culto de Óðinn" - capítulo inédito de disertación).

Los lobos de Óðinn se llaman Geri y Freki, ambos nombres significan "ávido". En su descripción del Valhöll, Grímismál 20 nos dice que "el glorioso Padre Organizador, valerse de la batalla, alimentaba a Geri y Freki; pero el famoso por su armas Óðinn vive de vino exclusivamente". En la poesía nórdica o anglosajona, "para saciar lobos" es una frase usual para matar hombres, pero aquí la imagen está de un gran señor que alimenta los galgos en su vestíbulo - una imagen doble que nos muestra a Wodan como el gobernante luminoso en el hogar de los Dioses y como el gobernante oscuro del campo de batalla rebosante de cadáveres. El lobo muestra el lado más feroz del poder de batalla de Wodan. Sus guerreros eran berserks y cambiaformas, el llamado a menudo úlfheðnar (chaqueta de lobo) por el uso de pieles de lobo para sacar este wod. La imagen mejor conocida de semejante guerrero es de uno de la matriz de placas de casco de Torslunda (Suecia, aprox. 700) que muestra a un hombre en una piel de lobo que sostiene una lanza ante un bailarín armado tuerto que lleva un casco acorñado con cabezas de pájaro. Figuras similares también aparecen en el plato de la vaina de espada de Gutenstein y en una de las tumbas de Kungsängen (Suecia, aprox. 800).

Así como cuervos y lobos, Wodan también tiene un caballo de ocho patas gris llamado Sleipnir ("zapatilla" que monta a través de los mundos. Este caballo se muestra en las pinturas rupestres Gotlandicas Ardre VIII y Alskog Tjängvide I. Ha habido mucha charla sobre del significado de las piernas de Sleipnir. La razón más simple dada es que pudieran quererse las ocho piernas mostradas en las pinturas rupestres meramente mostrar la velocidad del caballo, y sólo después tomado como una peculiaridad específica del caballo de Óðinn. Sin embargo, en Mito y Religión del Norte,

Turville-Petre nos dice que "Apariciones que pronostican a menudo muerte aparecen montadas en gris... (y) los caballos deformados con números variables de piernas han sido extensamente informados como augurios del mal" (pág. 57). H.R. Ellis-Davidson sugiere que pueda haber una relación entre el Sleipnir de ocho patas y el féretro fúnebre llevados por cuatro anderos; ella también se refiere a una chamanka asiática (chamán hembra) y su caballo de ocho patas (Dioses y Mitos de Europa del Norte, pp. 142-43). Las ocho piernas de Sleipnir también podrían verse como reflejar los ocho mundos alrededor el MidGarth.

El propio Wodan aparece como una serpiente y un águila y toma ambas formas en su demanda por la hidromiel de poesía; dos de su heiti (nombres), Ófnir y Sváfnir, también se lista como nombres de wyrms que roen a las raíces del arbol del Mundo.

En los días antiguos, Wodan se adoró particularmente con sacrificios humanos; aunque él no era la única deidad a quien las vidas de hombres fueron dadas, él era lejos el más usual. Esto, por supuesto, ya no puede hacerse. Había otra manera de "sacrificio humano" sin embargo: la dedicación de la propia vida a Wodan, así que el así especializado fue conocido por ser fey (feigr) - muerte- condenado a vivir o morir por el dios. Esto fue hablado mejor por Sigmundr el Völsung después de que Óðinn había parecido romper la espada que el dios le había dado hace tiempo. Cuando el esposo de Sigmundr Hjördís lo encontró herido en el campo, ella preguntó si podía ayudarle, y él contestó, "Muchos viven cuando hay poca esperanza, pero mi suerte (heill) me ha abandonado, así que no se me permite ser sanado. Óðinn no desea que blanda espada alguna de nuevo, ahora que está rota. He tenido mis batallas mientras él lo quiso". El emblema llamado walknot, hecho de tres triángulos solapados, es fuertemente asociado con el sacrificio Wodanico y/o muerte en batalla; por lo menos, éste es el contexto en el que aparece en las pinturas rupestres Gotlandicas. Aunque hay aún algún debate académico sobre lo que esta señal podría haber significado en tiempos antiguos, los paganos lo toman ahora que el walknot es la señal de aquéllos que se entregan a Wodan y sólo deben ser llevados por aquéllos que están deseosos de caer a su elección. La reconstrucción antigua nórdica de la forma *valknútr - "el nudo de los caídos" - es basado en el nombre noruego moderno valknut para el patrón bordado o tejido.

Wodan tiene dos hermanos con quienes él hizo los mundos, llamados Vili y Vé (Edda Prosaico) o Hoenir y Lóðurr ("Völuspá"). Hoenir aparece como el hermano de Wodan en otros mitos, por ejemplo como uno de los rehenes dados a los Vanir; Lóðurr se interpreta a menudo como Loki, cuando un par de mitos tienen Óðinn, Hoenir, y Loki que vagan juntos a través de los mundos. "Vili" y "Vé" significan "voluntad" y "Santidad"; ellos se ven a menudo como hipostatas del propio Óðinn. De los puntos de Vries sobre que en las genealogías germánicas tradicionales la generación más joven tiene tres nombres formando aliteración, y que por consiguiente la tríada de Óðinn-Vili-Vé debe remontarse por lo menos al nórdico Primitivo, antes de la pérdida del W inicial - delante de o y el cambio de w a v que es una de las marcas de la transición del nórdico Primitivo al nórdico Antiguo (Altgermanische Religionsgeschichte II, pág. 281).

Lugares sagrados dados a Wodan en antiguos días incluyen montañas, campos, lagos, arroyos, por lo menos un pantano, y bosquecillos. Él se ve a menudo como un dios del viento, particularmente el viento de tormenta, pero tiene aspectos acusos tambiéen: según la historia de la muerte de Sinfjötli, es él quién dirige la nave de los muertos sobre las aguas oscuras, y Hárbarðsljóð también lo muestra como un barquero.

Piedras que han sido asociadas con este dios en tiempos modernos son meteoritos y lapislázuli. Porque el fresno se usó para las lanzas, se piensa que es un árbol Wodanico; el tejo también se ve como su árbol debido a sus lazos íntimos a ambas magias (sobre todo la magia rúnica) y muerte. Las referencias del siglo 19 hablan de la amanita muscaria aparece y desarrollarse rápidamente como saltar de la espuma que deja caer de la boca de Sleipnir, pero esto es apropiado para ser un producto de romanticismo germánico. También es muy improbable que la amanita muscaria (o cualquier otra sustancia psicoactiva) se usara para sacar el berserkergang, aunque este hongo tiene una larga historia en usos chamánicos (Nota: la amanita muscaria es venenosa a menos que sea propiamente preparada - no pruebe esto en casa). La mandrágora europea (para no ser confundida con la mandrágora americana o manzana de Mayo) también se ha encontrado para trabajar bien con Wodan, como también el espino y mugwort.

La bebida que la mayoría asoció con Wodan es la hidromiel, debido al lazo claro a la hidromiel del eskaldismo. La referencia de Grímnismál a "vino" puede significarse mostrar el estado de Wodan, cuando el vino era una bebida rara importada a Escandinavia de las tierras del sur; en un artículo en Skalk, Christine Fell sugiere que la palabra pudiera usarse para cualquier clase de bebida de fruta fermentada. Sobre todo en uso poético, también podría referirse en general a las bebidas alcohólicas. También se ha encontrado en tiempos modernos que el akavit es una buena bebida para invocar a Wodan.

Loki

Ellos se apuran a su fin,
ellos que se están tan fuertemente de pie.
Yo estoy casi avergonzado de trabajar con ellos.
Para volverme de nuevo en llamas llameantes
Siento una lujuria atrayente.
Para consumirlos quién una vez me domó,
en lugar de ir estúpidamente con el ciego,
jaunque ellos son los Dioses más piadosos!
eso no me parece tonto.

Pensaré en él: ¿quién sabe lo que yo haré?

- Wagner, Richard (Rheingold, escena iv)

Este sutil amigo de los dioses es bastante terco a un método sobrio de análisis que lo divide en mitológico y elementos folklóricos. Por supuesto como una materia él se ha cogido de tiempo en tiempo y se ha puesto en la mesa del anatómista, ha tenido su cuerpo disecado y sus órganos internos numerados como pertenecer en parte a un espíritu del maíz, en parte a un espíritu de la naturaleza y en parte a algo más; pero el análisis nunca sucede privándolo de su sutileza y agilidad, él se resbala bajo las manos de los anatómistas y salta a sus pies listo con una broma chocante" (Grønbech, II, pp. 330 -31).

Hay pocos Dioses que traen semejante fuerte y veloz reacción entre los seguidores de los caminos Nórdicos como Loki. Particularmente en los días más tempranos del Renacimiento, él se vio casi como un "Satanás Nórdico", nunca invocado, y normalmente no se reconoció como una deidad por cualquiera - con unas excepciones como Alice Karlsdóttir cuyo artículo de Borealis sobre Loki resiste como uno de las exploraciones paganas más buenas de su carácter (este artículo se reimprimió después en Gnosis). Hay todavía suficientes hermanos en religión germánica que se asustan por la idea misma de darle cualquier clase de culto o atención espiritual a Loki, y no pueden imaginar cómo alguien siguiendo los ideales Nórdicos del honor y Odinismo pudieran hacer eso - ellos ven a Loki como una clase de Satanás Nórdico. La idea que alguien pueda llamarse "Ásatrú", fiel a los Ases, y aún venerar o incluso trabajar mágicamente con el que a menudo obra para provocar su fin, aún es uno que se encuentra con mucho desafío, y está de hecho abierta a discusión. Hay hermanos sin embargo, que, como el propio Wodan, han encontrado al Embaucador ser alguien de valor con quien compartir un cuerno. Inmediatamente las palabras de uno de esos hermanos, Paul Stigård...

Imaginándose a los *Æsir*, Loki no encaja. Él no es guerrero valeroso, una encarnación de la fertilidad del mundo, ni un sabio con sabiduría de eones. Él no representa un nivel divino del honor, fuerza, valor, o cualquier ideal de sociedad teutónica. Imaginándose Ásatrú, Loki aún no encaja. Libros que tratan de los dioses Nórdicos como un asunto de religión o magia tienden a gastar una media página en él. Simplemente lo suficiente para mostrar el pensamiento que se dio al Buscarruidos, pero no bastante para animar cualquier pensamiento sobre él por el lector. Preguntándole a un Ásatrúar trae una reacción similar. Nadie parece querer pensar sobre Loki, él solo no encaja.

Sin embargo, Loki está siempre presente en la mitología Nórdica. Si nuestros antepasados paganos quisieran ignorarlo tanto como los Ásatrúar modernos hacen, él se mencionaría brevemente en los Eddas, tanto como para enfadar a Þórr en cada historia. Obviamente, Loki encaja en alguna parte.

Trabajos eruditos en mitología Nórdica y paganismo también sólo tratan con él superficialmente. Por consiguiente, se escribieron libros para tratar separadamente con el hijo de Laufey. De Vries escribió "El Problema de Loki" en 1933, y el Loki en Mitología escandinava de Rooth salió en 1961. Loki se distribuyó académicamente. Sin embargo, revivir la religión de Óðinn y Þórr no deja ningún resto para el malo. Loki insiste en tener su deuda.

Un problema aparece, sin embargo, intentando saber quién es Loki. Éste es un eterno problema de los neopaganos. Rendir culto a una deidad que abraza más de un concepto previene una fácil comprensión. El cabello de llamas lleva esto a un nuevo nivel y no sólo se presenta en muchos diferentes, e incluso contradictorios, aspectos, sino que exige por lo menos también un esfuerzo mínimo de estudio para entender estos aspectos. Él no sólo se niega a permitir ser conocido, nadie parece querer conocerlo.

Sin embargo, conocer al sangre de Odin es posible, sea o no es deseable. Haciendo eso, otro problema que enfrenta a los neopaganos aparece: el de reconciliarse a sí mismo con el Dios. El caso más común es el original culto pagano de una deidad que parece horrible: el águila de sangre y ritos similares son nada deseables. Pero en este caso, el Dios parece reprensible. Entender a Loki en un nivel intelectual se vuelve tanto problemático como tratar con él en un nivel espiritual.

Possiblemente el peor acto asociado con Loki es la matanza de Baldr. A la mayoría de los Ásatrúar, esto sin duda parece el peor crimen posible, la matanza de un Dios. Y el padre del Lobo ni siquiera se arrepiente de este acto, también él no debe ser.

El Edda no cuenta el tiempo que Baldr pasa en Jötunheimr, aprendiendo sus ideas antes de que él regresara, determinado a minar a los dioses. Él les habló de paz y se volvió el más querido de los *Æsir*. Él extendió las flores y el concepto de utopía. Él estaba volviendo deidades de guerra realmente en seres buenos. Mientras no se sabe por qué los otros eran tan incautos, Loki no fue engañado. Él descubrió la debilidad del fenómeno de la Paz al muérdayo que era duro encontrar porque no es nativo de Islandia, y puso ese conocimiento al buen uso.

Por supuesto, esto no es serio. Baldr no quería destruir la fuerza de los *Æsir*, pero sus enseñanzas estaban teniendo ese efecto ciertamente. El Ragnarök llegaría pronto por el año, y los dioses no habrían tenido ni una oportunidad en Hel. Y si Loki simplemente hubiera hablado contra este hippie divino, ninguno habría escuchado. ¿Después de todo, quién confía en Loki? Ellos lo habrían atado entonces para impedirle dañar al Flor poderoso. Y sus esfuerzos habrían venido a nada (nota del Guardián: La presentación de Snorri de Baldr como una linda, dulce y pacífica figura de Cristo es casi ciertamente una gran distorsión del carácter guerrero original del dios, como se discute en el capítulo de Baldr, donde muchas implicaciones espirituales de este mito aparecen más estrechamente. Pero cuando uno considera lo que Snorri parece haber estado haciendo aquí, el Loki que él conocía será aplaudido como la fuerza de cambio que - incluso en un

trabajo literario - se presenta para impedir que las fuerzas de estancamiento debiliten el Ásgarðr. ¡Por supuesto, nadie agradece al tipo que mece el barco! - KHG).

Pero hay otros actos despreciables, otras atrocidades que el que camina por los Cielos ha hecho. Su árbol familiar se lee como una letanía de plagas y maldiciones (¡como si él fuera responsable de sus parientes!). Él es al parecer el padre del Miðgarðsormr, el Úlfr Fenris, y Hel; el hermano de Byleistr ("lisiado" y Helblindi ("Ceguera de Muerte" - uno de los aspectos menos amables de Wodan - KHG), así como la madre de Sleipnir, el caballo de ocho patas de Óðinn. Y si Baldr puede terminar pareciéndose a Cristo cuando se escribe el Edda, al parecer Loki puede tener también asemejarse al Lucifer en ese punto. ¿Sin embargo, si los niños de Loki por su otra esposa, Sigyn, resultaron maravillosos, es eso posible que su otra descendencia se parezca a Angrboda, su madre? En ese caso, esto aún no trata con la pregunta del parentesco, sino que es completamente otra cuestión.

Esto deja la primaria imagen negativa de Loki, la de un ladrón. Muchas veces él juega una travesura o roba algún tesoro y provoca la ira de los Æsir. Sin embargo, ellos simplemente no lo castigan o expulsan, ellos exigen que resuelva el problema. Lo que hace, siempre. Él tiene un rasgo común a embaucadores de todo el mundo: provee. Así como Prometheus dio el fuego a los humanos, Sammael dio la Manzana del Conocimiento a Adán y Eva, y el Cuervo dio la luz mundial, Loki, bajo el nombre Lóðurr, tiene el poder para proporcionar a la mente ("Völuspá" menciona la fuerza vital y buena apariencia - KHG) a la humanidad, así como regresa cualquier cosa que él priva al Ásgarðr. De hecho, él es muy probable el único capaz de recuperar tales cosas. Simplemente pon, él tiene el poder para dar y tomar, y es el único con el poder de devolver lo que ha tomado.

Esa es una razón para rendir culto a semejante dios. Cuando algo desaparece misteriosamente, Týr no es ciertamente alguien a culpar, y como a tal no puede ayudar en su recuperación. Los objetos perdidos son la provincia de Loki, y mientras sus seguidores son probablemente los que más puedan perder alguna posesión, éstas no quedan perdidas.

Otro dominio de Loki son las fiestas, sobre todo las chocantes. Lokeanos vienen y van sin ser anunciados, e intentan evitar ser botados de las fiestas tan cruelmente como el ojo venenoso que está en Lokasenna. Por otro lado, los Ásatrúar que quieren que sus celebraciones sean agradables no ofendan, sino complazcan a Loki. Al contrario de la diosa griega Eris, él no se mete con personas sólo porque consiguieron su atención.

Realmente, él tiene muchos otros aspectos en común con Eris, incluyendo juegos de malas palabras y masturbación mental. Sin embargo, escoger el camino de Loki es más que eso y transforma la vida en rebelión divina, demostrando la existencia personal de libre voluntad todos los días. Discordians se refieren a tales personas como "Caosistas", aquéllos que avivan el caos. "Zenarchy" (por Kerry W. Thornley) explica una clase digna de estilo de vida filosófico para el culto a Loki, aunque por nada es el único medio.

Por ejemplo, un aspecto de vida que Thornley no menciona es el uso de computadoras. Si hay una sola gran representación de inteligencia y libertad que fluye como el fuego, es la energía que pulsa a través de la electrónica. El teclado es el taufr de la inspiración y el monitor scrys en el Pozo del Wyrd. Ningún vitki debe estar sin uno, mucho menos un seguidor de Loki.

Pero todas las manifestaciones de libertad sin límites, como llaves, e inteligencia sin límite, como libros, se conectan con el ladrón del Oro. Esto es el por qué su castigo es tan horrible. Al final del Lokasenna, Loki es capturado y llevado a una caverna bajo Tierra. Allí él es atado con los intestinos de su hijo Nari, y una serpiente es puesta sobre él para gotear veneno hacia su cara. Sigyn coge el líquido vil en un cuenco hasta que se llene, y entonces ella debe verterlo fuera mientras unas gotas de veneno se derraman en los ojos de su marido. Cuando él se retuerce, sacude la Tierra.

No hay duda que el aprisionamiento de Loki pasó junto con la supresión religiosa en Escandinavia. Uno de los aspectos más positivos de Ásatrú es la admisión libre que cada aspecto de la religión es una metáfora, un motivo de vida. Cuando se menciona el aprisionamiento de Loki, es en un pensamiento posterior prosaico de una disposición poética. Es suma, como el espíritu libre del nórdico no había estado aprisionado hasta después en la historia.

Pero el punto final es que así como Óðinn, Þórr, e incluso Freyr y Frigg tienen lados oscuros, Loki tiene una mancha luminosa o dos, y ambos el "bien" y el "mal" necesitan ser aceptados en cualquier deidad. Más allá, ser Ásatrú es ser fiel a todo los Æsir, no sólo la mayoría de ellos. Un Ásatrúar tiene tantas capas como el Ásatrú. Así como todos se componen de pequeñas cantidades de los dioses más populares, todos tienen un poco de Loki también. Loki lleva prisionero por lo menos 800 años, tanto como la religión teutónica. Ahora, sus ataduras se están soltando y nosotros ganamos su fuego en nuestras almas y una chispa traviesa ocasionalmente en nuestro ojo.

Hasta el punto de vista de nuestros antepasados sobre Loki, conocemos relativamente poco fuera de los Eddas. Él no nace de los Ases o Vanes: él es un etin con quien Wodan juró hermandad de sangre. Esto no es ningún impedimento para contarla entre los Dioses: Skaði y Gerðr también son de pura sangre etin, y la mayoría de los sagrados son mestizos. Él es el hijo del etin Fárbauti ("Golpeador Cruel" y un espíritu femenino llamado Laufey ("Isla Frondosa"). Aunque no hay ninguna evidencia Nórdica directa durante el siglo 19 que diga de Loki sea un dios del fuego (basada en una etimología falsa que lo conecta con logi, "llamas", una interpretación naturalista podría leer su nacimiento como saltar del relámpago que enciende una madera en llamas - un evento que, en sí mismo, es destructivo, pero a menudo es necesario para la salud de la tierra. Uno podría sacar esto incluso para sugerir que, como los fuegos del bosque, Loki trae sólo verdadera devastación en una escala de largo plazo que cuando él ha hecho sus trabajos más pequeños de

destrucción se ha impedido (llevando nueva vida) durante algún tiempo.

Loki tiene varios heiti, incluso Hveðrungr (¿rugidor? - Völuspá 55, Ynglingatal 32), Loptr (quién viaja en las alturas - o, como Paul lo traduce, "caminante de los cielos", y quizás Lóðurr (etimología difícil). Snorri lo describe como guapo, y él es visto normalmente como un hombre ligero bajo con pelo rojo ardiente. El tamaño pequeño es sorprendente, ya que se supone que él es de estirpe etin; pero otros espíritus (principalmente Þórr) siempre están amenazándole o pegándole, y él parece incapaz de defenderse físicamente. Por otro lado, Heimdallr, como Guardián del AsGarth, probablemente es un guerrero fino, y Loki demuestra ser igual en el Ragnarök...

No sólo es Loki quien siempre mete a los Ases en problemas y los saca de nuevo - sino que sus soluciones siempre los dejan mejor que antes. Sleipnir, las paredes del AsGarth, la lanza de Wodan, el Martillo de Thonar, el pelo de oro de Sif, el jabalí dorado y el barco de Freyr, la aceptación de Skaði entre los Dioses - nosotros tenemos que agradecer a Loki por ellos. Él no arregla estas cosas por lealtad, un rasgo que él raramente muestra (de hecho, para salvar su pellejo, él engañó a su buen amigo Thonar en un viaje hacia una emboscada en el hogar de los Etins sin Martillo ni guanteletes). La mayoría del tiempo, su motivación es evitarse ser castigado por cualquier cosa que él hizo en primer lugar. Hay muchos que podrían pensar no obstante, que las indemnizaciones que él termina haciendo valen más que el daño original. Incluso cuando él está en el peor trato con los Ases, él es inadvertidamente útil: mientras está escondiendo de su ira, él construye una red de pesca. Cuando él oye a Þórr acercándose, él la quema, entonces salta al río y se convierte en un salmón - pero el modelo de la red permanece en las cenizas para que los Ases puedan recrearlo, y Loki es cogido por su propia invención y las manos rápidas de Þórr.

Loki también es a veces útil cuando él no es responsable del problema en primer lugar. En el poema Eddico Þrymskviða, por ejemplo, él no tiene nada que ver con el robo del Martillo de Þórr - pero es él quién averigua donde está el Martillo y lo que Þrymr quiere a cambio por devolverlo, y es él de quien se ingenia para que Þórr pueda pasar como Freyja en una fiesta nupcial a la que el dios vestido de novia muestra un carácter muy machote. Él también va y viene para hacer a Skaði reírse atando un extremo de una soga a la barba de una cabra y el otro a su bollocks, haciendo una carroza de guerra entonces con la cabra. Todas las historias en las que es Loki quien salva el día (sea o no él quien casi lo pierde) indica que quizás no sea tan mala idea pedirle ayuda en las situaciones más pegajosas. En uno de nuestros poemas eskaldicos más antiguos, Haustlöng, que describe la recaptura de Loki de Iðunn del etin Thjazi, Loki se llama "el amigo de Óðinn", "el amigo de Þórr", y "el amigo de Hoenir." Simek sugiere que esto, junto con su retrato generalmente bueno en los poemas y mitos, "posiblemente podría apuntar a un papel originalmente más positivo para Loki en la mitología germánica" (Diccionario, pág. 315).

Loki aparece a menudo como el compañero de viajes de Þórr en las aventuras en las tierras de los Etins. De hecho, J.S. Pereira ha sugerido que los viajeros en áreas muy peligrosas hicieran bien en invocar juntos a Thonar y Loki - aunque las tensiones que esto probablemente se haría sólo en tiempos de gran necesidad y más intenso peligro, como una zona de guerra donde el orden social ya se ha estropeado tanto que la rapidez amoral de ingenio de Loki es lo mejor para tratar con él. En semejante caso, Thonar daría no sólo la fuerza y paciencia que semejante viaje necesitarían, sino también ofrece una señal de estabilidad que queda en el otro lado del caos y la esperanza del viajero de llegar de nuevo a lugares estables. Para los viajes más ordinarios, uno podría sospechar que invocar a Loki (con o sin Thonar) sería, en lo mejor, una invitación al equipaje perdido. ¡Entonces de nuevo, Loki podría ser justo el dios para pedir devolver dicho equipaje, aunque nosotros haríamos bien en pensar en asegurarnos antes de llamar su atención!

A pesar de su usual encanto, Loki aparece como una figura espantosa en el Ragnarök, cuando todo su poderío se ha vuelto hacia la destrucción - cuando él rompe sus cadenas y lleva a los señores de los malvados muertos por el mar en una nave llamada Naglfar que se hace de los dedos - y uñas de los dedos del pie de cadáveres. Entonces, uno de sus hijos es la perdición de Wodan y uno la de Thonar; si Surtr puede verse también como su pariente que parece probable que es casi totalmente el clan de Loki que trabaja en la sentencia de los Dioses. De él no debe olvidarse tampoco que es el dios de los terremotos, fuegos del bosque, y tal.

Las evidencias más tempranas que nosotros tenemos de Loki son los "brazaletes Balder" de la Edad de Migración en que una figura alada - probablemente Loki en la capa halcón de Freyja - está frente el sacrificio. Una imagen que probablemente es de Loki también ha sobrevivido de la edad vikinga. La piedra de fuelle de Snaptun encontrada cerca de Horsens en Jutland (ahora mantenida en el Museo Prehistórico de Moesgård cerca de Århus) muestra una cara bigotuda con sus labios cosidos juntos - la venganza sobre Loki por el enano Brokk cuando Loki se había zafado diestramente de pagar una apuesta perdida con su cabeza. Aunque no hay ningún camino para realmente saber, uno podría suponer que las simpatías del forjador estaban con el enano y que esta referencia particular en la piedra de fuelle era una advertencia para Loki de no ponerse demasiado juguetón en la herrería: de hecho, el propósito práctico de la piedra era alimentar las llamas con un flujo controlado de aire mientras protegía de los bramidos de su calor. Este uso de su imagen también hace pensar en la posibilidad de Loki como provenir de los primeros, no los etins de montaña y hielo, sino la estirpe ardiente de Surtr en la casa Muspell.

Hasta donde el culto tradicional va, no hay ninguna evidencia para él, nombres de lugares ni referencias literarias o históricas. Como Bill Bainbridge observa, la práctica más religiosa es basada, en un camino u otro, en levantar normas sociales; mientras el peligroso Embaucador puede haber tenido su lugar en algunos ritos, es improbable que él alguna vez tenga un culto organizado.

Sin embargo, el drama ritual puede haber sido bien un rasgo mayor de culto escandinavo; y si los mitos se promulgaran

en un contexto cíltico, Loki se habría mostrado muy importante de hecho al culto nórdico. Aquí él podría asemejarse a las figuras de Embaucadores de otras culturas tradicionales haciendo el payaso durante las actuaciones rituales y procesiones - y el concepto entero de inversión temporal y burla "carnaval" del orden establecido presidido encima por el Señor de lo absurdo que finalmente fortalece las normas sociales - es necesario al éxito de los ritos. Como muchos otros Embaucadores o Señores de lo absurdo, Loki es de género ambiguo: no sólo él es la madre de Sleipnir (y debe recordarse que llamar a un hombre una yegua y/o decir que él ha parido niños era el peor insulto posible para los Vikingos), sino que él también se viste como la dama de compañía de Þórr en Þrymskviða, y en Lokasenna, Óðinn lo acusa de haber vivido bajo la tierra como una mujer durante ocho inviernos y de dar a luz niños. Cuando él quiere viajar rápidamente, él pide prestado, no la forma de águila de Wodan, sino las pieles de halcón de Frowe y Frijja; esto debe verse de nuevo como una forma de travestismo chamánico. El Embaucador es el que cruza todos los límites (sobre todo aquéllos de tabú social), creando la frontera en el que los actos de ritual formando y reformando son posibles. Esta función, particularmente respecto a varios grados de travestismo, es compartido a través de otras deidades; pero Loki es el que lo incluye a menudo y completamente. La frontera es el tiempo de mayor poder - pero también el tiempo de gran peligro, cuando nada ni nadie está seguro; esto también debe recordarse al tratar con Loki.

También merece la pena que el poema Lokasenna ("the Flyting of Loki" en que Loki irrumpió a una fiesta de los Ases al que él no fue invitado (más bien como el hada mala en "La Bella Durmiente" y hace viciosos insultos con todos allí, realmente es uno de nuestras fuentes más ricas para erudición de los Dioses Nórdica. Hasta recientemente, había sido pensado que la actitud irreverente en este a menudo grosero poema mostrado hacia los Dioses era una señal que se había escrito después de la conversión; pero el lenguaje y metronomía son consistentes con una fecha temprana. Gurevich sugiere que la burla de Lokasenna realmente "no debe interpretarse como una señal del "crepúsculo" del paganismo sino como una marca de su fuerza... Todas estas parodias, burlas, y profanaciones ocurren dentro de la esfera sagrada" (Antropología Histórica de la edad media, pp. 168-69), sosteniendo que una de las características más fuertes y más tempranas de religiones tradicionales es la habilidad de hacer humor con la santidad más seria e incluso para reírse de los Dioses. Éste es ciertamente un lado de la religión Nórdica en la que Loki viene en su propio....

Grönbech sugiere que Loki "era el actor sagrado cuyo negocio era sacar el demonio, para traer el antagonismo a una cabeza y así prepararse para la victoria - de la duplicidad de su naturaleza; para actuar la parte él debe compartir en la santidad y divinidad del círculo sacrificatorio, y cuando este hecho del ritual se traduce en el idioma de la leyenda, asume esta forma: Loki es de extracto gigante, nacido en Utgard y admitido a la compañía de los dioses en su entrada en la amistad y el convenio de sangre con Odín" (II, pág. 331).

Loki es la antítesis total de las reglas sociales cuyo ser causa que se rompan alrededor de él. A veces bien viene de esto, y a veces mal. Tomado sus alcances más lejanos, esta característica suya aparece en su papel como una de las causas principales del Ragnarök. Debe marcarse que el enemigo de Loki no es Thonar (quién piensa poco en romper leyes de invitados cuando él tiene la oportunidad de dar golpes a un etin en la cabeza), ni tampoco Tiw (como uno podría haber supuesto), sino Heimdallr, el guardián del Puente del Arco iris y de las puertas del AsGard.

En el folklore escandinavo más tardío, Loki aparece como el creador de pulgas y arañas, y la araña, lokke, puede tener alguna conexión etimológica posiblemente con él. Esto encajaría pulcramente con el carácter de Loki. Así como el padre de monstruos y madre de Sleipnir, es ciertamente probable que él sea el creador de bichos ligeramente molestos e insectos que, como la araña, pueden ser muy útiles o puede ser mortalmente venenosos. Aunque las cucarachas raramente aparecen en Escandinavia o Alemania, es una apuesta bastante buena que Loki tiene algo que también ver con ellas. Otra cosa que, no hay ninguna bestia tradicionalmente asociada con Loki. Sin embargo, Alice Karlsdottir sugiere que el mirlo, siendo un pequeño, parlanchín, y molesto primo del cuervo, probablemente sea el pájaro de Loki. El zorro que parece un primo más pequeño, más débil, pero más astuto y adaptable del lobo, también se ha sugerido para él en tiempos modernos. Por la misma razón, Ásatruar americanos podrían ver también a Loki en el coyote; él tiene mucho ciertamente en común con el Coyote del espíritu amerindio.

Al trabajar con Loki, de él no debe olvidarse que él tiene un verdadero lado maligno, y su sentido de humor puede ser de hecho muy sucio en momentos. De hecho, él puede ser un bromista pesado de la clase más peligrosa. Gran cuidado se requiere, sobre todo en una religión como la del Odinismo, donde fuego de varias clases toca gran parte. Casas y bosques pueden quedar muy fácilmente en llamas... Invocar a Loki en tu vida traerá cambios ciertamente, pero no hay seguridad de que te gusten, o incluso sobrevivas a ellos. Brindar a Loki en symbol puede traer pequeños accidentes dentro de la tarde (como lentes fundidos en fogatas de campamento o perdidos para siempre en bancos de nieve). Aquéllos que trabajan con equipo delicado, sobre todo a través de donde corre energía, debe tener sobre todo cuidado: Loki es el Dios del Glitch y sobrecargas de energía.

No obstante, probablemente es mejor estar en buenos términos que malos con él. Algunos de nosotros hemos encontrado que un brindis hecho a Loki, o unas gotas vertidas a él, antes de la salida de un ritual o fiesta funciona bien para mantenerse fuera de desastres, considerando que Lokasenna muestra en detalle gráfico de lo que pasa cuando a Loki no se le da una bebida y un asiento entre los otros Dioses y Diosas - e incluso cuando él no se invita, él se presentará sin embargo. Más allá, incluso podría verse como algo rudo invitar a Thonar y decirle a su compañero de viajes que tiene que quedarse fuera, o invitar a Wodan a una fiesta y hacerle pensar que su hermano de sangre no es deseado.

Trabajando con Loki hoy, se ha encontrado que es sobre todo aficionado a malta sola escocesa, y un trago de eso vertido a él con la apropiada demanda animará a menudo que él arregle cualquier cosa horrible que haya hecho a tu vida

o tu computadora.

En los bordes más salvajes de Ásatrú, existe una desorganización por el nombre "Amigos de Loki" - una clase de Discordianismo Nórdico, frecuentemente manifestando vía computadora. "Los Amigos de Loki son conocidos por estrictos dogmas, coordinación, jerarquía, reglas orgánicas, ortodoxia, y respeto por la seriedad y socialmente orientada en aspectos de corriente principal Ásatrú. ¡No!"

Pero quizás la verdadera bendición/maldición Lokeana no fue dicha primero por cualquier gente germánica, sino por los chinos: "¡Puedes vivir en tiempos interesantes!" Si esto es una bendición o una maldición... sólo depende de qué bien estás con Loki.

Loki es el dios timador de la mitología nórdica, es hijo de los gigantes Farbauti y Laufey y tiene dos hermanos, Helblindi y Byleist de los que poco se sabe.^[1] En las eddas es descrito como el "origen de todo fraude" y se mezcló con los dioses libremente llegando a ser considerado por Odín como su hermano hasta el asesinato de Balder. Luego de esto los Æsir lo capturaron y le ataron a tres rocas. Se liberará de sus ataduras para luchar contra los dioses en el Ragnarök.

A pesar de muchas investigaciones, la figura de Loki permanece oscura; no existen trazas de un culto y su nombre no aparece en ninguna toponimia.^[2] En términos mitológicos, Loki no es un dios: Al no tener culto ni seguidores (no se ha encontrado ninguna evidencia o referencia a ello), es más bien un ser mitológico. Algunas fuentes a veces lo relacionan con los Æsir;^[3] pero esto probablemente se deba a su estrecha relación con Odín y la cantidad de tiempo que pasó junto a los dioses en comparación con los suyos.

El compositor Richard Wagner presentó a Loki bajo el nombre germanizado inventado de Loge en su ópera Das Rheingold.^[4] El nombre viene debido a la común traducción incorrecta de su nombre y confusión con el gigante de fuego llamado Logi, lo cual ha creado una asociación errónea de Loki con el fuego.

Eddas

Nombres

Al igual que Odín, aunque en menor medida, los escaldos utilizaron muchos kenningars para referirse a Loki, razón por la cual lleva muchos nombres tales como : "Herrero mentiroso", "Dios astuto", "Transformista", "El astuto", "Viajero del cielo", "Caminante del cielo" y "Mago de las mentiras", entre otros.

Naturaleza

El personaje del timador es de naturaleza compleja, es un maestro del engaño. Loki fue una figura de atenuada maldad, una suerte de estafador entre los dioses. En algunas oportunidades con sus trampas, engaños o bromas molestaba o ponía en apuros a los dioses y luego los ayudaba, como es el caso cuando cortó los cabellos de Sif^[5] y luego los remplazó o cuando es responsable del rapto de Iðunn y sus manzanas de la juventud y luego la regresa.^[6] Loki es un adepto a cambiar de forma, con la habilidad de cambiar tanto su apariencia (ejemplos incluyen la transformación en salmón, caballo, pájaro, mosca, etc.) como su sexo.

De acuerdo a algunas teorías de eruditos, Loki es concebido como el espíritu del fuego con todo lo potencialmente beneficioso o dañino que este puede ser. No obstante este punto de vista sea consecuencia de la confusión lingüística con logi "fuego", debido que hay muy poca indicación de ello en los mitos, donde el rol de Loki era principalmente el de astuto homólogo o antagonista de Odín.

De hecho, hay una historia en Gylfaginning en al Edda de Snorri dónde Loki compite contra un jotun llamado Logi en una competencia de ingerir alimentos y pierde ya que cuando el termina, Logi no solo había comido la carne sino también los huesos y el plato, luego descubren que Logi en realidad era la personificación del fuego y había adquirido su apariencia usando magia.^[7]

Ström identifica a Odín y Loki al punto de llamar a Loki "una hipóstasis de Odín",^[8] y Rübekeil sugiere que ambos dioses eran originalmente idénticos, derivando del celta, Lugus (nombre que luego derivó en Loki).^[9] En cualquier caso, la figura de Loki no fue una invención tardía de los poetas nórdicos sino un descendiente de un prototipo índoeuropeo común.

También otra explicación de su nombre y de su personaje, es que la palabra Loki está relacionada con el antiguo verbo alemán lukijan, relacionado con cerrar un anillo. De esta manera la palabra está relacionada con la acción de "cerrar" un anillo, y de "viajar por caminos sinuosos", algo que podría ser una descripción adecuada para un dios timador.

Vástagos

Loki fue el padre de numerosas criaturas humanas y monstruos de la mitología nórdica. Con Angrboda tuvo tres hijos:^[10]

Ragnarök.

Loki también se casó con la diosa llamada Sigyn que le dio dos hijos: Narfi y Váli. (este Vali no debe ser confundido con el hijo de Odín con la giganta Rind). Para castigar a Loki por la muerte de Balder los dioses transformaron a Vali en un lobo rabioso el cual partió la garganta de Narfi. Las vísceras de Narfi se utilizaron para atar a Loki hasta el Ragnarök.[11]

Momentáneamente convertido en yegua engendró con Svadilfari, el caballo del gigante que construyó parte de las murallas del Asgard, a Sleipnir, el caballo de ocho patas que obsequiaría a Odín.[12]

Una historia en *Hyndluljóð* relata que luego de comer el corazón de una mujer a medio asar, Loki da a luz un monstruo cuyo nombre no es mencionado. Este mito no es registrado en otras fuentes.[13]

Intrigas con los dioses

Loki ocasionalmente trabajaba junto a los otros dioses. Por ejemplo, engañó al gigante que construyó las murallas alrededor del Asgard sin ser pagado por su trabajo, al distraer el caballo del gigante luego de transformarse en una yegua. De ese modo se convirtió en la 'madre' del caballo de ocho patas de Odín, llamado Sleipnir.[12] En otro mito hace competir a los enanos entre si en una competencia de habilidades. Esto llevó a que los enanos hicieran la lanza de Odín, Gungnir, el barco de Frey, Skíðblaðnir y la peluca dorada de Sif. También rescató a Iðunn que había sido secuestrada por el gigante Thiazi. Por último en *Prymskviða*, Loki logra, con Thor a su lado, recuperar el martillo Mjolnir luego de que el gigante Thrym lo robara con el fin de pedir a Freyja por esposa como intercambio.

A pesar de que Loki fue un gran problema para los dioses (llevando a Balder a la muerte, al nacimiento de Fenrir y otros monstruos que podrían eventualmente engullir el mundo), les proveyó de los mas preciados artículos, desde el martillo de Thor a barcos que volaban, y estas herramientas serán de gran ayuda para los dioses para derrotar el mal. Él lleva al origen del Ragnarök, pero también provee de las formas para superarlo.

En Lokasenna Loki recuerda del pacto de amistad que tenía con Odín que no es mencionado en otras fuentes pero que resulta muy probable ya que en varias oportunidades emprendieron aventuras juntos.

Mantu þat, Óðinn,
er vit í árdaga
blendum blóði saman?
Ölví bergja
lézktu eigi mundu,
nema okkr væri báðum borit.

¿Recuerdas Odín,
los viejos tiempos
cuando mezclamos nuestra sangre?
Entonces prometiste
que no te servirían cerveza
si no había para ambos.
Edda poética - Lokasenna, estrofa 5[14] [15]

Loki y los enanos

Una de las tantas diabluras de Loki consistió en cortar los cabellos de Sif, la esposa de Thor. Este último enfurecido atrapó a Loki, quien le prometió que Sif recuperaría su dorada cabellera.[5] Loki se dirigió a la morada de los enanos, bajo la tierra a encargarle el trabajo a los hijos de Ivaldi, que eran considerados los mejores artesanos. Además les pide obsequios para Frey y Odín, con quienes también quería disculparse. Los hijos de Ivaldi crean una peluca de delgados hilos de oro que se transformaría en el cabello de Sif en cuanto se la pusiera, además crearon un barco para Frey, llamado Skíðblaðnir y la lanza de Odín, Gungnir. Loki le apuesta a Brok, otro enano que nadie era capaz de competir contra las habilidades de los hijos de Ivaldi. Brok le dice que su hermano Sindre es capaz de hacer cosas aún más maravillosas, a lo cual Loki apuesta su cabeza. Sindre aceptó la apuesta y puso a Brok en el fuelle y le pidió que no se detuviera. A pesar de que Loki bajo la forma de una molesta mosca hizo lo imposible molestando a Brok con el fin de hacerlo fracasar, Sindre logró crear el jabalí de Frey, Gullinbursti, el anillo de Odín, Draupnir y el martillo de Thor, Mjolnir. Presentados estos objetos ante los dioses, estos juzgaron que eran superiores a los trabajos de los hijos de Ivaldi. Si bien Loki había apostado su cabeza, logró escaparse, aun así Brok logró coserle los labios por un tiempo, para que no engañase a la gente.[16]

Véase también: Brok

Asesinato de Balder

Balder tenía pesadillas en donde presagiaba su muerte y comentó sobre ello a los demás dioses. La diosa Frigg, su madre, recorrió el mundo haciéndole jurar a todas las cosas que jamás harían daño alguno a su hijo. De ahí que en las reuniones en el Thing, los dioses se divertían arrojándole objetos, ya que sabían que ninguno podía herirlo. Cuando Loki supo de esto se enfureció y fue a hablar con Frigg bajo la forma de una mujer contándole lo que sucedía en el Thing y le

preguntó si había hecho jurar a todas las cosas para que no dañaran a Balder. Frigg recordó que no había considerado necesario hacer jurar al muérdago, por considerarlo inofensivo. Loki conociendo esto hizo un dardo utilizando una rama de muérdago, luego fue al Thing y engañó al hermano ciego de Balder, llamado Höðr, e hizo que le arrojase el dardo, matando así a Balder.[17] En otra versión del mito completamente diferente relatado en Gesta Danorum, no se hace mención a Loki y es muerto por Höðr de una puñalada.[18]

Hel, la regente de los infiernos, puso como condición para devolver a Balder, que todas las cosas lloraran su muerte. Los dioses encontraron en una cueva a una giganta llamada Thokk y le suplicaron que derramara lágrimas para así poder regresar a Balder. La giganta se negó y fue el único ser que no derramó lágrimas por la muerte del dios diciendo "dejémos que Hel conserve lo que tiene", evitando así que Balder regresase del infierno. Los dioses sospecharon que la giganta en realidad era Loki disfrazado, lo que los hizo enfurecer aún más.[17]

Lokasenna

Lokasenna es uno de los poemas mitológicos de la Edda poética. Relata una fuerte discusión de Loki con los Æsir durante un banquete celebrado por Ægir, el dios del mar. En el poema, se exponen muchas de las facetas de la maldad, perspicacia y traición de Loki. Celoso del sirviente de Ægir, llamado Fimafengr, por los elogios que recibía por lo bien que trataba a los invitados, se enfureció y le mató. Los dioses lo echaron del banquete, pero regresó y comenzó a insultarlos burlándose de sus defectos. Por turnos los dioses intentan calmarlo, ya que iba en contra de las reglas de hospitalidad generar disputas en la casa del hospedero, pero Loki continúa y sólo huye cuando Thor saca su martillo, Mjolnir y le amenaza.[19]

La obra finaliza con la captura de Loki y su cautiverio aunque no explica que haya sido la muerte de Balder la causa para ello, esto último es mencionado claramente en la Edda prosaica.

Cautiverio y Ragnarök

Los dioses llenos de ira por la muerte de Balder comenzaron a buscarlo y Loki se refugió en una montaña. Allí construyó una casa con cuatro puertas para poder vigilar en todas las direcciones. A veces durante el día se transformaba en salmón y se escondía en las cascadas de Fránangr; pensó en la forma en que podrían atraparlo y tejió una red de pesca de lino. Cuando vio que los Æsir se encontraban cerca, ya que Odín le había divisado desde Hlidskjálf, quemó la red, se transformó en salmón y se arrojó al río.

Los dioses encontraron la casa de Loki y vieron las cenizas de la red de pesca y comenzaron a tejer una y se dirigieron al río. Allí Loki les evadió saltando sobre la red, pero los dioses se dividieron en dos grupos para atraparlo. Loki cuando estuvo cerca del mar decidió arriesgarse una vez más y saltar sobre la red, pero en esta oportunidad Thor le atrapó de la cola.

También atraparon a los dos hijos que tuvo con Sigyn, Narfi y Váli (no confundir con Váli, el hijo de Odín y Rind). Los dioses transformaron a Váli en un lobo que se volvió contra su hermano y lo mató. Luego usaron las vísceras de Narfi para atar a Loki a tres bloques de piedra, convirtieron las ataduras en hierro y Skaði colocó una víbora sobre su cabeza de modo que el veneno de esta goteara sobre su cara. Sygin se sienta junto a él y recoge el veneno de la serpiente en un cuenco de madera, pero cuando se llena debe arrojar el veneno, y en esos momentos el veneno cae sobre el rostro de Loki. El dolor es tan terrible que se retuerce provocando temblores de tierra. Su castigo durará hasta el ocaso de los dioses.

La muerte de Balder es un evento que precipitaría el Ragnarök. Loki estará atado hasta ese momento. Cuando finalmente llegue el Ragnarök, Loki se liberará haciendo temblar la tierra. Navegará hacia Vigrid en un barco que también transporta a Hela y a todos los habitantes de Helheim. Avanzaran sobre el puente de Bifrost y luego este se romperá. Se dirigirán a Vigrid el lobo Fenrir y la serpiente Jörmungandr; luego Loki y Hrymr con todos los gigantes. Los campeones de Hel también seguirán a Loki; así como los hijos de Múspell.[20]

Una vez en el campo de batalla se enfrentará a Heimdall y ninguno de los dos sobrevivirá al encuentro.

Kjóll ferr austan,
koma munu Múspells
of lög lýðir,
en Loki stýrir;
fara fíflmegir
með freka allir,
þeim er bróðir
Býleists í för.

Desde el Este parte un barco,
viene con las gentes de Múspell
por sobre las olas
y Loki lo gobierna

allí estan los brujos
todos con el lobo
Y con ellos el hermano
de Byleist marcha.

Edda poética - Gylfaginning, capítulo 51[20] [21]

Loka Táttur

No todo el folclore describe a Loki como un ser malvado. Una balada del siglo XVIII, que probablemente deriva de una fuente mucho más antigua de las Islas Feroe, titulado Loka Táttur, describe a Loki como amigo del hombre. Cuando un thurs (troll o gigante) rapta el hijo de un granjero, este y su esposa elevan sus plegarias a Odín para que proteja a su hijo. Odín lo esconde en un campo de trigo, pero el thurs lo encuentra. Odín rescata al hijo y lo regresa a la granja con sus padres, diciendo que el ya lo ha ocultado. La pareja preocupada clama a Hoenir, quien esconde al hijo del granjero en las plumas del cuello de un cisne, pero nuevamente el thurs lo encuentra. En el tercer día le ruegan a Loki, que lo esconde entre los huevos de platija. El thurs lo encuentra, pero Loki había indicado al chico que corriera hacia un varadero. La cabeza del gigante queda atrapada allí y Loki lo mata cortándole una pierna e insertándole un palo y una piedra en el muñón para evitar que se regenerara. Luego tomó al chico y lo regresó a su casa, donde el granjero y su esposa los abrazaron a ambos.[22]

Poema rúnico

Loki es mencionado en un poema rúnico de origen noruego escrito en nórdico antiguo alrededor del siglo XIII. Es mencionado en relación con la runa Bjarkan que en nuevo futhark significa abedul.

Bjarkan's laufgrœnstr lima;
Loki far flærðar tima.

El abedul tiene ramas de verdes hojas;
Loki lleva el tiempo del engaño. [23]

Registro arqueológico

Piedra de Snaptun

La piedra de Snaptun muestra a Loki con bigotes rizados y labios con cicatrices.
La piedra de Snaptun muestra a Loki con bigotes rizados y labios con cicatrices.

En la primavera de 1950, una imagen tallada de Loki en una piedra de fragua en forma de campana fue encontrada en una playa cerca de Snaptun, Dinamarca. La imagen fue tallada alrededor del año 1.000 en una piedra de esteatita. Se representa a Loki con bigotes rizados y con labios con marcas de cicatrices, esto último es lo que permite identificarlo ya que hace referencia a la historia relatada en Skáldskaparmál, cuando Brok cose sus labios.[24] La piedra se encuentra en exhibición en el Museo Moesgaard cerca de Aarhus, Dinamarca.

Piedra de Kirkby Stephen

En la parroquia de la iglesia del pequeño poblado de Kirkby Stephen, en Cumbria, Inglaterra entre varias piezas históricas se encuentra un bloque de piedra de aproximadamente un metro de altura con una figura con cuernos y cadenas en brazos y piernas. La imagen tallada data del siglo IX y es una de las pocos registros históricos que se conservan del período en que los vikingos daneses habitaron esa zona. La imagen en la piedra ha sido identificada con la de Loki, atado tras la muerte de Balder. La representación de la figura con cuernos tal vez sea una adaptación con propósitos cristianos.[25]

Homólogos

Loki puede ser comparado con el coyote y el cuervo, seres timadores de la mitología de los nativos de Norteamérica. Otros lo comparan con Hermes, que engañó a Apolo y que también se pasó de sus límites. También ha sido comparado con Prometeo, quien engañó y robó a los dioses y que también fue atado a una roca y atormentado por un animal (un águila en este caso) como castigo. Durante la era vikinga algunos lo consideraban una deidad del caos similar a Saturno/Cronos, y lo llamaban Saeter.[26] En la mitología polinesia su similar sería el semidios timador Maui.

Loki en la cultura popular

Loki es, junto con Odín y Thor, parte de los tres personajes de la mitología nórdica que más influencia han tenido sobre la cultura popular moderna y sobre los cuales se encuentran mayor número de referencias.

El compositor Richard Wagner presentaba a Loki bajo un nombre germanizado Loge en su ópera El anillo de los nibelungos.

Balder

(Baldr, Bealdor)

El mayor secreto del Norte es uno que sólo dos conocen: "¿Qué le dijo Óðinn - antes de partir en llamas - en el oído a su hijo?" Con esa pregunta como la última del juego de enigmas, Óðinn se mostró al etin Vafþrúðnir y al héroe humano Heiðrekr, ganando los juegos y poniendo las sentencias de sus antagonistas. Wodan y Balder: ellos conocen la runa que está oculta a todos los otros, la decimoctava canción del Hávamál que Wodan no dirá.

Snorri nos dice que Balder es el más hermoso y más querido de los dioses. Él es el heredero del AsGarth, el hijo de Wodan y Frija - pero fue condenado a una muerte temprana. La versión de Snorri de la muerte de Balder es uno de los cuentos más conocidos del Norte: cómo, después de que Frija había conseguido que todo en los mundos excepto el pequeño muérdago juraran no dañarlo, los dioses jugaron un juego en el que ellos lanzaban armas a Balder. Entretanto, Loki, en la forma de una vieja mujer, había sacado el secreto de Frija y había cortado una flecha de muérdago, la había puesto en manos del dios ciego Höðr y la había apuntado a Balder. Después de la muerte de Balder, Hella dijo que ella le permitiría ir si todos en los mundos lo lloraban - y esto pasó, salvo una giganta llamada Thokk que, Snorri nos dice, era Loki fingiendo. Sin embargo, según el Völuspá, Baldr y Höðr (quién fue muerto en venganza por Váli, el hijo que Óðinn había tenido para este hecho) regresarán cuando el mundo renazca después del Ragnarök y gobernarán en el lugar de Óðinn.

Saxo Grammaticus tiene una versión diferente de la historia. Como él dice, Balder era un agresivo guerrero que compitió con Höðr (no ciego en esta versión) por una mujer. Un día, Höðr fue a la casa de algunas "damas del bosque" (generalmente se piensa que eran walkirias) quienes le dijeron que decidirían el resultado de la guerra por sus hechos invisibles en batalla, y le advirtieron no atacar a Baldr. Höðr supo entonces que había solo una espada que mataría a Balder que podía encontrarse junto con un brazalete que le daría fortuna a su dueño. Después de varias aventuras y esfuerzos entre los dos héroes, las "damas del bosque" encontraron a Höðr de nuevo y le dijeron que tendría que comer la comida mágica de la que Baldr recibió su fuerza. Höðr siguió a las tres damas que hicieron la comida y les convencieron que le dieran un poco a él, después de eso fue capaz de herir a Balder.

La historia de Balder, sobre todo como la cuenta Snorri, se ha pensado a menudo que ha sido influenciada por el cristianismo. Esto es casi cierto en el retrato de Snorri del dios: "Él es el más sabio de los Ases, bellamente hablado y el más gentil, pero es una de sus características que ninguna de sus decisiones puedan cumplirse". Snorri, de hecho, nos da la imagen de un dios hermoso, sufrido, y bastante pasivo - muy sospechosamente como el "Cristo Blanco". Esto es escasamente consistente con el resto de lo que nosotros sabemos de él. Como Freyr y Freyja, Balder sólo es conocido a nosotros por un título que significa "gobernante" - un título que continuó en uso en el anglosajón común y, a menudo, en el nórdico antiguo. La raíz de la palabra probablemente es "fuerza"; también puede ser idéntico con el baldr del adjetivo Nórdico antiguo - "osado, valeroso". El nombre de su esposa, Nanna, probablemente significa, "la valerosa" o "la que disfruta de las batallas" (de Vries, Religionsgeschichte, pág. 223). Aunque Saxo es infame para contar sus historias, así como engrandecerlas, es probable que su descripción de Balder como un guerrero sea más íntima a las creencias de nuestros antepasados pre-cristianos que la de Snorri. El cuento del héroe legendario finlandés Lemminkäinen también se influenció probablemente o fue basado en la historia de Balder (Turville-Petre, Mito y Religión, pp. 117-18). Como Balder, Lemminkäinen fue muerto con una caña débil o hierba (cowbane) por un hombre ciego. Su madre, también, sufrió por él y sufrió una gran jornada por su causa, pero ella tiene más éxito que Frija: ella puede reunir el cuerpo de su hijo y devolverlo a la vida. Las principales características de Lemminkäinen son su amor por la batalla y su amor por las mujeres, involucrando los dos de que él tiene notable éxito: él es el mismo paradigma del héroe joven varonil, y es probable que Balder también compartió este carácter.

Igualmente en el modo heroico, los sueños de Balder predicen su propia sentencia. En esto, él se parece mucho (de hecho, a la mayoría) de los héroes del Norte que típicamente sueñan sus propias muertes antes de que evento ocurra. La descripción de estos sueños en Saxo, donde la diosa del orco promete a Balder su abrazo, es particularmente similar a los sueños premonitorios de muerte de Gísli en los que una oscura dís le exige como su marido (saga de Gísli Súrssonar) y el sueño de Glaumvor de mujeres muertas que llaman a Gunnarr predice la sentencia del rey Burgundio ("Atlamál hin groenlenzku". De hecho, Balder es particularmente (uno incluso podría decir fatalmente) atractivo a estas diosas oscuras y mortales. Es a Balder quien Skaði desea por sobre otros, aunque no es su wyrd ser exigido por ella: Es Hella la que engalana su vestíbulo y prepara la cerveza para su fiesta de bienvenida.

El trabajo literario más temprano que nosotros tenemos qué probablemente sostiene referencias a la historia de Balder es el "Sueño del Rood" anglosajón (aprox. 650-750) que invierte el proceso demostrado por Snorri. Aunque este poema es ostensiblemente sobre Cristo, muchos de sus elementos no corresponden al mito cristiano de la crucifixión. El "Cristo" del poema se presenta como un fuerte guerrero germánico joven que sufre una prueba heroica veloz y violenta, y el Wyrd es invocado para describir su sentencia de hecho: "ése era un terrible Wyrd" (línea 73). Él está herido, no con lanza o uñas, sino "con flechas"; después de su muerte, todo del mundo llora, un detalle que se encuentra en otra parte sólo en el cuento de Balder. Probablemente parece que el poeta cristiano utilizó la historia de Balder para transformar a su dios de una figura mansa que sufre el vergonzoso castigo de un delincuente a un sacrificio heroico de la clase para la que los anglosajones ya tenían un modelo.

La imagen de Balder como un sacrificio es casi ciertamente nativa germánica. En Húsdrápa que fue escrito por el pagano Úlfr Uggason en el siglo 10 y no muestra ninguna mancha de influencia cristiana, Balder es llamado el "heilagr tafn" - el "sacrificio sagrado". La misma palabra "tafn" sólo fue acostumbrado para los regalos paganos a los Dioses; no

podría darse una interpretación cristiana después de la conversión. Se usó a menudo en poesía eskaldica como una rima interior para "hrafn" (cuervo), refiriéndose a los muertos en batalla; el poeta eskaldico Helgi trausti Ólafsson llamaba a sus guerreros muertos específicamente "Gaut's tafn" (el sacrificio de Óðinn). La interpretación de la muerte de Balder como un sacrificio sagrado, y probablemente Wodanico, también se confirma a propósito en que parece aparecer en varios brazaletes de la edad de Migración, como es mencionado después.

El hogar de Balder se llama "Breiðablik" (Extensión Brillante), y se dice que ningún feiknstafr (stave de daño) puede llegar allí, que de Vries lee como mencionando la invulnerabilidad de Balder (Religionsgeschichte, pág. 214). El dios Forseti (Fosite) se supone que es su hijo. Balder se veneró durante la era vikinga; se componen varios nombres de lugares en Suecia y Dinamarca con el suyo, incluso una "Montaña de Balder" y un "Maizal de Balder." Turville-Petre comenta, sin embargo, que estos nombres nos dicen poco - sólo que su culto no parece haber sido ampliamente practicado, que se podría haber conectado con piedras y colinas, y quizás que había un elemento de abundancia en él (Mito y Religión, pp. 117-18). Hay un nombre de lugar Baldersbrønd (Manantial de Balder) en Dinamarca que menciona Saxo. Según el Gesta Danorum, cuando Balder volvió a la costa después de derrotar a Höðr en una batalla marítima, él agujereó la tierra para soltar este manantial para que sus soldados cansados pudieran beber. Esto, como Stephan P. Schwartz ha señalado (Poesía y Ley en el Mito germánico, pp. 20-21), tiene un parecido íntimo a la leyenda Frisia de Fosite, y puede indicar bien una creencia en Balder, así como Fosite, como un Dios de la ley (ver la discusión bajo Fosite en "Wuldor y Otros Dioses").

El "Zweite Merseburger Zauberspruch" también menciona a Balder:

Phol y Wodan fueron al bosque.
Entonces el caballo de Balder torció su pie.
Sinthgunt entonces cantó, Sunna su hermana;
Frija entonces cantó, Folla su hermana,
Wodan entonces cantó, tan bien como él sabe.
Así sea el hueso desguinzado, así sea la sangre desguinzada,
así sea el miembro desguinzado,
hueso al hueso,
sangre a la sangre,
miembro al miembro:
así sea la atadura.

Ha habido mucho argumento académico sobre este encanto, incluso la pregunta de si "Balder" es un nombre personal, o si es un título para el dios "Phol". Si este encanto tiene cualquier significado además de ser el encanto de curación Indo-europeo común con nombres germánicos agregados, entonces la interpretación que parece válida espiritualmente (aunque Turville-Petre lo desecha por sobreimaginativa) es la idea que el tropiezo del caballo de Balder en el camino al bosque (probablemente, al lugar sagrado dentro de un bosquecillo) era una señal de su próxima muerte. La creencia que el tropiezo de un caballo era una mala señal era, de hecho, muy bien conocida por nuestros antepasados; y en sus estudios de iconografía de brazaletes (ver debajo), Karl Hauck ha llegado a la conclusión que hay evidencia pictoral de la Edad de Migración para esta lectura del encanto.

El brazalete de Fakse (Dinamarca) tiene una figura central con un anillo en su mano izquierda y una ramita medio rota que sale bajo su plexo solar. Él está de pie en un cercamiento medio marcado. Detrás de él está un hombre con una lanza; ante él un hombre está con alas que usa una falda femenina y también sostiene un anillo. Un ave de rapiña revolotea sobre su cabeza; hay dos peces al fondo del brazalete. En el brazalete de Beresina-Raum, la misma agrupación aparece, con la diferencia que la figura en vestido femenino se halla dentro del semi cercamiento y sostiene la ramita; el tiro no se ha disparado todavía. El brazalete de Gummerup tiene la figura delantera que sostiene una espada así como un anillo; la ramita se está disparando sobre la cabeza.

Karl Hauck, un estudioso alemán que se ha especializado en iconografía de brazaletes durante más de cuarenta años, ha escrito extensivamente sobre estos brazaletes: sus conclusiones pueden resumirse como sigue. El hombre con lanza es claramente Wodan, la figura alada y travestida es Loki, y el hombre en el medio es Balder. Hauck interpreta el anillo que Balder sostiene como Draupnir que Wodan puso en la pira fúnebre, y sugiere que aquí, aparece como el símbolo del sacrificio de Balder. Como se discute en mayor detalle debajo, es posible que la parte de Höðr matando se suma más tarde y que Wodan tenía una parte más directa originalmente en él; la interpretación de Hauck es que en la versión más antigua que nosotros vemos en los brazaletes, Wodan le dio el anillo a su hijo mientras Balder aún estaba vivo, marcándolo para la sentencia. El cercamiento que aparece en varias formas variantes es especialmente interesante: parece mostrar un cerco de alguna clase, y en el área de la que estos brazaletes provienen, varios nombres de lugares se remontan a un original "cercamiento de Óðinn" en el que el término particular para "cercamiento" parece describir una construcción de madera ("Frühmittelalterliche Bildüberlieferung und die organisierte Kult", pág. 487). En la versión de Snorri de la historia, la venganza no puede tomarse en seguida en Höðr porque el asesinato ocurre en un lugar sagrado (gríðastaðr, o "lugar de paz"; esto también puede referirse a un cercamiento sagrado específico). El ave de rapiña puede representar, como Hauck ha sugerido a menudo, un espíritu de batalla malsano que es una señal de la sentencia de Balder, o puede ser uno de los pájaros de Wodan listo para exigir su porción del sacrificio; los peces que probablemente aparecen al fondo de un par de estos brazaletes muestran el poder del averno donde Balder, según las fuentes Nòrdicas, debe viajar pronto en su nave ardiente.

Las formas variantes de la historia de Siegfried también ofrecen una correspondencia increíblemente íntima al cuento de la muerte de Balder. Según el Nibelungenlied alemán, Siegfried fue bañado en la sangre de un dragón y era por consiguiente invulnerable salvo una mancha en su espalda donde una hoja de tilo había caído. Hagen averiguó de la esposa de Siegfried Kriemhild donde estaba este lugar, y atravesó con un arpón a Siegfried en la parte de atrás cuando se agachó para beber de un arroyo. El motivo de invulnerabilidad y el ser atravesado con un arpón son inexistentes en la versión Nórdica - podría sugerirse, porque Balder todavía era conocido como un dios en el Norte en ese momento, pero se había suprimido hacia mucho tiempo en el sur. En ambas versiones, sin embargo, la figura de Siegfried era muy semejante a Balder: guapo y amado por todos, el más airoso de los hombres y el mejor de los guerreros, pero condenado a morir joven a pesar de toda su fuerza y protección mágica. Según la tradición Continental (el poema épico "Waltharius" y la fuente alemana para la saga de Bioreks), también se decía que Hagen era tuerto; y su nombre significa "seto de espinas" (espino) que es un nombre totalmente improbable para un guerrero germánico (la popularidad del nombre Nórdico Antiguo Högni era basada en el papel heroico de este carácter en las historias sobre la caída del reino de Rhenish de los Burgundios). "Hagen", como "Helgi" y otros nombres que se volvieron comunes en la era vikinga, pueden haber sido bien originalmente un título cárlico y se puede haber referido a un cercamiento como en el que el Balder de los brazaletes fue sacrificado. Los nombres de lugares Hauck también citan indirectamente la posibilidad de una fuerte identificación con Wodan para el nombre y el carácter. El atravesar con arpón, por supuesto, es típico de un sacrificio Wodanico; más así dada la situación del lugar de corriente, desde que se piensa a menudo que los arroyos y corrientes son sagrados, y hay una conexión particular entre los arroyos, Balder y su hijo Fosite.

La interpretación de Wodan como el principal auspiciador en la muerte de Balder descansa en varios puntos fuertes. Primeramente, el arma de proyectil aparentemente inofensiva que de repente se vuelve mortal es característica de los sacrificios Wodanicos. En la saga de Gautreks, Wodan le da una caña a Starkaðr para golpear al Rey Víkarr en el sacrificio simulado que se ha arreglado. Cuando Starkaðr hace esto, la caña se vuelve una lanza y el intestino de ternero alrededor del cuello de Víkarr de repente se vuelve una fuerte soga. En Styrbjarnar bátr, después de que Rey Eiríkr ha hecho un sacrificio a Wodan, el dios le da una caña para lanzar encima del ejército de Styrbjörn con las palabras "¡Óðinn los tienes a todos!" Él hace esto, y sus enemigos son directamente golpeados ciegamente. Wodan también es muy conocido por juzgar las muertes de sus héroes escogidos y sus niños. La lista de héroes a quienes él bendijo, sólo para matarlos al final, es larga y envuelve a guerreros legendarios e históricos: Sigmundr el Völsung y Hrólfr kraki, Haraldr Hilditönn, Heiðrekr, Eiríkr hacha sangrienta y Hákon el Bueno, entre otros. Al contrario del resto, sin embargo, Balder no tiene lugar en el Valhöll - no es para la última batalla que Wodan lo quiere.

El nombre Höðr simplemente significa "guerrero"; y el propio Wodan, así como Bileygr ("mirada débil" también llamado Tvíblindi ("ciego de ambos ojos"), y Helblindi ("ciego de Hel"). La figura del guerrero ciego, entonces, no es difícil de leer como el propio Wodan, y muchos estudiosos, incluso Turville-Petre, de Vries, y Polomé, así lo ven. Sin embargo, el poeta de Beowulf conocía una versión de la historia en la que Hathcyn mata su hermano Herebeald; si Beowulf es fechado de hecho al siglo 17 o principios del 18, esto mostraría que Höðr era una parte bastante temprana del cuento. También es notado que Wodan raramente mata a sus propias víctimas realmente: él es el que juzga sus muertes, pero deja a otras manos llevar a cabo su sacrificio.

De Vries (Altgermanische Religionsgeschichte) y Polomé (Ensayos en Religión germánica) interpretan la muerte de Balder como un ritual de iniciación: y ciertamente el pasaje de una juventud a través de la muerte para regresar como hombre y gobernante, como Balder hace, es uno de los modelos básicos de iniciación. Esto también puede compararse a la iniciación de Wodan en el árbol del Mundo: él muere, se hunde abajo, y vuelve más poderoso que antes. La iniciación de Balder, sin embargo, es de muy larga duración, y puede tener mayor significado incluso para los mundos. Porque él no se une a los guerreros en el Walhall, a pesar del hecho que él fue muerto con un arma arrojadiza y fue quemado según la práctica usual de los seguidores de Wodan, él no muere en el Ragnarök. En cambio, él está en la segura guardia de Hella a lo largo de la última batalla, para que cuando el mundo nazca de nuevo, él pueda regresar y pueda tener lugar para hacer el poderío de los dioses de nuevo grande. El renacimiento de Balder también es el renacimiento de Wodan, y la gran victoria de Wodan: pero sin la muerte, como el Dios de la Muerte sabe, no puede haber ningún renacimiento. La muerte de Balder a veces se ha leído como un mito de abundancia, pero él no tiene nada que ver con la fertilidad de los campos. En cambio, su pasaje muestra este proceso en la más grande de todas las escalas: la caída y resurgimiento del cosmos. Los mundos lloran a la muerte de Balder, porque ellos saben que es también la señal de su sentencia, pero nosotros sabemos que esto no durará para siempre. Kveldulf Gundarsson sugiere que esta verdad sea de hecho el secreto que Wodan susurró en la oreja de Balder: el eihwaz de la runa ("tejo", "la runa de la voluntad que sobrevive muerte y renacimiento... vida escondida dentro de la muerte como el fuego está oculto dentro de la corteza áspera, fría del tejo... Por esta runa Baldr y Hodhr, escondidos durante un tiempo en el protector reino de Hel, pueden revivir de nuevo después del Ragnarok" (Magia teutónica, pág. 103).

Para Ásatrú, Balder es la semilla de la esperanza. En vida, él es, como Siegfried, el héroe joven valiente que incluye todo lo que es luminoso dentro de nosotros. Su sacrificio termina la vieja era y trae la nueva al nacimiento; cuando él espera en los vestíbulos de Hella por su renacimiento, él nos recuerda que incluso el Ragnarök no puede destruir el poder de los Dioses ni mejor de lo que ellos, y nosotros, hemos forjado. En este nuevo tiempo, nosotros podemos pensar también en el hecho que fue la historia de Siegfried que ha salvado más del antiguo saber, en poesía y prosa, que la leyenda de cualquier otro héroe, y la misma historia que ha encendido los trabajos del arte teutónico en esta edad: Los hechos de Siegfried y la muerte temprana tienen forjado mucho el mismo trabajo para el Paganismo entre la gente que la muerte temprana de Balder descargaría para los Dioses, para que el héroe pueda verse bien como una reflexión del dios.

Balder es poco un Dios para ser invocado para ayudar que uno para ser amado, recordado, y brindado en symbol. No

hay ninguna indirecta en la erudición de nuestros antepasados de que él haga algo por los humanos: su poder no está en lo que él hace, sino en la promesa de lo que él es y se volverá. Es adecuado recordarlo en las cuatro grandes fiestas del año particularmente: en Midsummer, cuando el Sol está a su altura y nuestros pensamientos se vuelven a los hechos de los héroes jóvenes luminosos y heroínas; en Winternights, cuando el mundo gira hacia la oscuridad y frío; en Yule, cuando los muertos están más cerca de la tierra de los vivos y sólo el perenne muestra que la vida saltará adelante de nuevo; y en Ostara, cuando nosotros podemos esperar que el brillo del renacimiento de la tierra se hará eco de nuevo en el renacimiento luminoso de los mundos después del Ragnarök.

Las plantas sagradas de Balder son la margarita ojo de buey y las flores blancas de la misma familia que se llaman "la Frente de Balder"; el nombre también se da la camomila. El tilo y el muérdago llevan obvia asociación con el dios, sobre todo el último: la "ramita de llovizna" es la planta que abre el camino al infierno, como lo hizo para Balder, pero también puede verse como la planta que abrirá de nuevo su camino.

Frija

(Frigg, Frige, Fricka, *Frijjo)

"Frígga maternal, tú que extrañas a Balder, tú que llevas la penas del mundo en tu abrazo, Tú que confortas a Odin, tú que nutres todas las cosas..."

(Grieg, Edvard, del fragmento operístico Olav Tryggvason)

Salvo Hella, Frija es (hasta donde nosotros sabemos) la más conocida de las diosas germánicas antiguas. Su nombre aparece en el nórdico Antiguo, anglosajón, y en el continente; como jefa entre las diosas, su nombre fue usado para el único día femenino de la semana como una traducción para "Venus" - de que nosotros hacemos el "Friday" del inglés moderno. Ella no sólo es la esposa de Wodan en los materiales Nórdicos Antiguos, sino en el Orígen gentum Langobardorum continental, donde ella acostumbra usar sus ingenios para engañarlo en darle victoria al hombre de una mujer que había orado a ella por ayuda.

El trasfondo de Frija antes de su boda con Wodan es casi desconocido. En Lokasenna ella se llama "la dama de Fjörgynn", pero nada se cuenta del propio Fjörgynn. Él puede ser un gemelo varonil de la Fjörgyn femenina - un nombre que se da a la madre Tierra de Thonar. En este caso, es posible que la propia Frija, como muchas de las diosas y madres de dioses, era primeramente una etin. Sin embargo, también es posible que Fjörgynn fuera un dios germánico más temprano cuyo nombre fue pedido prestado y sobrevivió entre las gentes bálticas como el dios Perkunas y quizás como un *Faírguneis góttico. El nombre puede relacionarse a una palabra para "roble"; el Perkunas báltico era un dios del trueno, por lo que Fjörgynn/*Faírguneis pudo haber sido bien un precursor de Thonar (Karl Helm, Altgermanische Religionsgeschichte II, pp. 40-41). El problema se hace más complicado por el hecho que normalmente la palabra interpretada aquí como hija, "mær", también puede significar "esposa" o puede igualar a "amante" quizás, e incluso puede ser más probable, dado que Loki acostumbra utilizar esa descripción para empezar a atacar la castidad de Frija.

El propio nombre de Frija viene de una raíz Indo-europea que significa "querida", y probablemente se relaciona a la palabra inglesa moderna "frig" a través de esta raíz, aunque ninguna se deriva de la otra. De Vries también menciona la posibilidad que el nombre de la Diosa podría derivar del frí germánico -, abarcando el significado de "pertenece al sib, protegida" (Altgermanische Religionsgeschichte II, pág. 305) que parece más característica de la diosa.

De todas las diosas, Frija es la más maternal. En su lamento "Sonatorrek", Egill Skalla-Grímsson usa el kenning "los descendientes de Frigg" como un término general para todos los moradores en el AsGarth; ella es lo más cercano a una Madre de Todos para la gente Nórdica. Cuando ella aparece en mitos, sus trabajos son dobles: cuidar y proteger sus niños o favoritos, y mantener las bases de la sociedad. En esto ella es a menudo puesta en contra a Wodan que tiene sus propios favoritos y quién tiene poca relación con las bases de la sociedad.

Aunque Frija es una diosa del orden social, ella a veces se acusa de infidelidad a Wodan. En Gesta Danorum, Saxo la acusa de someterse a los abrazos de un sirviente para conseguir que él tome el oro de la estatua de "Othinus" para su propia joyería, después de lo cual el dios parte en un ataque de rabia su imagen y su cama. Aparte del obvio uso de estatuas y sirvientes de Saxo, la idea básica - la mujer de Wodan que da su cuerpo a alguien de menos estatus por joyería - es increíblemente similar a ese del þátr de Sörla donde Freyja duerme con cuatro enanos por Brisingamen. Esto a veces se ha sugerido para implicar que Frija y Frowe era originalmente la misma diosa. Sin embargo, Saxo no parece haber conocido la existencia de Freyja, y dada su tendencia a moralizar a cada giro (sobre todo sobre los dioses) es improbable que él pudiera dejar sin tocar semejante campo fructífero de sexualidad de Freyja. Más allá, la referencia a una deidad explotando una urna de otro es casi certamente no auténtica: cualquiera haya sido la base mitológica original, Saxo la debe de haber seriamente alterado. Parece que, si hay cualquier relación entre los dos mitos, Saxo atribuyó su versión favorablemente diluida de la historia simplemente a la diosa que él conoció como la esposa de Óðinn.

En Lokasenna, Loki acusa a Frigg de dormir con los dos hermanos de Óðinn, Vili y Vé. Según la saga de Ynglinga, Óðinn ha estado lejos tanto tiempo que sus dos hermanos toman su reino y a Frija con él; la Gesta Danorum de Saxo dice que el dios realmente fue desterrado por las otras deidades. En este cuento, Frija aparece como la reina cuya persona es una y la misma con el reinado: ella se casa con el dios que sostiene el reino, quienquiera que sea. La infidelidad no entra en la pregunta. La asociación de Frija con Venus que a veces ha sido acostumbrada a apoyar cuadros de ella como ser lujuriosa y/o originalmente la misma diosa que Frowe, proviene directamente de las

traducciones germánicas de los días de la semana en los que "Venus" era la única diosa ofrecida para la traducción; no hay ninguna razón para tomarlo como mostrar algo sobre el carácter de Frija.

Frija no tiene ningún aspecto de batalla directo - ella no va, como Frowe, al campo de batalla para escoger a los matados - pero ella puede proteger a aquéllos que van a luchar, sus bendiciones los mantienen enteros y seguros. Ella también puede bendecir y proteger uno al principio de cualquier viaje peligroso, como ella hace para Wodan al principio de Vafprúðnismál con las palabras, "Heill (sagrado / afortunado / entero / saludable) viajes, heill regreses, / heill estés en el camino". Uno de sus pocos nombres es Hlín, "Protectora". Bajo este nombre, el tilo que era la madera usada para los escudos germánicos, puede verse como sagrada a ella. Frija también puede amoldar el cumpliendo de la batalla por su hilado desde lejos, y a propósito en que ella mueve a los guerreros para ir o quedarse. Una reflexión humana de este aspecto aparece en saga de Laxdæla (cap. 49): la heroína Guðrún habiendo traído a su marido para matar su querido Kjartan y habiéndolo saludado después del hecho con las palabras, "Gran trabajo de mañana ha tenido lugar hoy: He hilado doce anas de estambre y has matado Kjartan". Su hilado terrenal muestra el camino en el que ella ha trabajado para hilar las sentencias de los hombres en torno a ella, y quizás (aunque esto no se declara en la saga) trabajó con la destreza de su hilado para asegurarse la batalla fue como ella deseó.

La propia morada de Frija se llama "Fensalir", "Salones de ciénagas". Esto indica que ella puede ser una de las diosas que fueron adoradas en los lugares pantanosos de las tierras del Norte, y que deben lanzarse regalos a ella en las aguas. H.R. Ellis-Davidson menciona que "En Escandinavia, cerraduras de pelo, anillos de oro, y los ornamentos de varias mujeres se han encontrado en lugares de ofrendas en uso antes de la edad vikinga, y también rastros de lino, junto con instrumentos para pegarlo... pero... tales objetos como queso o pan dejarían rastro pequeño en tierra y agua" (Creencias Perdidas de Europa Del norte, pág. 117). Aunque Frija no es ninguna Van, su poder solapa claramente con líos suyos de este camino.

Frija es una diosa de la fertilidad humana, requerida en el concebir y llevar de niños. Como el ama de casa cuidadosa y madre que conoce si pueden alimentarse niños y pueden vestirse con los recursos a mano o no, ella también podría llamarse para prestar su ayuda espiritual para asegurar el éxito de medios terrenales de mando de fertilidad y planificación de la familia. Frija nunca se habla de como hacer los campos fructíferos - su reino está dentro de las paredes, el reino de la casa y hogar y todos aquéllos que moran allí. Su único lazo a la fertilidad agrícola pasa por su forma Continental como Perchte/Holda/Fru Gode, líder de la Caza Salvaje (junto con Wodan). Aunque Frija no es en general una Diosa de riquezas, aquéllos que quieren ayuda comprando una casa y en reparaciones de ésta, o cuidando de sus familias probablemente harían bien en llamarla.

La magia de Frija es esa del hilado y tejido, qué era profundamente importante a la gente Nórdica; y es a través de esta destreza que sus caminos más profundos pueden aprenderse fácilmente. El huso de la mujer era el arma que emparejaba la espada del hombre, porque era una herramienta de gran poder con el que el hilador sabio podría descargar bien o mal duradero, y el Huso es tanto la señal de Frija como el Martillo es de Thonar o la lanza de Wodan.

Los Eddas no mencionan a Frigg como una hiladora, pero el nombre sueco "Friggerock", el Huso de Frigg (o Rueca), para la constelación que los sureños nombraron "el Cinturón de Orion", muestra muy claramente que el hilado era uno de los más grandes trabajos de la Diosa. En esta conexión, de Vries también menciona la creencia noruega que las cadenas no pueden cortarse en un viernes ("el Día de Frigg" porque esto haría el tejiendo infructuoso (Altgermanische Religionsgeschichte II, pág. 304). Frigg trabajando como hiladora y tejedora ata con su carácter como la que "sabe todo el ørlög / aunque ella no se lo dice" (Lokasenna 30). De este camino, su hilado es semejante a la de las Norns.

En folklore alemán, hilar es una de las más grandes obras del borde - un hecho de poder que traza la vista de los grandes sagrados. Éste es sobre todo el caso respecto a la diosa alemana del sur Perchte o Berchte ("la Luminosa", quién, como hablado debajo, es probable que sea la propia Frija. Esta diosa se asegura que los hiladores trabajen duro durante el año, pero descansen en la víspera del duodécimo día de la estación de Yule. En Mitología teutónica (I, 274-275) Grimm cita el Folktales of the Orlagau de Börner para varios casos en los que Perchta ha sido ofendida y ha dado carretes de hilo vacíos a los ofensores para llenar en el tiempo de una hora. Interesantemente, ella es fácilmente satisfecha - en un caso, con carretes envueltos en estopa encima de las que unas longitudes de hilo han estado hiladas; en un segundo, con unas rondas hiladas en cada bobina y lanzadas en el arroyo que corría más allá de la casa. Lo que importa mayormente aquí es claramente el acto sagrado del hilado como un regalo a la diosa que restaura la plenitud entre ella y los humanos. Como con Frigg en la mitología Nórdica, la diosa hiladora alemana aparece como reforzadora de las normas sociales de las que también fortalecen la unidad del MidGarth con los otros reinos de ser: el trabajo necesario del año y el resto de lo necesario y regocijando del Weihnachten (las "Noches Sagradas" alemanas son iguales en valor, y el que se burla gana la ira de la diosa. Se dice que la Holda alemana es la dadora de lino a humanos que les enseñaron las destrezas de hilado y tejido. Grimm nos dice que, "a las sirvientas trabajadoras ella se presenta con husos, y hila sus bobinas completas para ellas durante la noche; la rueca de un hilador perezoso ella pone en fuego, o entierra... Cuando ella entra en la tierra en Navidad, todas las ruecas se proveen bien, y parten simbolizándola; en Carnaval, cuando ella vuelve a casa, todo el hilado debe terminarse, y las varas se dejan fuera de su vista" (Mitología teutónica, I, 269-70).

Como la hiladora, Frija aparece en Austria bajo el disfraz ligeramente Cristianizado de "Santa Lucy" o Spillelutsche, "Lucia del Huso", quién, como Perchte, castiga a aquéllos que no han hilado durante el año o han hilado en sus días de fiesta escogidos. Esta identificación "santería" de Frija y Lucy también parece haber sido aplicada en Dinamarca, donde la Noche de Santa Lucy (13 de diciembre) era tanto una noche de oráculos y la noche en la que el hilado del año debe

cesar (Liutman, *Traditionswanderungen Euphrat-Rhein* II, 652-57). En Suecia, la muchacha más bonita de la casa tradicionalmente aparecida como "Lussi" o la "Lussi novia" entre las 1 y 4 AM en Día de Lucy. La sirvienta escogida, vestida en blanco con un echarpe rojo y una corona decorada con bayas de cuervo y nueve velas ardientes, caminaría entre los hombres despertándolos con una bebida traedora de vida de gløgg (espíritus con hierbas, miel, jarabe, o azúcar, a veces puesto en fuego); o ella podría traerle esa bebida escandinava muy sagrada de los nuevos tiempos - el café - y panes dulces (Feilberg, Jul I, pág. 169). Cuando Ostara trae luz y vida al mundo externo a su fiesta, la traedora de luz y vida a la casa en las profundidades de invierno es probablemente Frija, la guardiana de la casa y los fuegos del hogar.

Una figura que también puede ser Frija la Hiladora aparece en varios brazaletes: en el brazalete de Oberweschen, ella sostiene un huso; en los brazaletes de Welschingen y Gudme II, ella sostiene algo que puede ser una rueca.

Como hiladora y madre, Frija puede verse también como la reina de esos grupos de "norns", o idises que ponen el ørlög de un niño al nacimiento. Aunque el nombre de Freyja "Vanadís" ("Idis de los Wans" ha llevado mucho a pensar en ella como la jefa de las idises, más probablemente parece que éste es el papel de Frija, cuando estas fantasmas femeninas son espíritus básicamente maternales y trabajan para sus niños de los caminos que son muy usuales para Frija (ver "Idises".

El folklore alemán no menciona a Frija, pero los nombres Perchte/Berchte y Holda ("la Cortés" parecen títulos dados a la diosa para impedir hablar su nombre sospechosamente - o de la supresión de los cristianos o del miedo de llamar la atención de su lado más salvaje. Es especialmente probable que "Holda" sea un título, como "holde" y "unholde" se usó en Medio alemán Alto como términos genéricos para, respectivamente, bien - y mal- hablando de espíritus. Estas figuras del folklore alemán tienen mucho en común con la Frija que nosotros conocemos de los mitos Nórdicos. Su función social y papel como hiladoras ya se han mencionado. Como Frija, ellas tienen casas acusadas: se dice particularmente que la Holda alemana mora en pozos o lagos, y se suponen bebés recién nacidos para ser sacados fuera de "la dama del estanque de Holle." Holda y "Berchte hacen sus rondas con los fantasmas de niños nonatos o jóvenes en su séquito que también encaja en pozo con el papel de Frija como la madre diosa Norteña.

El folklore alemán también puede lanzar alguna luz en los lados de Frija que no han sobrevivido en mito Nórdico - particularmente, su lugar en la Caza Salvaje. En el Continente, la Caza es llevada no sólo por Wodan o Wod, sino por Holda, Perchte, o "Frau Gode" (Señora Wode) - la esposa de Wodan. Aquí la diosa aparece en su forma más salvaje, gira su látigo como la gente enmascarada y grita a través de los campos con los fantasmas que corren entre ellos. Los elementos rituales del Hunt/Perchtenlauf Salvaje se hablan bajo "Yule." Por ahora, es bastante para decir que aquí, nosotros también podemos ver a Frija, no sólo como la esposa callada de Wodan y ama de casa, sino también como su colega hembra en todos los ritos salvajes de la temporada de Yule, cuando el hilado de todo el año se hace y ella ha colgado su delantal y desechar los lazos de vida ordinaria durante el tiempo fijado.

Todos los funcionamientos que tienen que ver con casa y hogar caen bajo el gobierno de Frija. Las tareas más ordinarias como cocinar y limpiar son sagradas a ella, y una comida bien hecha o una cocina bien fregada están seguras de traer su bendición. Ella también es la que trae plenitud y alegría dentro de la boda: Viernes, aunque se piensa desafortunado para la mayoría de las cosas en folklore germánico (¿quizás porque la Cristiandad era particularmente hostil hacia las diosas?) todavía se pensó el mejor de días para un matrimonio. De hecho, nosotros vemos eso incluso cuando Frija se esfuerza contra Wodan, no está a través de la fuerza que ella gana su testamento, sino por funcionamientos sutiles.

El abedul es el árbol que los Ásatrúar más asocian con Frija. En folklore Norteño, este árbol se ve como una hermosa doncella blanca por razones que deben estar claras. Se usa para limpiar cuerpo y alma, sobre todo en el sauna. En Hojas de Yggdrasil, Freya Aswynn menciona que en Holanda los niños malos tomaron ramas de abedul de "St. Nick" (quién sale en una capa grande con una vara y un sombrero ancho en ese país); y también se pusieron ramas de abedul sobre la puerta de la casa de una pareja recientemente casada para bendecirlos con fertilidad (pp. 68-69). Dianne Ross sugiere que por nuestras veces, pudieran tallarse inscripciones rúnicas que invoquen a la Diosa del Abedul en las ramas y las ramas atadas a la cuna del niño o a un caballo de palo.

Otros árboles que pueden asociarse con Frija son el tilo ("basswood" en América), como dicho anteriormente, y haya, porque su nombre "árbol libro" se vincula con el perthro de la runa, el pozo del Wyrd, y el papel de Frija como una seeress. Sus hierbas son la motherwort, mugwort, yarrow, y todas esas hierbas que trabajan en el sistema hembra y órganos. Lino ya se ha mencionado; notaremos que el aceite de linaza se aplica a menudo en talismanes rúnicos después de que las runas se han tallado y se ha enrojecido y se ha sugerido, de nuevo, la relación entre Wodan y Frija. En Mecklenburg, en el Día de Woden (miércoles), todo el trabajo en lino o teniendo que ver con coser o la linaza es evitado, ¡de lo contrario los pisoteos del caballo de Woden los destruirá!

Aunque no hay ningún registro Nórdico de cualquier animal de Frija, el ganso es mayormente asociado con ella en tiempos modernos. Dianne Ross ha defendido convincentemente por ver el "Ganso de la Madre" tradicional como la última reflexión de Frija. Los gansos también tenían una relación especial con la señora del vestíbulo: "Sigurðarkviða hin skamma" dice cómo el dolor de Guðrún por la muerte de Sigurðr fue reflejado sacudiendo sus tazas en los armarios y el grito de sus gansos. Wagner tiene el carro de Frija dibujado por ovejas o carneros (*Die Walküre*), y sugiere, "la oveja del Sacrificio para Fricka, para que ella diera un matrimonio bueno" (*Götterdämmerung*). Puesto que la oveja es la fuente de la lana del hilador, parece razonable para verla como vinculada al poderío de Frija en mucho el mismo camino como el

lino es. La vaca, la fuente de leche y vida de los días tempranos, también podría asociarse con Frija. La leche es ciertamente tradicionalmente la bebida dada a los pequeños espíritus de la casa, y en tiempos modernos, se ha encontrado que la propia Frija puede brindarse y bendecirse con leche así como con alcohol (a diferencia de su marido, dicen...).

Colores asociados con Frija en práctica de Ásatrú hoy son el azul y blanco ligeros. Varias gentes han sentido en tiempos modernos (independientemente entre si) que sus joyas favoritas se hacen de plata y cristal de piedra pulida, una combinación de la que muchas mujeres de la era de Migración y Vikinga eran ciertamente aficionadas. Muchas mujeres germánicas de la Edad de Migración también salieron con una esfera de cristal de piedra plateada que hacen balancear en el aire del frente de sus cinturones; el centro de esa moda parece haber sido los Rhineland, aunque ellas son comunes en Alamannia y se han encontrado tan al sur como el área Lombarda de Italia del norte y hacia al este en Hungría. Estas bolas de cristal se llevaron a menudo acunado en el cuenco de una (a menudo perforada) cuchara color plata (Owen-Crocker, Vestimenta en Inglaterra anglosajona, pág. 58). Generalmente se acepta que ellas eran amuletos de alguna clase, quizás usó para el scrying; la identificación específica de ellas con Frija es basado en intuición moderna, extrapolación de su papel como una seeress, y el hecho que estos amuletos también eran una marca particular de estado femenino.

Aunque no hay ninguna evidencia histórica para ella, aquéllos que desean un gesto ritual para usar como una señal para Frija (como el walknot se remonta para Wodan, el Martillo para Thonar, o la rueda solar para los Vanes) podría usar una escalera de caracol para simbolizar el enrollamiento del huso.

Junto con Frija, hay muchas diosas quienes Snorri lista en el Edda Prosaico. Algunos parecen ser sirvientas o hipóstatas de Frigg; otros aparecen independientemente. Muy poco es conocido sobre estas diosas excepto los nombres que Snorri les da; sin embargo, cada vez más trabajo se está haciendo ahora con ellas a pesar de la erudición que está para siempre perdida de las fuentes de nuestros antepasados. Esto no sería aceptable en los círculos académicos del renacimiento, pero nuestro Odinismo no es una cuestión de pura recreación histórica: es una religión viviente y creciente.

Sága

Sága se menciona en Grímnismál 7 como tener uno de los grandes vestíbulos en AsGard, Sökkvabekkr ("Bancos Hundidos", donde "las olas frías ondean anteriormente; allí Óðinn y Sága beben todos los días, alegres, fuera de tazas doradas". Este vestíbulo se ha comparado a menudo a los vestíbulos de ciénagas de Frija - especialmente desde que Fensalir no se menciona en la lista de Grímnismál - y la propia Sága es tomada como otro lado de Frigg. Ella tiene su propia personalidad, sin embargo. Su nombre no es la misma palabra como el islandés "saga", pero está estrechamente relacionado; ella es claramente la diosa de la contundente historia que recuerda cuentos antiguos. Tiene mucho significado que su vestíbulo esté bajo agua: los arroyos del Pozo de Mímir deben fluir alrededor de él.

Hay algunos que piensan que es probable que Sága sea la diosa patrona de Islandia, donde todas las canciones e historias de Escandinavia se escribieron y guardaron seguros a través de muchos años a nuestro tiempo. Es seguro que ella ha sido más amable a Islandia que cualquier otra deidad ha estado en los últimos siglos; sus regalos han sido su más grande consuelo y su más grande orgullo.

Aquéllos que desean ayuda en escribir historias deben llamar juntos a Sága y Wodan, llenar dos tazas doradas de hidromiel y beber a sorbos de uno en el nombre de una deidad mientras se deja la otra taza para el otro.

Eir

Eir (también Iær, Aer) es mencionado una vez por Snorri y aparece una vez en Svipdagsmál. Snorri nos dice que ella es "la mejor sanadora"; en Svipdagsmál, ella es una de las doncellas en una montaña llamada "Lyfja" ("para sanar a través de magia" - de Vries,Wörterbuch , pág. 369) de que se dice que ella "ha sido mucho tiempo un placer para los enfermos y heridos; cada mujer se pondrá entera si ella la sube, aunque ella tenga una enfermedad dolorosa". Las otras mujeres también tienen nombres que hacen pensar en trabajos contra la pena, como "Hlíf" ("Protección", "Blíð" ("Alegre", y Fríð ("bonita, pacífica" y éstas dicen que ofrecen ayuda a aquéllos que sacrifican a ellas.

Según de Vries (Wörterbuch, pág. 97), el nombre de Eir se deriva originalmente de palabras que significan "honor" o "culto" (relacionó a Ehre alemán moderno); esto es también visto como la eir del nombre Nórdico antiguo, "gracia - suavidad - ayuda." Relacionado a ella es el verbo eira, "cuidar; ayudar o favorecer". Hay también un palabra eir que significa "cobre"; aunque esta palabra no es etimológicamente relacionada al nombre de la Diosa, el poderío curativo de anillos cobrizos y pulseras ha sido mucho tiempo conocido entre la gente de medicina, así que este metal pudiera pensarse bien de como particularmente suyo.

Cada vez más la gente está poniéndose interesada en Eir, y ciertamente su poder curativo es muy necesitado en el mundo hoy. Eir es claramente la patrona particular de todos aquéllos que trabajan con cualquier forma de cuidado de la salud o sanando, pero cualquiera que necesite sanar puede invocarla. La opinión personal de KveldúlfR Gundarsson es que Eir es probablemente una diosa que prefiere la "alternativa" más tranquila y lenta de los métodos de curación, como aromaterapia, el herbalismo, y masajes, junto con el consenso emocional y equilibrado; que su camino de curación sólo usa los medios médicos más drásticos como cirugía y tratamientos antibióticos en casos agudos cuando la condición es

demasiado peligrosa o extrema para el paciente sanar seguramente sin intervención, e incluso entonces, el más grande cuidado se da a tales cosas como nutrición y el estado emocional y espiritual del paciente. Gefjon menciona que Eir no es por ningún medios una enemiga de la tecnología cuando se aplica debidamente - todas las herramientas de curación pertenecen a ella - pero su enfoque está en la prevención más de la cura, cuidado y tendiendo a animar la curación natural en lugar de la intervención drástica innecesaria (como opuesto a la clase necesaria de la que ella también es el patrocinadora).

Como tanta de la erudición curativa de nuestros antepasados era mágica, nosotros podemos suponer bien que Eir es una patrona de tal magia - que su trabajo de encantos en el alma y mente así como el cuerpo, provocar curación verdaderamente holística. Como una diosa que es una sanadora espiritual y física, Eir es especialmente buena para invocar por aquéllos que necesitan ayuda tratando con adicciones.

Eir también se debe de haber pensado en algo como una chaman, desde que los hechizos de encanto anglosajones los muestran que muchas enfermedades se consideraban trabajos de alfs, dwarves, brujas, e incluso de los Ases (Tormentas, Magia anglosajona); de hecho, la palabra "tiro elfo" es conocido en todos los idiomas germánicos, y Hexenschuss, "tiro bruja", todavía es acostumbrado en Bavaria rural para describir dolores serios en los huesos y junturas. El sanador era uno que no sólo conocía las plantas para ayudar con semejante enfermedad, sino el camino para prepararlas mágicamente y aplicarlas para enviar fuera los espíritus malos o los "tiros" ellos habían salido en el cuerpo del paciente - y quién pudo tratar con espíritus nocivos para la salud en el mundo del alma así como trabajando en el MidGarth.

Gefjon (craftswoman of Gefjon's Arðr) agrega, de su propio trabajo con Eir y su entendimiento de la diosa, que Eir no ve la muerte como un gran enemigo, ni la vida en absoluto el costo como un premio. Ella es una diosa de procesos naturales que incluyen el dejar dado por muerte cuando el tiempo debido viene. Su cuidado es menos por la longitud de vida que por su calidad.

La sacerdotisa Siegróa Lyfjasgyðja ha trabajado con Eir (usando el significado alterado Iær) y recibido mucha erudición de ella a través de la catalepsia e inspiración. Tal erudición debe estar de pie en su propio valor; algunos pueden escoger considerarlo y algunos no pueden. Es ciertamente el único camino salido para averiguar más del scatterings pequeño que ha sobrevivido del tiempo de nuestros antepasados, pero por supuesto, debe tenerse cuidado para estar seguro que la fabricación del mito o -descubriendo de hoy no nubla nuestra vista de lo que nosotros sabemos del pasado. También debe recordarse que los Dioses tienen muchos aspectos, y pueden aparecer de un camino a una persona y un camino diferente a otro. Visiones y comprensiones son igualmente verdad, y ninguna posición como la definición total de la deidad.

Según las revelaciones personales de Siegróa, Iær es una Diosa mayor, nacida de la novena teta de la vaca Auðumla, y la primera de las parteras que ayudaron al nacimiento de los Æsir. Ella estuvo una vez en conflicto con los dioses masculinos, un conflicto resuelto por los trabajos de Sif; ella es abanderada ahora sobre todo por Thonar y Höðr (en quien ella ha dado favores personales). Como una Diosa de Curación, ella no puede tomar venganza o involucrarse en derramamiento de sangre. Para obtener la protección ella no podría permitirse el lujo, ella tomó refugio con Frigga y sus mujeres y le prestó su energía a Frigga en sanar y recuperar. Ella puede llamarse cuando hay necesidad, porque ella nunca escatimará su ayuda a cualquiera, sean ellos esclavos o bandidos, Æsir o señores; y pide el mismo de sus sacerdotisas. Siegróa dice que Iær les desea a sus sacerdotisas que sean castas para ayudar el flujo de energías curativo, y quiere que ellas se abstengan de la carne de animales, leche, alcohol, y fruta cuando la invocan; también ser limpiadas con humo y sauna. Su saber de curación, cuando ella lo ha mostrado, está especialmente interesado con el uso de runas y hierbas. El color sagrado de Iær es el verde; sus runas son Berkano, Laguz, y Uruz, y sus sacerdotisas también llevan Kenaz como portadoras de luz. Las vacas son especialmente sagradas a ella, como lo es el cuervo; ella también parece tener alguna conexión con el abedul. Siegróa ve la diosa como vestida en un dalmático de brocado blanco, adornada con sogas de perlas y a veces ámbar. Gefjon también ve verde y blanco como sus colores.

Gefjon y " Siegróa perciben Eir como ser algo lento de hablar, aunque por diferentes razones. Ciertamente ella parece ser una diosa que tiene poca paciencia con cháchara innecesaria que sólo comunica cuando ella tiene algo importante que decir - quién, como Frija, observa en sabiduría silenciosa mucho del tiempo.

Las runas que Gefjon se siente ser atadas estrechamente con Eir son Laguz y Jera.

Gefjon

Gefjon es mucho menos conocida que Frija o Frowe, pero mejor conocida que la mayoría de las Diosas. Snorri abre la sección "Gylfaginning" del Edda Prosaico con la historia de cómo el rey sueco Gylfi premió a una mujer errante que lo había entretenido con tanta tierra como cuatro bueyes podrían arar en un día y una noche. La mujer, sin embargo, era la diosa Gefjon. De la casa Etin del norte, ella trajo cuatro bueyes que eran los hijos de ella y un etin, y los puso antes del arado y araron fuera el anillo de tierra que es ahora la isla de Zelanda. Esta historia data atrás por lo menos a la parte temprana de la era vikinga, como citas Snorri un fragmento de uno de los primeros poetas eskaldicos conocidos, Bragi inn gamli. Gefjon es la patrona de Zelanda, y cerca de la estatua de la Sirenita en Copenhague está una gran fuente que muestra la diosa que fustiga cuatro bueyes adelante, con agua que espuma alrededor de sus pies y las grandes serpientes de bronce que se retuercen ante ellos. En la versión de la historia que Snorri cuenta en saga de Ynglinga, él agrega que después de esto, Gefjon se casa con el hijo de Odin Skjöldr y ellos viven en Lejre que es el asiento

hereditario de los reyes de Dinamarca. Aquí, nosotros podemos ver la idea que el rey se casa a la diosa de la tierra quizás - aunque el propio Skjöldr (la misma figura que es llamada Scyld Scefing en Beowulf) es tanto un Dios antepasado como un rey. En Lokasenna 20, Loki acusa también Gefjon de poner sus miembros encima de "la juventud blanca que le dio un pedazo de joyería".

A pesar de todo esto, Snorri dice también que Gefjon "es una doncella y es asistida por aquéllas que se mueren jóvenes". La palabra doncella (En mær) necesariamente no significa virgen, sino una mujer joven (las mær también pueden significar "hija" o incluso "esposa"; no hay ninguna evidencia que los nórdicos pusieran valor especial en la virginidad. Gefjon es claramente la diosa de las mujeres jóvenes y tímidas, sin embargo, en la sección Völsa þatr de Óláfs saga hins helga, la hija del granjero joven, cuando ella debe tomar el falo seco del caballo Völsi, jura que "por Gefjon y la otra diosa, tomo el falo rojo porque debo". Puede parecer extraño para pensar en una diosa de fertilidad como también la diosa de mujeres solteras; pero una mujer de la edad entre la pubertad y el matrimonio incluye todo la potencial fertilidad del que Gefjon, como una Diosa de la tierra y Diosa del arado, es la guardiana y vigilante. Parece probable que ella sea la Diosa que ve que las mujeres no se casen antes de que estén listas para ser esposas y madres, o se involucren con hombres contra su voluntad; ella es particularmente la guardiana de las doncellas adolescentes a través de todas las dificultades que las mujeres jóvenes encaran. Ella también se debe de haber visto como una virgen en momentos; Mundal señala que "En traducciones de leyendas latinas el nombre Gefjun usa traduce más bien de forma consistente el nombre de la diosa romana Diana" y sugiere que ella era mucho más importante, por lo menos en la última fase de paganismo, que las fuentes literarias parecen mostrar ("Los Dioses y Distas con Referencia a las Divinidades Hembras", pág. 309).

Gefjon también es una seeress: en Lokasenna 21, Óðinn dice de ella que "sé que ella sabe todo el antiguo ørlögs tan bien como yo".

El nombre Gefjon quiere decir a "la dadora", y es muy parecido a un heiti de Freyja, Gefn. Como una Diosa del arado, ella es ciertamente una diosa de fertilidad; Turville-Petre y Ellis-Davidson comparan su arar al encanto de arado anglosajón que empieza "Erce, Erce, Erce, la madre de la Tierra". Hoy, a veces se piensa que ella incluye el poder de la mujer como la primera fuente de comida y vida y es quizás la reflexión Nórdica del arquetipo que los celtas expresaron como el caldero siempre lleno de comida y bebida. Aunque no hay ningún caldero similar en mito germánico (con la posible excepción del uno en Valhöll donde se hierve la carne del jabalí siempre regenerando todos los días para los einherjar), el nombre Ketill (masculino)/Katla (femenino), "olla" o "caldero", era muy común entre los nórdicos, y probablemente era de origen mágico-religioso: la manera de sacrificios cocción a las fiestas sagradas siempre estaba hirviendo en un caldero (ver "las Cosas y sus Significados". La imagen del caldero siempre lleno podría leerse quizás también del nombre de Fulla (debajo).

Fulla

Según Snorri, Fulla "es una doncella con hermoso cabello suelto y con una banda de oro alrededor de su cabeza; ella lleva la arqueta de Frigg y mira después de sus zapatos y medias y conoce rede confidenciales con ella." En su lista de Dioses mágicamente experimentados, el Zweite Merseburger Zauberspruch nos dice, "entonces cantó Frija y Fulla su hermana"; parece que Fulla sostuvo un lugar más alto en conocimiento más temprano que con Snorri. Snorri también menciona particularmente, sin embargo, que los regalos que la esposa de Baldr Nanna envió al AsGarth de Hel incluyeron una túnica de lino y muchos regalos para Frija, y oro para los dedos para Fulla", por lo que del lugar especial de Fulla al lado de Frija no se había olvidado totalmente.

Su nombre, así como parece, significa "llena", sugiriendo que ella es una diosa de riquezas y fertilidad. También puede leerse como provenir de la palabra Nórdica antigua para "taza" (llena), indicando que ella puede ser la portadora de una taza o caldero. Como la portadora de la arqueta de Frija, ella está a favor responsable de las joyas de la otra diosa - y, si la vida de los Dioses y Distas reflejara normas humanas, como probablemente se piensa, ella también sería responsable del oro y bendiciones que Frija desea dar.

Las otras mujeres de Frija

Del resto de las diosas listadas por Snorri, nosotros no sabemos nada excepto lo que él nos dice. Sjöfn "mucho cuida de volver los pensamientos de los humanos al amor, de hombres y mujeres; de su afecto del nombre es llamada sjafni... Lofn, ella es tan apacible y buena para invocar, que ella consigue permiso del Allfather o Frigg para la gente para venir juntos, mujeres y hombres, aunque se prohíba o se niegue. Vár, ella escucha a los juramentos de humanos y el discurso privado que son contraídos entre las mujeres y hombres; por esta razón estos discursos se llaman "varar"; ella también venga aquéllos que son rotos... Vör, ella es tanto sabia e inquiriosa, por lo que en ninguna parte puedan esconderse de ella; hay un refrán, que una mujer se da cuenta (vör) de algo, cuando ella aprende de eso... Syn, ella guarda las puertas del vestíbulo, y las cierra con llave antes de aquéllos en que no deben ir, y ella está fija como un defensor en el Thing, antes de esos discursos que alguien quiere demostrar falsedad. Por esta razón hay ese refrán que un rechazo (syn) es fijado antes de lo que alguien desea decir no a... Hlin, ella es puesta a proteger a esos humanos que Frigg salvará de ciertos peligros; por esa razón hay un refrán, que quienquiera que se salve encuentra un refugio (hleinir)... Snotra, ella es sabia y prudente; y de ella quienquiera es sabio, mujer u hombre, se llama snotr... Gná, Frigg la envía a través de los varios mundos en sus mandados. Ella tiene un caballo que arrolla aire y agua, hight Hóvarpnir. El nombre de Gná se dice, que eso sobresale (gnæfi) qué viaja alto".

En tiempos modernos, Syn se ve como vestida de gris, con una escoba o una espada; por razones claras, las mujeres la invocan como su como guardiana en funcionamientos mágicos y para proteger sus casas.

Hlin se da como un nombre para la propia Frija en Völuspá, y es claramente un aspecto de la Diosa.

Se piensa ahora que Snorta tiene relación sobre todo con modales y conducta apropiada, y es bueno invocarla cuando hay una oportunidad que una fiesta podría ponerse demasiado ruda.

Gná, la mensajera aérea, es la diosa para invocar y asegurarse que esos artículos importantes enviados por correo por avión llegan a tiempo a su destino.

Iðunn

Iðunn es bien conocida como la guardiana de las manzanas de la juventud con que ella alimenta a los Dioses para mantenerlos jóvenes y fuertes. El único cuento de ella es el recontado en el poema eskaldico Haustlöng (ca. 900) y el Edda Prosaico. Para rescatarse de las garras del etin Thjazi (padre de Skaði - ve "Skaði, Gerðr, y otras novias Etin", Loki la atrae fuera del AsGarth y Thjazi, en forma de águila, desciende de súbito y la coge. Sin ella, los Dioses empiezan a marchitarse rápidamente; pero ellos celebran una reunión y averiguan que Iðunn se vio en último lugar con Loki de quien ellos reciben la verdad en el futuro. Loki entonces pide prestado la capa de halcón de Frowe y va a buscar a Iðunn, convirtiendo a la diosa y sus manzanas en una nuez y vuela lejos con ellas. Thjazi, como un águila, lo sigue, golpeando a Loki con el viento de sus alas. Cuando Loki aterriza en el AsGarth, los otros dioses encendieron fuego en las paredes que chamuscan las alas de Thjazi y lo fuerzan a la tierra para que él pueda ser muerto.

Iðunn es claramente la encarnación del poder de nueva vida que mantiene los mundos fuertes y fructíferos - un rasgo que ella comparte con las otras diosas deseadas por etins, Frowe y Sif. Su nombre significa "renovando" o "activa" (de Vries, Wörterbuch pág. 283); una palabra relacionada, "iðiagroenn" (verde renovado), se usa para la Tierra renacida después del Ragnarök (Völuspá 59). Su historia es íntima de muchas formas a la "Diosa Primaveral" modelo de Gerðr, Menglöð, y Sigrdrifa: el héroe brillante debe pasar en casa Etin, debe desafiar o matar un etin, y cruzar un anillo de fuego para exigir a la doncella. Algunos pueden levantar sus cejas a la idea de Loki como "héroe brillante", pero no sólo es él probablemente por ser un ser ígneo, sino que él parece tener lugar simbólicamente en el cuento siguiente de la hija de Thjazi Skaði realmente. Turville-Petre también compara el robo de Loki de Iðunn al robo de Óðinn de la hidromiel de poesía (Mito y Religión, pág. 187).

Manzanas y nueces son señales, no meramente de fertilidad, pero específicamente de vida que salta adelante de nuevo de la muerte: su significado se habla más totalmente de en el capítulo "las Cosas y Significados."

Hoy, Iðunn es invocada específicamente como la diosa cuyo poder trae "iðiagroenn" adelante al antiguo Odinismo; por esta razón, una forma de su nombre se usa para la revista oficial del Odinismo, Idunna.

Los Colores asociados con Iðunn son oro y verde claro.

Sif

Sif es la esposa de Thonar, la madre de Wulþur (por un padre desconocido) y Trude. Snorri menciona en su prólogo a su Edda que sus padres no son conocidos, pero ella es una profetisa. Esto probablemente viene de su etimología falsa de "Sif" como derivarse de la "Sibila" Clásica, pero no es improbable que ella, como otras diosas como Frija y Gefjon, también pueda ser una seeress.

Sif es mejor conocida por su largo pelo de oro por un mito en el que ella aparece - Loki cortándolo y el forjado de los tesoros de los dioses -. Se piensa a menudo que su pelo dorado es la encarnación de los campos de grano que, cuando maduros, parecen muchísimo como pelo dorado largo que ondea en la brisa; Inglaterra pensaba que el relámpago de verano se necesitaba para que las cosechas maduraran, lo que habla de la relación entre Sif y Thonar.

Merece la pena mencionar que en las descripciones de las sagas de mujeres atractivas, el rasgo físico que parece definir belleza es el pelo de la mujer (idealmente, el pelo largo, recto, dorado como Sif) - casi nunca se mencionan otras características corporales. Por ejemplo Helga in fögr (la hermosa) se describe con muchos superlativos como la mujer más hermosa de Islandia, pero la única cosa dicha sobre su apariencia es que su pelo era tan largo que ella podía envolverse completamente en él y era tan hermoso como el oro (Gunnlaugs saga ormstungu, cap. 4). Aparte de eso, se confinaron descripciones de la belleza física de una mujer en las sagas totalmente a su ropa (Jochens, Jenny, "Ante la Mirada Masculina: la Ausencia del Cuerpo Femenino en el Antiguo Nórdico". Sif, con su pelo de oro, puede verse así como la más hermosa de las diosas y la misma encarnación del ideal Nórdico de atractivo femenino. Más que esto, nosotros sabemos que el pelo era una señal muy significativa tanto de la fuerza vital y santidad entre las gentes germánicas: para un hombre, era particularmente el emblema de un rey, sacerdote, o uno dedicado a los Dioses; para una mujer, era el mismo símbolo de su ser. Cuando Loki corta el pelo de Sif, no sólo es un insulto incomparable, es un ataque contra la fuerza vital del AsGarth similar al robo de Iðunn o la ofrenda de Freyja en matrimonio a un etin: El pelo de Sif, las manzanas de Iðunn, y el el útero de Frowe son todas las encarnaciones del mismo poder. Puede ser significativo que el etin Hrungnir, cuando alardeaba en los vestíbulos de los dioses, amenace con llevarse a Freyja y Sif con él; son estas diosas (y quizás la hija de Sif Trude, como es hablado abajo) atrae el interés de los espíritus varoniles

del Outgarth. Loki también expresa una cierta demanda a Sif en Lokasenna, diciendo que él ha dormido con ella (y, de nuevo, nadie puede decirle que él simplemente está mintiendo); no es imposible que su cortar de su pelo pudiera ser un camino de jactancia de este hecho.

También se ha sugerido que el hecho de que Loki pudiera, en un nivel natural, ser visto en la práctica de agricultura de cosecha de corte y quemadura, y puede haber alguna verdad en esto, aunque nosotros debemos recordar que este mundo refleja al mundos de los dioses, no que su mundo simplemente es explicado por acontecimientos en el nuestro.

El rowan es probablemente el árbol de Sif: como es mencionado en "Thonar", nosotros sabemos que la versión Lapona del Dios del trueno, Hora galles o "Þórr Karl", tenía una esposa llamada "Rowan" a quien las bayas rojas del árbol eran sagradas, y que Þórr se aferró a este árbol contra el diluvio de la hija de Geirrōðr. Turville-Petre concluye de esto que, "Probablemente la esposa de Thór se concibió una vez en la forma de un rowan al que el dios se aferró", también haciendo referencia a la reverencia especial dada a este árbol desde el asentamiento de Islandia hasta los días presentes (Mito y Religión, pág. 98). Nosotros también podemos notar que el rowan se corona primero con blancas - "hermosas" lozanías, luego las pierde, pero en su lugar consigue bayas rojas luminosas; desde que, como recordaremos, las personas germánicas hablaban a menudo del oro como ser "rojo", esto podría verse igualmente como mostrar el segado y reemplazo del pelo de Sif. Si Sif es de hecho la Diosa rowan, esto vierte un poco más luz en su relación con Thonar y el camino en el que los dos trabajan juntos. El rowan es por encima de todo un árbol de guardar contra toda la magia maligna y espíritus del Outgarth: al lado del martillo de santificar y batalla de Thonar, nosotros tenemos el poder santificador y mágico del rowan de Sif. Los dos de ellos pueden invocarse como guardianes contra todo mal.

Sif nunca se ve como una guerrera, y ninguna arma se atribuye a ella, a pesar de la imagen publicada por una cierta historieta popular.

Su nombre está muy estrechamente relacionado a la palabra "sib", el grupo familiar. Esto sugiere que ella sea muchísimo una deidad del clan y guardiana de la casa y familia, así como su marido es.

Laurel Olson que trabaja estrechamente con Sif menciona eso:

Ella entiende pesar y pérdida de experiencia personal y su entendiendo en el extremo. Ella es (en plano físico) la riqueza y prosperidad, más así, como pienso, que Freya. Ella dice que duerme en invierno bajo una capa gris y blanca que Frigga tejió de la lana de carneros. Ella ama todo el oro de las cosas o de color dorado. Ella favorece el verde primaveral, cielo azul, las bayas rojas, oro otoñal (como opuesto al amarillo), y blanco.

Como ofrendas ella gusta de la cebada cocinada con miel y untada con manteca, bayas frescas o strudel de bayas, y flores primaverales. Le gustan también la joyería de oro y ámbar".

Trude (Þrúðr)

Trude es la hija de Thonar y Sif. Su nombre significa "Fuerza". Ella se lista entre las walkurjas que lleva ale en el Walhall en Grímnismál 36; su nombre también se usa en kennings del tipo walkurja y hace pensar en un papel de batalla, y era un segundo elemento muy común en los nombres personales de mujeres germánicas como Gertrude/Geirþrúðr.

Como con Frowe, Sif, e Iðunn, Trude es deseada también por varios espíritus del Outgarth o el averno. En Alvíssmál, el enano Alvíss (Todo sabio) ha ascendido al AsGarth con esperanzas de exigirla como su novia, y en el Ragnarsdrápa de Bragi (9 siglo temprano), el gigante Hrungnir se llama "ladrón de Þrúðr" que sugiere que puede haber habido una historia diferente que lleva a la batalla entre Þórr y Hrungnir que la que Snorri cuenta. En Haustlöng, Thjóðólfr or Hvíni cuenta la batalla, pero no su preludio; no hay ninguna fuente más vieja para la versión de Snorri y lo hace bastante posible que el duelo pudiera ser motivado por el rapto de la hija de Þórr, en lugar de que simplemente el etin esté ebrio y desordenado en el Ásgarðr. Snorri tiene a Hrungnir amenazando con llevarse a Freyja y Sif de hecho, pero, fuera de ignorancia o política editorial, no menciona el robo de Þrúðr.

Este papel sugiere que ella, como las otras diosas que atraen el deseo de los etins, sea una de las encarnaciones hembras de la fuerza vital del cosmos. Como ella es la nieta de la Tierra, hija de Sif y Thonar, debe ser difícil ser deseada. Siendo la hija de una de las más hermosas de las diosas, así como el más fuerte de los dioses, ella debe ser la vez muy hermosa y muy violenta. Hoy, ella a veces se piensa como tener un encantador pelo de color oro rojizo luminoso.

También pueden verse ella y sus dos hermanos Móði y Magni como los portadores de los grandes regalos de Thonar a los humanos: Fuerza, Valentía, y coraje.

De sus propios funcionamientos e investigación, Larsanthony K. Aagnarsson ofrece otra perspectiva de esta diosa, una que encaja bien con su papel como hija de Thonar y Sif:

Thruð es una diosa oscura y poco es conocido sobre ella más que ella es la hija de Þórr y Sif. Sin embargo, nosotros en Skergard damos mucho más crédito que eso.

Thruð es una de las más prominentes de los Asynjur en estos días modernos. Ella es la diosa más joven entre los Asynjur.

Los dioses y diosas jóvenes son muy importantes en nuestro mundo moderno. Puesto que los dioses han evolucionado como nosotros también, los más jóvenes de ellos son más prominentes en estos días. Esto no significa que los dioses antiguos estén marchitándose en importancia. Lo que esto significa, sin embargo, es que los dioses y diosas más jóvenes están tan involucrados en nuestras vidas como sus padres, si no más.

Como Sif representa la "reunión de Granos", Thruð representa el trabajo detrás de sembrar los campos y las labores de agricultura organizada.

Antes de la venida de Thruð, la humanidad recogía bayas y nueces simplemente para sobrevivir, ignorante de sembrar campos, plantar cosechas, o la falta de equidad de agricultura moderna.

Cuando la humanidad continuó evolucionando, Sif le enseñó los aspectos de recolección de nueces y bayas a Thruð, y de su abuela Fjorgynn (Jord) ella aprendió los caminos de la tierra. Cuando Thruð creció, ella les enseñó a los humanos la importancia de trabajar con la Tierra, es decir, agricultura. Ella también enseñó a la humanidad cómo usar lo que ellos siembren, y cómo moler grano para hacer harina para cocer pan. Así, Thruð está asociada con el hogar, porque ella gasta muchas horas allí cocinando, cociendo, y manteniendo el fuego. Como la guardiana del fuego y hacedora de pan, su color es anaranjado (por no mencionar que la combinación de Rojo y Amarillo hace Anaranjado; es decir Þórr y Sif combinados). El tiempo no gastado cocinando, ella lo gasta en los campos y limpia la Tierra de las piedras y rocas.

Thruð se ve a menudo como una mujer grande, fuerte cuyo pelo se tira atrás, pero no obstante desarreglado. Su ropa generalmente se rasga y ensucia; como una mujer de las labores, ella está demasiado ocupada para notar sus condiciones.

Debido a su fuerza, ella se asemeja a una giganta. Las piedras y rocas que son sagradas a ella son las que se apartan con el arado.

Otros colores que han sido asociados con Trude son rojo vivo y oro.

Esta diosa también aparece como uno de los caracteres principales en un trabajo encantador de ficción educativa Pagana (de nivel adolescente temprano, en danés), Erik Menneskesøn de Lars-Henrik Olsen.

Hella

(Hel, Hell, Hölle, Halja, *Haljon)

Esta diosa es conocida por todas las gentes germánicas, incluso los godos,: una palabra gótica para "bruja" era haljoruna - Hella-runester. Ella debe de haber sido la diosa del infierno de un tiempo muy temprano, cuando su nombre se da a esa tierra en todas las lenguas germánicas. El propio nombre proviene de una raíz que significa "esconder": ella es la ocultadora. Simek compara la descripción del camino a Hel como "abajo y al norte" a los túmulos de entierro de culturas megalíticas europeas que "siempre tienen sus entradas al sur y la cámara de entierro al norte... también la orientación norte-sur es predominante en los asentamientos de naves y barcos funerarios de las edades del Bronce, Vendel y Vikinga". Él fortalece su identificación de Hel con estos cairns familiares señalando que el cognado irlandés antiguo a su nombre es cuile, "sótano" que es un desarrollo razonable de la cámara de piedra cubierta por los túmulos (Diccionario, pp. 137-38).

Hella es una figura bastante ambigua en el panteón Nórdico: como gobernante del Hampa, ella tiene el estado de una Diosa y reina; como la hija de Loki, hermana del Lobo Fenrir y la serpiente de Midgard, ella aparece como una figura demoníaca. La creencia en Hella como gobernante del averno es probablemente muy arcaica; la creencia que ella es parte de la familia monstruosa de Loki se remonta por lo menos al noveno siglo y aparece en el poema eskaldico Ynglingatal, donde dice "No digo ningún secreto, Gná-of-Glitnir (la diosa equina - Glitnir, "brillando", se lista como una heiti caballo, y un nombre de Diosa es a menudo sustituida por otro en kennings) tiene el cadáver de Dyggvi para su deleite, para la idis caballo del Lobo y Narvi el rey escogió, y la hija de Loki tiene al gobernante de la gente de Yngvi como su juguete." Aunque se ha sugerido que Hella como una persona llega tarde y quizás incluso es post pagana (Simek, Diccionario, pág. 138), su apariencia en este poema le hace aclarar que ella se estableció firmemente como una personalidad libre en la era vikinga. Puede notarse particularmente que es implícito en Ynglingatal que el hombre muerto recibirá los favores personales de Hella, un tema que también se presenta en la versión de Saxo de la historia de Balder, donde Balder sueña con los abrazos de "Persephone" (Hella). Grimm, citando la gran cantidad de nombres de lugar basados en Hella de Alemania continental, así como su apariencia como "la Madre Hölle" en el folklore alemán, es de la opinión que ella puede haber precedido bien muchas de las otras deidades, y quizás incluso que el nombre e idea del reino de los muertos viene de la diosa misma. De hecho, la más antigua de las versiones de la Diosa germánica de la Muerte es menos "infernal" y más divina.

La Diosa Hel a veces se representa como una personificación de la Muerte, con el Lobo y Serpiente como Dolor y Pecado, respectivamente. Éste es otro bonito sentimiento medieval (o incluso Victoriano) - ciertamente la muerte, una parte natural del ciclo de vida, no es equivalente a pecar (en el sentido cristiano - en el sentido original, como Gert

McQueen ha señalado, "pecado" sólo significó "ser". Ésta es parte de la necesidad sentida por algunos para todos los tres niños de Loki de representar a monstruos horribles de alguna clase. Pero Hel siempre se mantiene aparte de los otros dos. En lugar de estar amarrada o encarcelada, Hel gobierna sobre su propio reino. En la historia de Baldr, ella aparece como una igual con los Æsir, negándose a ceder ante sus demandas a menos que en sus propios términos. Ella muy posiblemente es un concepto más viejo que la Diosa de la Muerte, que está atrancada en un ciclo mitológico más tardío en un lugar conveniente como pasa a tantas otras deidades. La muerte es un concepto demasiado antiguo y original para aparecer tan tarde en un panteón.

Como una diosa de la muerte, Hel es no sólo la receptora de los muertos, a veces ella se viene a exigirlos. Esto se habla de en la cita de Ynglingatal (antes mencionado). Durante la Plaga Negra que asoló Noruega y otras partes de Escandinavia a un grado aun mayor que el resto de Europa Occidental, se decía que Hel viajaba por los campos con una escoba y un rastrillo. En pueblos donde algunos sobrevivían, se decía que ella había usado el rastrillo; si una comunidad entera pereciera, ella había usado su escoba.

Sin embargo, generalmente ella es simplemente la guardiana de las almas de partieron, les da la bienvenida en su casa que se vio como una clase de posada para los muertos y los mantiene con un dominio inexorable, en ninguna cuenta dejada a cualquiera una vez ella los poseía. Esta idea de la Diosa de Muerte que es atípica e inmóvil, nunca devolviendo lo que ha tomado, está ciertamente claro en la negativa de Hel de permitir a Baldr ir. La giganta Þökk en la historia de Baldr, que se niega a llorar por él, se supone a menudo que es Loki y hace doblemente seguro que Baldr se quede muerto por sus propias malas razones. Pero la demanda podría hacerse que ella es la Muerte misma, un ser que no sentiría ninguna necesidad de llorar por Baldr. "Lo que Hel tiene, ella puede guardar", Þökk dice. Hermóðr no entiende el significado oculto de Hel cuando ella dice que todas las cosas deben llorar por Baldr para demostrar que él fue lamentado universalmente. Lo que ella quiere decir, quizás, es que todos los mundos pueden desear a Baldr de vuelta, pero la muerte misma permanecerá inexorable.

La antigua Diosa de la muerte se pintó a menudo como tener mandíbulas boquiabiertas (qué es recordativo del hermano de Hel Fenrir cuyas mandíbulas, cuando abre, se estiran del Cielo a la Tierra). La Hel Nómada se pinta como una mujer de conducta muy dura y coloreada por la mitad - a veces media negra o azul y media blanca, a veces media carne putrefacta y medio viva por que, cuando Snorri lo pone en su Edda, "ella es reconocida fácilmente" (ninguna duda!). A veces se sugiere que su mitad superior sea blanca/viva y su mitad más baja blanca/putrefacta, pero uno puede sospechar bien que esto tiene más que ver con la neurosis de la sociedad moderna que con las creencias de nuestros antepasados; Karter Neal que ha hecho mucho trabajo con esta diosa dice que ella siempre ve las dos mitades de Hella como ser lado derecho/lado izquierdo. Un punto interesante para plantear aquí es un pasaje de las descripciones de los Rus de ibn Fadlan , donde un cadáver se entierra temporalmente en la tierra helada mientras se hacen preparaciones para el entierro; cuando se excava, el frío había vuelto la carne negra. Los nómadas también eran ciertamente conscientes del fenómeno de livor mortis que, después de unas horas, causa que la piel de cualquier parte del cuerpo que estén más bajas asuma un color azulado-púrpura. El muerto se describe o como helblár (azul/negro de Hel) o nábleikr, náfölr (pálido cadáverico).

Este aspecto bicolor puede simbolizar los dos lados de la muerte - el feo y el pacífico. Puede merecer la pena que esos muertos que se vuelven helblár normalmente son aquéllos que caminan como draugar después de sus muertes - los muertos malos, en otras palabras.

Dejando especulaciones eruditas para las más místicas, yo (Alice Karlsdóttir) he hecho una serie de meditaciones de Hel durante unos años, intentando averiguar qué clase de deidad ella es, y raramente la he visto como dos colores. Ella aparece tanto toda horrorosa (qué parece divertirla grandemente jugarle bromas a todos), o toda hermosa, con piel muy pálida, pelo, ojos, y vestidos, y siempre con su corona. La muerte parece temible y fea a los vivos, porque nosotros la vemos como un fin a todo lo que nosotros conocemos y amamos, a menudo acompañado por dolor y miedo. ¿Pero si la muerte es una parte de la vida y el ciclo natural de las cosas, y si el alma continúa después en otra vida, no podría parecer la Muerte hermosa a alguien que está muriendo, un descargo bienvenido del dolor, una puerta a una nueva existencia? Cuando la muerte se acepta de verdad y se entiende, pierde su cara horrorosa. Quizás esto es lo que la calidad doblemente enfrentada de Hel representa. Hay tantas referencias a belleza en su reino como fealdad. Da igual si nosotros estamos deseosos de aceptar la muerte o no, pero queramos o no, nosotros debemos enfrentarla tarde o temprano.

El animal principal de Hella es el caballo; la creencia escandinava en el helhest se habla bajo "Alma, Muerte, y Renacimiento." Ella también se ve como una cabra blanca de tres patas; otra creencia Ásatru dice que Hel tenía un gran buey que iba de lugar en lugar durante tiempos de enfermedad y cuya respiración causaba a las personas caer muertas.

Los colores de Hella son negros o azules oscuros y blanco. Runas asociadas con ella en tiempos modernos son Hagalaz, Berkano, e Isa.

Sunna (Sól)

Por lo menos desde el principio de la Edad de hierro en adelante, la Sol siempre se vio como una diosa por la gente germánica, mientras el Luna era un Dios, su hermano. Mientras hay poca evidencia superviviente para el culto a la Luna, hay más para el culto de Sunna. En su artículo "Folklore en las Sagas islandesas y los Blót de Guðrún Ósvífrsdóttir", Jón

Hnefill Aðalsteinsson ha mostrado que muy probablemente es que el pasaje en saga de Laxdæla donde se describe cómo Guðrún subió temprano en el día de la matanza de Kjartan, "er sólu var ofrat" (normalmente traducido como "cuando la Sol se levantó" - encendió. "cuando Sol fue alzada o fue ofrecida", realmente cuenta de una ofrenda a la Sol - original y probablemente hecha por la propia Guðrún. Él comenta que "vale la pena recordar que durante la conversión, se permitían de momento a las personas sacrificar en secreto, esto no era considerado una ofensa castigable a menos que testigos estuvieran presente... Un sacrificio que tuviera lugar antes de todos los demás se despertaran no se habría visto por consiguiente como una ofensa en este momento" (pág. 264). Si él está en lo correcto, esto sugeriría que Sunna recibiera ofrendas en ocasiones especiales: Guðrún desea hablar a su marido y hermanos en matar al héroe Kjartan y hacer seguro que el asesinato será exitoso, y así ella hace una bendición a la Sol. Se vio a menudo el primer brillo de alba como una señal de triunfo: después que de la bendición de Hákon el Grande a Óðinn (saga de Óláfs Tryggvasonar, Heimskringla), él ve dos cuervos que él toma como un presagio que él tendrá "dagrád til at berjask" - ése es decir, "alba", o victoria, por su batallar. Cuando la bendición del alba de Guðrún se piensa de en este contexto, sugiere que la propia Sunna pueda verse como a quien se le hacen las ofrendas por victorias.

Sunna también puede bendecir a los moribundos: en Landnámbók, se menciona que Þórkell Þórsteinsson "se tenía confirmado en los rayos del Sol en su enfermedad." Jón Aðalsteinsson ve la continuación a esto en que Þórkell "se encorrió en las manos de ese Dios que había formado el sol" como una suma cristiana a un auténtico cuento de la muerte de un adorador del Sol (pág. 263). Ella es, por supuesto, la enemiga de todos esos espíritus que siguen los oscuros caminos de la muerte - etins, trolls, y las fantasmas malignos - y la bendición de su luz a la muerte podría haber trabajado en mucho el mismo camino como los pequeños martillos de Þórr usados como amuletos funerarios.

Sól se lista entre las diosas en la Edda de Snorri: ella tiene a veces dos caballos, Árvakr y Alsviðr, o uno, Skin-faxi (Brillante melena). La imagen del caballo que tira el carro del Sol se remonta por lo menos a la Edad del bronce; el ejemplo mejor conocido es el carro solar de Trundholm muy conocido (mencionado bajo "La Edad De bronce". Partes de una pieza semejante se encontró en el túmulo de Tågaborg en Helsingborg (Glöb, Las Gentes del Túmulo, pág. 103).

Las líneas del poema rúnico noruego antiguo, " (Sol) es la luz de tierras; me humillo (inclino) al sagrado pensamiento" también sugiere que la Sol se vio como una Diosa mayor que como los mitos la muestran, como hacen varias descripciones de ella en el Edda Mayor: ella es skírleitt goð (deidad de brillante faz- Grímnismál 39), heið brúðr himins (novia gloriosa del cielo - Grímnismál 39), y skínandi goð (deidad brillante - Grímnismál 38, Sigdrífumál 15). Jón Aðalsteinsson también cita el poema de Skúli Þórsteinsson sobre el ocaso: "Glens beðja veðr gyðju / goðblíð í vé síðan / kørn gótt, með geislum, / gránserkis ofan Mána" - La esposa (la brillante) del dios alegre pisa con sus rayos en el lugar sagrado de las diosas; después la luz apacible del gris Máni viene atrás.

Hay muchas prácticas Ásatru que hacen pensar en el culto de la Sol finalmente, como el prendimiento de ruedas y fuegos del alba en (diversamente) Yule, Ostara, y Midsummer (hablado más allá de en los capítulos en esas bendiciones), y la costumbre de subir temprano a "ve a la Sol bailar" en Ostara, Día de mayo, o Midsummer. Está así claro que la gente germánica le rindió culto a la diosa Sunna, y probablemente que ella se vio como más que una personificación no más de la luz brillante en el cielo: que ella, de hecho, se vio como la fuente de luz, vida, y fortuna.

El color de Sunna es oro, aunque ella a veces se piensa también en tiempos modernos como ser vestida de blanco. Aquéllos que viven en climas más al sur, donde ella no es la doncella apacible como en el Norte, también la ven como doncella etin o una cerda furiosa en el verano; en Runelore, Thorsson cita el refrán alemán "Die gelbe Sau brennt" (las quemaduras de la cerda amarilla) durante un día especialmente caliente.

Thonar

(Þórr, Thunar, Donar, Donner, *Thonaraz)

De todos los dioses del Norte, Thonar es probablemente el más querido y, junto con Wodan, el mejor conocido - él siempre ha sido una de las deidades más queridas e invocadas. Él es el campeón del Asgard y Midgard contra los gigantes del caos y destrucción; Su Martillo es la señal de la verdad, llevado como el emblema del Odinismo de nuestra gente incluso por aquéllos que son dados a otros Dioses. Pocos de hecho son aquéllos que no tienen un poco de amor por el viejo barba roja - el Amigo del Hombre, el guardián del MidGarth cuyos golpes de Martillo siempre son para proteger a la humanidad de todas las amenazas más allá de las paredes del MidGarth y en cuyo poderoso mod se ve la rabia de las tormentas de donde su nombre - "Trueno" - viene.

La imagen de Thonar como un luchador es reforzada por estudiosos, como Dumézil que intenta categorizar todos los Dioses en el sistema tripartito estrecho e invariablemente clasifica a Thonar como simplemente un guerrero, y no uno muy luminoso por cierto. Pero Thonar es más de sólo un bruto fuerte que pelea contra el caos. Él da las lluvias de verano que hacen que las cosechas crezcan; él santifica ocasiones importantes y ceremonias, y él da fuerza y apoyo a aquéllos que siguen el antiguo camino.

Thonar es el hijo de la Tierra y Wodan. Él es el más fuerte de los dioses, y, como es visto en Lokasenna, el único que puede intimidar a Loki. Él aparece como un hombre grande con una barba roja - a veces joven, a veces como el "Þórr Karl" viejo; sus ojos son ardientes. Él maneja un carro tirado por las dos cabras Tanngnjóstr ("diente moledor" y Tangrísnir ("diente gnasher" - como el fundador de Normandía, Göngu-Hrolf, él es demasiado poderoso para ser llevado por un caballo, y debe andar a pie o en este carro, incluso cuando él viaja entre los mundos donde otros dioses montan sus corceles. Él lleva guanteletes de hierro y un cinturón llamado megingjörð (el cinturón de fuerza); él lleva la

vara mágica llamada Gríðarvölr (la vara de Gríðr). Aunque Snorri dice que Þórr había poseído su propio cinturón de fuerza y guanteletes antes de que la giganta Gríðr le diera estos artículos suyos, más probablemente parece que ella era la fuente original. Él tiene un tremendo apetito por la comida y bebida; y donde quiera que esté, él vendrá cuando su nombre es invocado. Él se casó con la diosa Sif en quien él engendró a la doncella Trude (Þrúðr); él también tiene una concubina etin, Járnsaxa en quien él engendró sus hijos Móði y Magni.

Thonar se ha descrito a menudo como "el protector del hombre común", que mucha de la gente que lo sigue ha encontrado exacto. Como Hawkmoon dice, "(sus soluciones a los problemas son directas. Si él piensa ayudarte con algo, te haces enterado directamente de él. Una noche, después de invocar a Thorr, yo dejé el cuenco del blot en el altar con una buena cantidad de stout (Guinness) vertida en él (mucha gente tiene, bastante independientemente de nosotros, el stout como ser la bebida de Thonar - KHG). Ningún animal estaba alrededor, y el cuarto no fue perturbado. Aún, cuando yo me desperté por la mañana (unas 6 horas después) el stout se había ido. Había sido obviamente bebido, ya que ningún residuo había en el fondo, como hubiera pasado si se hubiera secado. Bienvenido a la dimensión desconocida, ¿cierto? Todavía, por unos días, la situación por la que yo había buscado la ayuda de Thorr estaba resuelta a mi satisfacción. Si ése no es ningún trato directo, yo no sé lo que es... Yo siempre he sentido fácil de hablar a Thorr. Considerando que Odhinn goza de un poco el teatro en tu ritual, Thorr parece gustar cuando apenas dices lo quequieres y lo consigues".

Aunque Thonar a veces se ha situado como un dios bastante simple - no dado a mucho pensamiento, más como los gigantes que los otros dioses en sus grandes apetitos por comida, bebida, y batalla, y apenas un igual para los ingenios de Wodan y Loki - para verlo como limitado en sabiduría o carente en las capas ricas de complejidad que constituye los otros dioses es entenderlo mal. Verdad, donde Wodan es un profundo pensador y dios errante, Thonar es más simple y más sincero - menos propenso buscar los niveles más profundos de las cosas, prefiriendo tratar con lo que ya es evidente. La sabiduría de Thonar es la sabiduría del sentido común que algunos podrían llamar el más grande de todos. Cuando Wodan ve un problema, él lo trata a través de la sutileza; Tiw podrían trabajar su modo a través de un laberinto por paciencia y juicio racional, pero Thonar simplemente rompe las paredes que incluso puede ser más racional al final - después de todo, todos sabemos que la distancia más corta entre dos puntos es una línea recta. La sabiduría de Thonar se ve, por ejemplo, en el cuento de su jornada al gigante Geirrōðr. Confiado que su amigo Loki es tan verdadero como él (ingenuo, pero entendible, dada la propia fidelidad total de Thonar), Þórr se ha marchado sin su Martillo; pero la mujer etin Gríðr, madre de Víðarr, le da una vara, guanteletes, y cinturón de poder. Mientras él está cruzando un río con la ayuda de estos artículos, el río aumenta de repente en un gran desbordamiento. Þórr busca para ver a una de las hijas de Geirrōðr que está de pie sobre él y causa que la marea se eleve con su orina y sangre menstrual. Él dice entonces, "Un río debe provenir de su fuente", y le arroja una gran piedra a ella. Þórr muestra una clase similar de sabiduría sensata en el poema Eddico Alvíssmál, donde él trata con un enano que ha venido a tomar a su hija desafiando la sabiduría del morador de piedras. Alvíss (Todo sabio), distraído por este desafío, relata su saber hasta la luz del día, cuando los primeros rayos de alba lo convierten en piedra. El propósito de Thonar aquí no es, como Wodan en Vafþrúðnismál, aprender la otra sabiduría o presumir la suya propia: él quiere simplemente librarse del enano (probablemente es importante para debía hacer esto sin romper la plenitud del AsGarth, donde el poema se fija), y lo hace con los medios más simples disponible a él - permitiendo a Alvíss caer por su propio saber. Tampoco, nosotros debemos olvidarnos que Thonar se llama djúphugaðr - el de alma profunda o Profundo pensador. Él no puede ser veloz con las palabras y tácticas sutiles como algunas deidades - pero su sabiduría esencial no es menor que la de ellos.

Hay también quizás sorprendentemente, algunos elementos chamánicos en el carácter de Thonar. Sus jornadas al Outgarth, en el curso del que él o lucha con espíritus malignos que amenaza la comunidad o recupera objetos de poder (el caldero para el brebaje de Ægir, su propio Martillo, la vara, cinturón, y guanteletes dados por Gríðr), es muy típicamente actividades chamánicas. Su posesión de la vara y guanteletes es particularmente interesante desde que éstos son los artículos usados por brujas islandesas en su gandreið (paseo a caballo mágico o paseo en vara mágica) y, particularmente la vara, es generalmente característico de los chamanes. En un caso, su reclamo de su Martillo, Thonar tiene que trasvestirse como una condición necesaria de su éxito que también es un elemento mayor de práctica chamánica incluso. En este aspecto, Loki parece a menudo actuar como su no totalmente digno de confianza espíritu guía/aliado que es nativo del mundo más allá del mundo. Este lado de Thonar ha sido poco explorado. Es, sin embargo, digno de notar que la roca rúnica de Korpbron (puesta por un Pagano en una área hostil, como es mostrado por el hecho que esta parte de la inscripción se pone en runas codificado dentro de una cruz) anuncia "sípi þur" - "¡Þórr, realiza seiðr!" Esto hace pensar en dos cosas: primeramente, que la imagen del seiðr como "femenino" qué Snorri nos da tan específicamente en saga de Ynglinga no puede haber existido en tiempos Paganos (o tan tardío como el periodo de conversión de la que la piedra de Korpbron proviene); y segundo, que Thonar tenía sus propias conexiones con magia.

El más grande poderío de Thonar en el sentido religioso/ritual, sin embargo, era el de santificar. El Martillo se pone en el regazo de la novia en una boda "brúði at vígia" ("para santificar a la novia" - Þrymskviða 30); Snorri nos dice cómo él lo gira encima de los huesos y pellejos de sus cabras devoradas para devolverlas a la vida y de cómo él bendice la pira de Balder con él. La última mención es particularmente interesante dado el uso común de amuletos del martillo Þórr en entierros de la Edad vikinga (ver "Ritos del Entierro"). Es Þórr, no Óðinn que es invocado para santificar las runas de las piedras de Glavendrup (ca. 900-925) y Sönderkirkeby (siglo 10 tardío) con la inscripción "þur uiki (þasi) runaR" (Þórr santifica estas runas); a finales del 10 siglo la piedra de Virring ("þur uiki þisi kuml" - Þórr santifica este hito conmemorativo), y la piedra de Velanda de la misma fecha aproximada ("þur uiki" - Þórr santifica) (Baetke, Walter, Das Heilige im Germanischen, pág. 113). Estas piedras pueden ser bien reacciones Paganas contra las piedras rúnicas cristianas recientemente puestas; sin embargo, esto no disminuye el significado de la opción consistente de Þórr, en lugar de Óðinn, como el consagrador de las runas. El Þórsheiti "Véurr", qué de Vries interpreta como "guardián del lugar

sacro" también aparece en la inscripción del siglo 9 de la piedra de Rök, cuando el título cúltico de un hombre llamado Sibbi (ver la discusión de la piedra de Rök debajo). La creencia en Thonar como consagrador no se limita a los materiales Nórdicos, sin embargo; la fábula de Nordendorf (de Alemania del sur, siglo 6 E.C.), invoca en "Wigithonar" - Thonar Santificador (junto con Wodan y "Logathore"). Esto sugiere fuertemente que el de consagrador fuera uno de los papeles de Thonar de los tiempos más tempranos, y común a la comprensión de todas las gentes germánicas. Por esta razón, la señal del Martillo se usa como la señal general con la que la verdadera gente santifica comida y bebida, bendiciones a los dioses, y así. Es más, el santificado realizado por Thonar no es esa de fabricación algo sagrado - bendito en el sentido de no ser parte del MidGarth, sino armonizado a los otros mundos - sino que de fabricación de algo sacro - tan lleno con poder que es fijado aparte del mundo ordinario y se vuelve una parte del mundo de los Dioses.

Aunque siempre importante entre la gente, Thonar parece haber subido a sus más grandes alturas en la última parte de la edad vikinga, cuando él se invocó cada vez más como el guardián del Odinismo contra la invasión del "Dios" y Cristo del Sur. La batalla era una del "Pórr Rojo" contra el "Cristo Blanco" - una comparación a la que llevó un sutil insulto al último. Por ser "rojo" no sólo quiso literalmente tener pelo rojo (una señal de fiereza que los guerreros germánicos a veces lograron a través de tintes en su pelo, como es informado), sino también de ser de voluntad fuerte, arrebatado, y poderoso en batalla - mientras que ser "blanco" podría significar, así como el significado de compromiso de limpieza, ser débil de voluntad y pusilánime (comparable a llamar a alguien "hígado de azucena"). Cuando el misionero cristiano Thangbrand llegó a Islandia (a la orden de Óláfr Tryggvason), la skalda Steinunn (quién puede haber sido bien sacerdotisa de Pórr) hizo varios versos que muestran que Pórr claramente era el guardián de los modos Paganos. Ella pidió al dios arruinar la nave de Thangbrand, y también dice al misionero, "¿Has oído que Pórr pidió a Cristo un holmgang, y él no confió en su propia fuerza lo suficiente (treytisk) para batallar con Pórr?" (Saga de Brennu-Njáls, cap. 102) se han sugerido a menudo que los pendientes de martillos de Pórr que eran tan comunes en la parte más tardía de la edad vikinga para ser la respuesta Pagana a la cruz cristiana, así como el "Pórr santifica" de las rocas rúnicas pueden haber sido una reacción contra la práctica cristiana: era claramente él en quien nuestra gente confió igualmente contra todas las influencias espirituales malignas, trolls y misioneros. Las varias sagas de los dos Óláfrs cristianos mencionan grandes estatuas de Pórr; aunque sus descripciones pueden haber sido algo basado en imaginación del anticuario, la descripción de Adán de Bremen del templo de Uppsala también tiene una estatua de Pórr en el lugar más alto (por encima de Freyr y Óðinn). Turville-Petre menciona que "la evidencia de los nombres de lugar sugiere que el culto público de Thór aumentara grandemente en Noruega durante los siglos noveno y décimo" (Mito y Religión, pág. 92).

Mucho es conocido del culto de Thonar. La saga de Eyrbyggja describe cómo su imagen se talló en los pilares de la casa de su "amigo querido" Pórólfr Mosturskeggi; la saga de Óláfs Tryggvasonar (Flateyjarbók) menciona que Eiríkr, el hijo de Hákon el Grande, tenía una imagen de Pórr en su mástil, y la saga de Fostbroeðra habla de una silla en la que el dios fue tallado. Una de las obras de arte mejores conocidas de la Edad vikinga es la pequeña estatua islandesa que parece ser Pórr que se sienta con su Martillo en su regazo; el original de esto probablemente se llevó en una bolsa al cinto por un fiel del dios.

Hay un par de referencias a sacrificio humano dado a Thonar: La saga de Eyrbyggja y Landnámabók dicen cómo tal gente tenía sus espaldas rotas en una gran piedra. Éstos no eran, sin embargo, cautivos en batalla o sagrados reyes; más bien, ellos eran "condenados a sacrificar" - es decir, este sacrificio probablemente era la consagración de una muerte-castigo del criminal, en lugar de un acto llevado a cabo con el propósito principal de alabar o agradecer al dios, como era el caso probable con, por ejemplo, el asesinato Wodanico de prisioneros de batalla. Más probablemente era el sacrificio de cabras: el informe de cómo Thonar podía matar sus cabras, comerlas, y entonces devolverlas de nuevo a la vida con su Martillo probablemente se reflejó en sacrificios reales (Simek, Diccionario, pág. 321). Él puede haber tenido otros animales: Saga de Flóamanna (cap. 20) dice cómo Pórgils Þorðarson, al abandonar el Odinismo de sus antepasados, soñó que Pórr lo visitó y estaba enfadado. Esa noche el mejor jabalí de Pórgils murió; la siguiente noche un buey viejo suyo se encontró muerto. Pórgils no permitiría a nadie comer de la carne, pero tenía el jabalí enterrado - claramente ya que el dios había tomado su propio sacrificio.

Thonar era un pescador poderoso: su viaje de pesca mejor conocido fue el en el que él pescó al Wyrm del MidGarth ("Hymiskviða", pero él también fue el que cogió a Loki en la forma de salmón. En saga de Bárðar (cap. 8), Pórr aparece como un pescador de barba roja y ayuda Ingjaldr contra una tormenta levantada por una mujer troll.

El anillo de los juramentos era especialmente sagrado a Thonar, y muchos de los Martillos tienen anillos soldados en la cabeza - no como anillo para atar una cadena por él, porque están fijos en la dirección incorrecta, sino probablemente como imágenes de este anillo de los juramentos. Se ha sugerido a menudo que el "Ass todo poderoso" de la fórmula de la toma de juramento islandesa de Landnámabók fuera Pórr (aunque se han puesto adelante también otros dioses, notablemente Óðinn y Ullr,).

Se pueden haber usado bien las "púas divinas" descritas en saga de Eyrbyggja para encender el sagrado fuego, y así se ha visto igualmente como señales de Pórr. Éstas eran fijadas en los pilares que sostienen su imagen; uno puede suponer que ellos se podrían haber golpeado en su frente, en memoria del fragmento de la piedra de molino de Hrungnir que pegó allí después de que el martillo del dios lo había estrellado. Las herramientas de la Edad de Piedra que el pensamiento de la gente germánica imaginó como rayos se llamaron "púas de Ukko" en Finlandia - las uñas del dios finlandés del trueno que parece haber absorbido muchas de las características de Thonar. Esto podría prestar bien fuerza a la idea que se usaron púas especiales, sagradas para encender las chispas de relámpago. La asociación de los martillos de Pórr de hierro con amuletos de fuego-acero de miniatura (ver "Entierros" también sugiere fuertemente que el fuego golpeado por pedernal y el acero eran especialmente consagrados a este dios.

La roca de Rök (ca. 800), aunque a menudo pensó ser una inscripción conmemorativa para un joven muerto llamado Vamop, también puede leerse como un documento iniciatorio que describe el santificado de un hombre joven. Höfler le vio como probablemente ser Óðinnico, debido a la invocación del gran héroe Theoderik. Sin embargo, Theoderik se describe como "burmupi" - "valiente como Þórr" (o literalmente, teniendo el mod de Þórr - debe, quizás, también se notado que "Þórmóðr" también se usó como un nombre personal Nórdico) en la piedra de Rök. La última parte de la inscripción, como interpretado por Henry Kratz, lee: "Ahora permite a alguien decirnos el asunto memorable, sobre la iniciación... Yo también diré este asunto memorable: qué de los Ingoldings fue premiado por el sacrificio de una mujer. Yo también diré este asunto memorable: a aquel guerrero que el hijo nació. Es Vilin. Él podría derribar a un gigante (iatun). Es Vilin. Pueda mucho bien alzarse de esto. Yo diré otro asunto memorable: ¡Þórr! Sibbi, guardián del templo (uiuari, o "Véurr", a la edad de noventa lo instruyó (es decir, Vamop) en los misterios." ("¿Estaba Vamop aún Vivo?", pág. 29). Las referencias a Þórr, al derribar etins, y el título "Véurr" dado al Sibbi viejo (o "pariente" que también podría ser el significado del nombre), sugiere fuertemente que si Höfler y Kratz son correctos viendo la piedra de Rök como un documento iniciatorio, describió una iniciación dentro del culto de Thonar.

Primeramente, y todo el camino al día presente, Thonar es conocido como el dios del trueno. Turville-Petre menciona que las palabras inglesas antiguas para el trueno incluyen "ðunorrad" y "ðunorradstefn" - el viajar de Thunor/Trueno - qué él el compara al islandés "reiðarbruma", "reiðarduna", y "reið", "que parece implicar que se cree que el trueno es el ruido que Thór hace mientras viaja en su carro" (Mito y Religión, pág. 99). Su arma, por supuesto, es el Martillo "Mjöllnir"; la etimología de este nombre no está clara, pero al parecer está relacionado a las palabras eslavas y bálticas para "relámpago". Ya en la Edad de Piedra, estaban usando hachas en miniatura de pedernal y ámbar como amuletos; en la Edad de bronce, nosotros tenemos imágenes talladas en piedra de un dios con una hacha grande, y probablemente se piensa que el hacha era el arma original del Dios Nórdico del trueno del que el Martillo se desarrolló. Turville-Petre menciona que el Dios Lapón del trueno aparecía en tambores de chamanes con o un martillo en cada mano, o un martillo en una mano y una hacha en el otra (Mito y Religión, pág. 98). La última rendición hace pensar en la posibilidad que los Lapones podrían mantener las más antiguas y las más nuevas imágenes del hacha y martillo simultáneamente. Se vieron cabezas de hacha de la Edad de piedra como las encarnaciones de rayos en todos los países germánicos, y usadas como poderosos amuletos de la Edad de bronce para proteger una casa contra todo mal, sobre todo los fuegos y golpes de relámpagos (un uso que sugiere que los Ásatru hacen bien en atar Martillos de hierro a las cimas de los pararrayos de sus casas).

Para las gentes germánicas, el trueno tenía dos propósitos: traer fertilidad a los campos (Adán de Bremen menciona que ésta era particularmente una función de Þórr, y los muchos nombres de lugares agrícolas con "Þórr" como un elemento fortalecen esta comprensión) y mostró el poder del dios que batalla contra la estirpe etin, como Audhryth señala.

Es infortunado que la civilización moderna esté tan alejada de la naturaleza y el clima. Nosotros nos hemos aislado tanto del campo que, generalmente, el tiempo inclemente o una cosecha mala se vuelve poco más de una molestia. Si nos nieva, sólo tarda unos días o más para que los quitanieves hagan los caminos transitables. Si una cosecha falla, significa precios más altos en la tienda, no la inanición. Yo pienso que esta separación hace difícil a veces recordar que Thor juega un gran papel tanto en el clima y el crecimiento de las cosechas.

Thor fue llamado por nuestros antepasados para traer la lluvia de verano y el relámpago que hacía las cosechas crecer, mientras alejaba el granizo destructivo. Muchas partes de Escandinavia todavía creen que el grano no madurará sin la energía de relámpago de verano que Thor también puede sosegar los mares cuando las tormentas soplan. Era Thor que nuestros antepasados invocaban para calmar las olas y traerlos seguramente en el puerto. Personalmente, yo siempre siento el poder de Thor cuando una tormenta sopla fuera de la montaña o en del mar.

La creencia en el trueno que caza trolls duró un largo tiempo: un folktale de Suecia dice cómo un rayo golpeó una cosa negra grande fuera de la chimenea de un crofter; la cosa rodó hacia el lago, cuando el trueno le pegó de nuevo y desapareció. Un hombre con la Vista diría que la cosa era un troll, y que el trueno había tirado una pierna cuando pegó en la chimenea, entonces lo mató en el lago (Simpson, Historias escandinavas, pag. 185-86). Thonar es mejor conocido en los cuentos sagrados del Norte como el luchador de gigantes sin cuya batalla no habría ningún humano en la tierra: por sus hechos contra los espíritus del Outgarth, él recibió varias poemas de alabanza eskaldicos (como Þórsdrápa que cuenta la historia de su visita a Geirrōðr en uno de los idiomas eskaldicos más complejos que sobreviven - mostrando que Þórr tenía el gran respeto y amor de por lo menos una de las mentes más finas de la era Pagana).

A pesar del papel de Thonar como un guerrero, sin embargo, él no es un Dios de la guerra; él nunca se muestra como tomar parte en cualquiera de las batallas de humanos. Él sólo es un luchador de monstruos, aunque él puede requerirse en protección en cualquier circunstancia. Hawkmoon menciona que "yo frecuentemente lo invoco al dejar la casa por cualquier periodo serio de tiempo (más de 1 día). También, mi Martillo (pendiente) es de gran consuelo para mí en la jornada diaria. Thorr, para mí, es el defensor de la familia y el clan, e invocándolo para tal defensa puede ser de hecho muy poderoso". Como uno que a menudo viaja en el Outgarth, Thonar como el protector de viajeros es un dios especialmente bueno para que los caminantes invoquen. Bastante recientemente, una mujer Ásatrú que normalmente es consagrada a Freyja sentía un impulso súbito para colgar su Martillo en su espejo retrovisor antes de empezar un paseo nocturno largo; en el camino, ella es chocada por detrás por un camionero ebrio y su automóvil pequeño fue destruido - pero ella sobrevivió con nada peor que unos moretones. En los días antiguos, Thonar se invocó sobre todo contra las tormentas marinas; Landnámabók menciona que Helgi inn magri "confiaba en Cristo, pero recurrió a Þórr en los viajes por el mar y las condiciones duras" (Sturlubók 218).

Thonar es, por supuesto, el dios del poder y la fuerza, y según el Hákonar saga ins goða , aquéllos que confían en su propio poder y fuerza hacían la señal del Martillo en la copa ritual y bebían a Þórr mientras otros brindaban por Óðinn. El poder de Thonar no sólo es el poder del cuerpo, sino el poder del alma y la voluntad. Algo del poder de Thonar puede verse en la dedicación de levantadores de pesas u otras personas intensamente físicas que hacen una prueba de su voluntad a cada prueba de su cuerpo - de su ser total - y siempre están buscando volverse más fuertes en todos los sentidos. Los seguidores de Thonar tienden a ser fuertemente autoconfiados, incluso más que la mayoría de los Ásatru: Hawkmoon menciona que "debe notarse que Thorr te anima que lo hagas tú mismo si puedes. Si vas y corres a él cada vez tú tienes un poco de problemas, es probable que encuentres que él no está escuchando muy a menudo. ¡Sin embargo, si has dado tu mejor esfuerzo por ayudarte y no puedes conseguirlo, él normalmente te ayudará, aunque su ayuda no puede tomar la forma que te gustaría! Yo encuentro que esto es verdad con todas las deidades Nórdicas, pero más evidente con Thonar". Audhryth concurre: "Thor puede contarse para proporcionar fuerza y consuelo cuando las cosas se ponen ásperas, aunque no es el mismo tipo de apoyo que los cristianos exigen a su Cristo. Para mí, el epítome del apoyo cristiano que ellos esperan es el poema "las Huellas en la arena", donde su Cristo los lleva a través de tiempos duros. No esperes que Thor, o cualquiera de los dioses para esa materia, te lleven por tiempos duros como un bebé débil en brazos. Yo siempre he visto el apoyo que yo he recibido como más en las líneas de alguien que vigila mi espalda por ataques furtivos y haciendo sugerencias útiles".

Thonar también es particularmente un dios del hogar, para ser invocado al buscar y bendecir una nueva morada. Esto fue hecho por algunos de los colonos islandeses, como es descrito en Landnátabók: Kollr (Hauksbók 15) oró a Þórr para mostrarle un lugar, como hizo Kráku-Hreiðarr (Hauksbók 164) y Helgi inn magri (Sturlubók 218); Þórólfr Mosturskeggi fue guiado para desembarcar por sus pilares de Þórr, y Ásbjörn Reyktilsson "consagrando su toma de tierra a Þórr y llamandola Þórmörk" (Melabók 8).

Aunque Thonar, a diferencia de Wodan y Freyr, raramente o nunca aparece como el padre de líneas humanas, muchos Ásatru lo ven como paternal, un conocimiento expresado por Hawkmoon,: "Yo siempre he sentido que Thorr tenía algo también que ofrecer como una figura de padre, aunque no el tipo del padre sensible que Freyr incluye, ni del duro Padre de todos de Odhinn. Más bien, Thorr hace pensar en una más media clase de padre. Aunque frecuentemente riguroso, él a veces muestra gran afecto, a menudo cuando tú menos lo esperas. Yo no tengo nada, realmente, para apoyar esa impresión, pero aún insisto. Ciertamente su naturaleza furiosamente protección hace pensar en la actitud de un padre hacia sus niños." Audhryth agrega que "uno de los papeles más importantes de Thor para mí es el dar fuerza y apoyo. Yo sé que en tiempos Paganos él era a veces llamado "Padre Thor", y yo siempre he asumido que estaba debido al apoyo y "paternidad" que él da, pero yo tengo sólo mis experiencias personales para apoyar esta creencia. Para mí, Thor ha sido siempre uno de los Dioses más accesibles, sobre todo cuando yo necesito fuerza y apoyo."

Aparte del anillo del juramento, Thonar no es particularmente un dios de ley. En su artículo en Loki, Alice Karlsdóttir señaló a menudo que Þórr pone su propio entendiendo de lo que es correcto sobre cualquier deseo de orden. Cuando el dios se encuentra con Hrungnir en el As Garth, él está preparado para aplastar a golpes al etin y no cuida en lo más mínimo que Hrungnir es protegido por la invitación de Óðinn y las leyes de amigabilidad al invitado - Hrungnir sólo se salva diciendo que Þórr no conseguiría ningún honor matándolo desarmado, y desafiando al dios a un duelo en términos iguales que Þórr no puede resistir por supuesto. Hawkmoon señala que "la justicia de Thorr viene de su corazón, de su sentido moral y ético de lo que es correcto y malo. La ley no es pertinente a lo que es justo. Uno tiene que ser cauto al consultar con este Ase en materias que involucran daño a los miembros de la propia familia de uno o clan, porque las acciones que él anima son a menudo camino fuera de la ley social y quizás incluso encima sobrereactivas (a pesar de ser terriblemente satisfactorias)".

Un lado de Thonar que era menos necesitado en los días antiguos, pero está viniendo muchísimo ahora al frente, es su papel como guardián de su madre, la Tierra, contra todos que la dañara. Hawkmoon sugiere, "Thorr es el hijo de la tierra y siempre me ha golpeado como ser la deidad perfecta para invocar al protestar por alguna compañía que está destruyendo el ambiente. Constituye una combinación muy buena de sus orígenes y su naturaleza protección". Esta comprensión de Thonar se habló de a mayor longitud por Will von Dauster en su artículo "Una Canción de la Madera", parcialmente se reprodujo aquí de su publicación original en Trueno de la Montaña:

Un buen amigo de este autor comentó recientemente que la salud de un bosque pudiera mejorarse "adelgazándolo", cortando los árboles "menos perfectos" para que los restantes pudieran crecer. Este amigo no es pagano, y padece actitudes desarrolladas en los 1950's, cuando era supuesto que los humanos pudieran mejorar algo aplicando el Principio Científico a todos los aspectos de nuestro ambiente. Esa actitud también presumió que los humanos tenían una obligación y derecho de ayudar a la "naturaleza descontrolada". Una actitud nacida de mil años de condicionamiento cristiano, de la idea que la Tierra estaba bajo el dominio y regencia del hombre. La arrogancia de este pensamiento nunca parece haber ocurrido a mi amigo...

Aunque muchos Asatruar piensan en Freya y Freyr cuando piensan en los bosques, este cuadro está incompleto. Según H.R. Ellis-Davidson, Thor fue venerado a menudo en sagrados bosquecillos. Se dice que los bosquecillos de robles eran populares. Los viejos robles macizos nos dicen unas cosas sobre el carácter de Thor. Los robles viven mucho tiempo, y parecen volverse más fuertes con la edad y el desgaste. Ellos son macizos, sólidos, y son hechos de material duro; una madera dura que es muy apreciada por su fuerza y durabilidad. Como un duradero, fuerte árbol, los robles deben de haber sobresalido sobre muchos cercos de árboles que atraerían los golpes de relámpagos ocasionales, fortaleciendo la asociación más allá con Thor.

Nosotros sabemos que Thor es llamado el "Hijo de la Tierra." Esto ayuda a solidificar su identificación con el bosque, y naturaleza en general. Puede ser una buena idea mirar las lecciones que el bosque tiene que enseñar más estrechamente para entender la personalidad, carácter, y prioridades de Thor más totalmente.

Muchos o la mayoría de los Asatruars modernos tienden a ver Thor como un Dios de orden. Después de todo, él es el defensor del Asgard y los humanos. ¿Cómo imputa esto orden o ley a su carácter? En nuestro mundo moderno, de orientación urbana, los defensores de las personas están, por la mayor parte, en la policía local. La policía trabaja dentro de, o debe trabajar dentro de, el armazón de la Ley, una codificación de principios abstractos de derecho y definiciones del mal. ¿Si Thor es el defensor de los humanos, e intenta hacer las cosa correctas, entonces él debe ser ciertamente un dios de la ley, cierto?

No, Asatru tiene un Dios claramente definido de la ley y justicia por lo menos; él es Tyr. Tyr también es un dios de servicio, autosacrificio, y si uno podría inferir, paciencia. Las historias de Thor muestran muchos rasgos positivos, pero paciencia con los enemigos del Asgard no es prominente entre ellos. ¿Si Tyr es preeminente como un dios de ley y justicia, y en tiempos antiguos que más organizado de conflictos, guerras, dónde o a quien vemos nosotros por el carácter equilibrando, el dios que la mayoría se involucra con cambio, situaciones en flujo, que uno incluso podría decir al caos? Observa sobre el hombro al hombre viejo en la capa larga, mirando a través de ti con su único ojo bajo su sombrero de alas anchas...

¿Si Odin es el dios del cambio, y Tyr el dios de la ley y el orden, dónde encaja Thor en este espectro? Una vez más, examinando las lecciones del bosque, más puede aprenderse quizás del Gran Defensor, el Tronador, el más fuerte de los dioses...

El amigo que habría de "mejorar la salud del bosque" matando unos árboles seleccionados no entiende lo que un bosque es. Un bosque no es un parque... La exhibición del árbol administrada, con césped segado, tiene tanto para ver con el bosque como un retrato pintado con la persona que representa. El pintor imparte su personalidad a la interpretación en el lienzo, como personas imparten sus ideas de lo que una colección de árboles debe parecer como un parque. El pintor quita o minimiza imperfecciones percibidas de la presentación, así como el "gerente del bosque" quitaría árboles percibidos como defectuosos de los bosques. Así como con las personas, sin embargo, las diferencias no son necesariamente defectos.

¿Pero qué hay de los árboles enfermos, moribundos e incluso muertos? Éstos son indicativos de la salud del bosque. "¿Ah?" Talando un bosque, como el amigo notó, hace mejorar la salud de los árboles restantes. El problema es, ¿quién decide lo que se tala y lo que se hace con los árboles tumbados por humanos? Con respecto al primer proceso, hay poco que pueda decirse contra el proceso de selección natural. Esos árboles que son grandes que se sitúan mejor, más duros, sobreviven. Aquéllos que no son, no lo harán. Cuando los humanos interfieren con este proceso, la salud global del bosque, finalmente, se debilita.

¿Pero qué de los árboles que están muertos o moribundos? Quitando unos, quizás para leña o construcción, probablemente no es dañino. Quitándolos todos, en un periodo de tiempo, sin embargo, finalmente roba al bosque de tierra fresca, nacida de la descomposición de los árboles caídos. Esto, a su vez, debilita la salud del bosque finalmente. Privado de la tierra fecunda, los nutrientes necesarios para el crecimiento, los árboles restantes están menos arraigados para resistir los azotes de la naturaleza, de tormentas, vientos, y enfermedad...

Atravesando los bosques, uno se golpea por la naturaleza "desaliñada" de éstos. Los árboles crecen en modelos del azar, se caen donde ellos puedan, sin cualquier orden claro. El césped, flores, y árboles crecen dondequiera que ellos puedan y salen fuera de piedras, incluso creciendo de los troncos de los árboles caídos. Mientras este desorden podría parecer caos, hay poco caos sobre eso. Es azar, pero sigue un modelo definido de nacimiento/crecimiento/muerte/descomposición, un ciclo que ha seguido por millones de años. El orden es ese de la naturaleza, no los humanos. Y quizás aquí nosotros ganamos alguna visión en la verdadera naturaleza de Thor.

Thor se preocupa por el orden global de la naturaleza, el continuando, natural, viviente de la Tierra, su - y finalmente nuestra - madre. Él se preocupa por los modelos más grandes de vida, modelos más grandes que dentro de ellos permiten considerable aleatoriedad. Esta aleatoriedad no interfiere de forma alguna con la progresión de vida, de hecho, que es esencial a él. Sin variedad, sin la homogeneidad estricta de formas de vida, hay casi cierto estancamiento y produce, y en el futuro, muerte.

Esto puede verse en el bosque que rodea esta cabaña. Los árboles que crecieron aquí hace cien años, el bosque de antiguo crecimiento, fue talado. Virtualmente todos los bosques locales son de segundo crecimiento. Más allá, desde que ellos crecieron relativamente rápido y constituyeron leños buenos, rectos, los árboles nativos se reemplazaron con una casi homogénea planta de pinos lodgepole. Como resultado, el bosque invasor se infesta con rapaces y parásitos que crecen en los pinos lodgepole y constituyen un bosque enfermizo. En las áreas donde el abeto se mezcla con los álamos, la salud del bosque es demostrablemente mejor...

La aleatoriedad dentro del orden natural es una parte de Thor. Quizás su tremenda fuerza es el resultado de este funcionamiento dentro del orden de la naturaleza. De hecho, las personas son más fuertes al vivir en armonía con la naturaleza, no envenenando sus cuerpos con químicos "controlados", "indefensos", contaminantes, y aditivos. Thor no

se preocupa por el pequeño orden temporal o trivial que las personas puedan imponer en la naturaleza, con una excepción importante. Forzando el bosque, forzando los ecosistemas del planeta de hecho, para conformar a nuestras expectativas y demandas, como se ha descrito, interrumpe y destruye los ciclos de vida que mantienen la tierra viva.

¿Qué de las necesidades de las personas por madera? la madera es un material de construcción excelente, ideal para el mobiliario, casas, y los otros usos innumerables. Verdad. Los conceptos clave son cultivar y mantener. Cuando nos acercamos con respeto durante el ciclo de vida, los árboles pueden ser una cosecha como cualquier otra, con la excepción de la lenta satisfacción que incomoda a los americanos. El Servicio Nacional del Bosque americano se refiere a "cosechar" los árboles en Bosques Nacionales. Si ellos los hubieran plantado, entonces quizás esto no sería un término absurdo como está en su uso. Repitámoslo: para cosechar, uno debe sembrar primero. El otro concepto, mantenimiento, significa, entre otras cosas, sin la infusión de fertilizantes sintéticos y venenos.

Cuando nos acercamos con respeto por el ciclo de vida.

Esto es respeto por Thor, y su naturaleza. Esto significa que acercarse al bosque, los ciclos de vida, sin respeto es desacatar a Thor. Esto es, simplemente, imprudente...

Thor, como su naturaleza, hace cualquier cosa por defender las vidas de los bosques, hombres, el camino de los dioses, y los propios dioses. Eres, de una forma u otra, también un participante en el ciclo de la vida. Para algunos, esto es bastante. Para otros, es mejor participar activamente en el proceso, para, como Thor, y con su ayuda, defender el orden del azar de naturaleza, junto con las personas y el buen nombre de nuestros dioses.

El gran enemigo de Thonar es la serpiente de Midgard: él la pescó una vez a y la golpeó en la cabeza, pero el gigante Hymir con quien él estaba pescando se asustó y cortó la línea. Él se la encontrará en el Ragnarök, y los dos de ellos se matarán. Hay alguna sospecha que originalmente se pensaba que Thonar había matado al Wyrm durante su viaje de pesca (Turville-Petre, Mito y Religión, pág. 76): un kenning para el dios es "orms einbani" - Perdición del Wyrm a una mano. El Húsdrápa de Úlfr Uggason (décimo siglo tardío) lo describe golpeando su cabeza fuera en las olas, pero el Ragnarsdrápa de Bragi (noveno siglo temprano) tiene al Wyrm sobreviviendo: es así posible que dos versiones paralelas de la historia existieran a través de la era vikinga.

Como es expresado arriba, su animal principal es la cabra. Ninguna fuente superviviente lo asocia directamente con el oso, pero se piensa a menudo que los osos representan la fuerza y nobleza en el pensamiento germánico, por lo que se ajustan bien con él. También se reflejan las dos historias de la lucha con el Wyrm de Thonar en las dos versiones de lo que Friedrich Panzer llamó el cuento del "Hijo del Oso" (un motivo que aparece en muchas de las historias de héroes oso del Norte como Beowulf y Böðvar-Bjarki): en uno, el Hijo del Oso mata al dragón o wyrm; en el otro, el Hijo del Oso y el wyrm se matan.

El águila no se asocia directamente con Thonar en cualquiera de los cuentos supervivientes, pero uno de los Martillos mejores conocidos es el uno de Skåne con la cabeza de un águila bajo dos grandes ojos llamativos (qué nos recuerda la luz intensa ardiente de Þórr en Þrymskviða). Un pedazo similar también se encontró a Hiddensee cerca de Rügen. El Kalevala nos dice primero ese Väinämöinen sacó fuego golpeando las garras y plumas de una águila contra una piedra; las tribus de Asia del Norte cuya tradición chamánica puede haber influido en bien la nórdica, también ve el trueno personificado como un águila; y el correspondiente de Thonar, Indra, toma la forma de una águila también (Unto Salo, "el Ukko Agricola en la luz de la arqueología", en Ålback, Religiones antiguas nórdicas y finlandesas, pp. 167-175). No es improbable que este pájaro tenga algunos lazos con Thonar.

La esvástica también se ve a menudo como una señal de Thonar. Turville-Petre menciona que "El dios Lapón Horagalles (Þórr Karl (Anciano Þórr - KHG)), quién se adaptó de Thórr, quizás en la Edad de Hierro temprana, se retrata, no sólo con un martillo, o dos martillos, sino también con una esvástica. En Islandia una forma de esvástica se usó recientemente hasta como un encanto para descubrir a ladrones, y se llamó Þórshammar" (Mito y Religión, pág. 84). Generalmente se acepta que esta señal era el emblema de Thunar entre los anglosajones (Wilson, Paganismo anglosajón, pág. 115), quienes raramente lo usaban en las armas, más a menudo en los broches y urnas funerarias. En el último caso, puede haber tenido el mismo propósito que los pequeños amuletos Martillo de hierro de los entierros de la era vikinga. La esvástica se ha visto como mostrar el Martillo del dios que gira en un círculo - quizás como la señal de santificar.

El roble es el gran árbol de Thonar, y, por supuesto, ha sido asociado con santidad desde los tiempos más tempranos. Hay también una planta, houselek que lleva el nombre "la Barba de Thor" y se plantó en las cimas de casas para prevenir los golpes de relámpagos. En su descripción de la jornada de Þórr al vestíbulo de Geirröðr, Snorri cita una frase, "El rowan es la salvación de Þórr" y tiene al dios sacado del río hinchado por uno de estos árboles; el Dios del trueno Lapón tiene una esposa llamada "Ravdna" (rowan) que sugiere que este árbol puede haber sido estrechamente asociado con Sif (Turville-Petre, Mito y Religión, pág. 98).

Como arriba es expresado, Thonar parece ser particularmente aficionado a la cerveza robusta. Las bendiciones hechas a él deben incluir comida así como bebida; Þrymskviða describe cómo él (incluso mientras se enmascara como Freyja) engulle un buey entero y ocho salmones así como todos los bocados puestos para las señoritas.

Wulþur

(Ullr, Wuldor, Wulþus)

Aunque su nombre significa "gloria", Wulþur es una figura vaga entre los Ases. El no toma ninguna parte en los mitos Eddicos; La única historia que conocemos sobre él es, según Saxo, que él gobierna a los Ases durante los años de exilio de Wodan. Cuando Wodan vuelve y expulsa a Wulþur, él logra viajar sobre el mar en un hueso mediante un hechizo; el kenning "la nave de Ullr" habla de un escudo, así es posible que él pudo haber viajado también en sobre un escudo.

Snorri nos dice que él es el hijo de Sif e hijastro de Þórr, que él tan buen arquero y esquiador que nadie puede ganarle; él es agradable a la vista y tiene atributos de guerrero; y por esa razón se le invoca en los combates cuerpo a cuerpo. Se le dan los nombres de öndur-Ás (Ase de los equis), boga-Ás (Ase del arco), veiði-Ás (Ase cazador), y skjaldar-Ás (Ase del escudo).

Según se menciona bajo "Skaði", Wulþur y Skaði tienen una gran semejanza, compartiendo muchos de sus rasgos y funciones; la sugerencia de Schröder de que pueden haber sido incluso hermanos (o medios hermanos) es discutido en este capítulo. La semejanza entre Wulþur y el dios finés de la caza y los bosques Tapio es también muy cercana, como puede ser visto en esta canción tradicional:

"Tómame, bosque, como uno de tus hombres,
Como uno de sus compañeros, Tapio,
Salvaje, como tu buscador de flechas..."

Toma un hombre, enséñale
A mirar arriba al arco del cielo,
Observar la Gran Osa
¡Y estudiar las estrellas!...

Conduce a un hombre en esquí...
Llévalo a ese túmulo
Donde se puede hacer una presa
Una cacería llevada a cabo"

(Lönnrot, ed, el Kantelar, pp. 85-86)

Varias referencias en la poesía Eddica sugieren que Wulþur llevaba un lugar más elevado en la religión que su ausencia en los mitos muestra. En el Grímnismál 42, Óðinn habla del "favor de Ullr, y de todos los dioses"; en Atlakviða in groenlenzca 30, el anillo del juramento es llamado "anillo de Ullr". Su nombre es absolutamente común como nombre de lugares escandinavos, siendo así especialmente en Noruega y Suecia central. Turville-Petre compara esto con la distribución de nombres de lugares de Týr, comentando que, "Pareciera que Ull en el norte fue lo que era Týr en el sur" (Mito y la religión, p. 184). Turville-Petre también menciona los lugares como "Ullarfoss" (cascada de Ullr) al lado de "Goðafoss" (cascada de los dioses) y de "Ullarklettur" (acantilado de Ullr) al lado de "Goðaklettur" (p. 183), que hacen alusión a la frase "Ullr... y todos los dioses" más que una forma de aliteración poética.

Aunque hay poca evidencia de Wulþur en el sur de escandinavia, es también posible que un cierto recuerdo de él viviera en la conversión inglesa: el "himno de Caedmon" habla del wuldurfadur, que se puede interpretar como "Padre Gloria" o, con el uso de más imaginación, "padre Wuldor". En cualquier caso, este poema parece preservar varios títulos de dios pagano y aplicarlos a la deidad cristiana (Ström and Biezais, Germanische und Baltische Religion, pp. 102, 110), así que no es increíble, aunque no probable, que los anglosajones pudieran haber conocido a este dios. Los Godos también tienen la palabra wulþus ("gloria - majestuosidad", pero no tenemos ninguna forma en decir si la decían como el hombre de un dios.

Al lado de "Ullr", hay también un dios "Ullinn", cuyo nombre es una formación adjetiva que significa "el glorioso". Éste ha sido comparado a menudo como el doble de Óðr - Óðinn; más extensivamente por de Vries; no hay razón para dudar que sean el mismo dios.

Cómo y cuando nuestra gente supo de Wulþur es desconocido. A menudo se ha sugerido que Wulþur pudo realmente haber sido una forma del antiguo "Padre Celestial" o "Padre brillante" de los Indo-Europeos; se ha sugerido además que él era un dios finés cuyas formas fueron aprendidas por los Nórdicos. En el mundo natural, su poder es mostrado a través de la "gloria" de la aurora boreal. Su vestíbulo se llama Ýdalir, el "hondonada del tejo", que va bien con su rol de dios arquero. También es fuerte la creencia de que es un dios del invierno, por lo que el tejo perenne sería claramente sagrado. Este vínculo entre Wulþur y los tejos también sugiere que Saxo pudo haberlo conocido de una antigua tradición cuando dice que Ullr era un hechicero que podía navegar sobre un hueso. El tejo era el más mágico de árboles, y cuatro inscripciones de Frisia fueron talladas sobre madera de tejo, por lo menos dos de ellas invocaban específicamente la fuerza del tejo - para someter a las olas, en un caso; en el otro, para protegerse del mal. Este poder de protección puede explicar el lazo entre Ullr y el escudo, así como su papel como dios del combate cuerpo a cuerpo. El tejo es también el árbol de la muerte, o de la vida en la muerte; Wulþur puede compartir este aspecto, también, con la diosa del invierno Skaði.

La vaina del siglo tercero de Thorsberg tenía el nombre wlþuwewaR, "Sirviente de Wulþur", sugiriendo que la espada perteneciera a alguien con ese nombre o que la espada fue consagrada al dios.

Así como viaja con zapatos para la nieve y esquíes, Wulþur es también un jinete, aunque no tiene al parecer ningún corcel con quién esté íntimamente identificado: la lista de nombres de caballos de héroes en el Kálfsvísá termina con la línea "Ullr (montó) varios, pero Óðinn (montó) a Sleipnir".

Wulþur ha sido asociado a los Vanes varias veces. H.R. Ellis-Davidson observa que sus nombres de lugares están asociados a menudo cerca con las deidades Wanicas, y comparan tentativamente el kenning del escudo "nave de Ullr" con la historia de Scyld Scefing (descendiente de una astilla de escudo) en Beowulf y el Gesta Regnum de William de Malmsbury (Dioses y Mitos, pp. 105-106). De Vries también sugiere fuertemente que Ullr tuviera una relación especial con varias deidades Wanicas: sus nombres de lugares se comparan con los de Freyr en Noruega, Njörðr en Suecia, y hay también dos Ullr-Hörn (Freyja) y dos pares de Ullr-Dísir (Religionsgeschichte II, 157). Estos nombres de lugares se forman a menudo con "prado" o "campo de maíz", sugiriendo una conexión con la fertilidad. Además de esto, hay tres pares de Óðinn-Ullr donde los nombres están asociados con una isla o un lago; aquí, uno podría quizás ver una relación con la historia de Saxo de Wulþur que toma el lugar de Wodan por un tiempo, luego huyendo por el agua.

Una explicación que se ha ofrecido para estas asociaciones es la teoría de los reyes alternantes del verano y el invierno. Las promulgaciones de la gente de la batalla entre el invierno y el verano personificados son absolutamente comunes en las tierras germánicas (generalmente en Ostara, cuando el invierno/muerte es expulsado): no es inverosímil que en épocas paganas, el poder de dioses particulares se podría considerar por la mitad del año, y el cambio de las estaciones como el reflejo de su cíclico conflicto. Visto así, Wulþur sería como el rey del invierno - el dios de los bosques y de los esquíes, de los caminos nevados - mientras que Fro Ing quizás sería el rey del verano. Esta asociación de Ullr y las deidades Wanicas es especialmente interesante en la luz de la unión separada de Skaði y Njörðr: ahí, también, hay una alternación del verano e invierno.

Los colores de Wulþur son el verde oscuro de las agujas del árbol del tejo y el rojo brillante de sus bayas.

Como arriba es expresado, Thonar parece ser particularmente aficionado a la cerveza robusta. Las bendiciones hechas a él deben incluir comida así como bebida; Þrymskviða describe cómo él (incluso mientras se enmascara como Freyja) engulle un buey entero y ocho salmones así como todos los bocados puestos para las señoras.

Heimdall

Heimdall, el poderoso guardián del puente Bifrost, del arcoíris, entre midgard, la tierra de los hombres y Asgard, la tierra de los ases.

Este dios de la luz es hijo de Odín y de nueve gigantás hijas de Geirrendour, que lo nutrieron con la sangre de un jabalí, la fuerza de la tierra, la humedad del amor y el calor del sol. A causa de sus dientes de oro, también es llamado Gullintani. Es uno de los dioses más importantes de los germanos. Su nombre parece significar "el que lanza claros rayos" o "Dios de la luz"; los escandinavos que lo nombraban, dicen de él que era grande y hermoso, armado con una gran espada centelleante, y un majestuoso caballo (Gulltop), su labor era vigilar el puente del arcoíris entre Midgard y Asgard, llamado Bifröst. Debido a su labor, los dioses lo dotaron de una visión y un oído extraordinarios. Ve a una distancia de más de 100 millas y oye crecer la lana en los lomos de los corderos y el sonido del pasto cuando crece. También veía tanto de noche como de día, razón por la que casi nunca dormía, menos que un pájaro. Es el que anunciará el comienzo de Ragnarok ("El destino de los dioses" -versión más aceptada del Ragnarok-, o el "crepúsculo de los dioses"-versión popular-) haciendo sonar su gran cuerno Gjallarhorn que se oirá en todo el mundo. Era enemigo implacable de Loki, ya que éste se burlaba sin piedad de sus tareas de guardián y vigilante de los dioses. Se dice que el día del Ragnarok, peleará en una furiosa contienda contra Loki en la que ambos acabarán muertos, además de los otros dioses.

Una tradición nórdica dice que descendió a la tierra y engendró en tres mujeres los tres linajes (castas): príncipes, súbditos y siervos.

Origen e Historia de Heimdall

En el transcurso de un paseo en la orilla del mar, Odín vio una vez a nueve bellas gigantás, las doncellas de las olas, Gialp, Greip, Egia, Augeia, Ulfrun, Aurgiafa, Sindur, Atla e Iarnsaxa, profundamente dormidas en las blancas arenas. El dios del cielo quedó tan enamorado de las hermosas criaturas que, como relatan los Eddas (Relatos que describen los mitos nórdicos), se desposó con las nueve y se combinaron, en el mismo momento, para traer al mundo un hijo que recibió el nombre de Heimdall.

Las nueve madres procedieron a alimentar a su bebé con la fuerza de la tierra, la humedad del amor y el calor del Sol, una dieta que demostró ser tan fortalecedora que el nuevo dios adquirió un crecimiento completo en un espacio de tiempo increíblemente corto y corrió a unirse a su padre en Asgard. Encontró a los dioses observando con orgullo el arco iris del puente Bifröst, el cual acababan de construir con fuego, aire y agua, los tres materiales que aún pueden verse en este extenso arco, donde brillan los tres colores principales significativos de estos elementos: el rojo representando al fuego, el azul al aire y el verde a las frescas profundidades del mar. Mismo puente que ningún gigante podía pasar. Heimdall, guardián del Arcoíris (Bifröst)

Heimdall, tocando el Gjallarhorn, el cuerno que anuncia la batalla final entre las fuerzas del bien y las del mal, el temido

Ragnarok, "El destino de los dioses".

Este puente unía a Midgard (la tierra de los hombres) con Asgard (la tierra de los dioses) y terminaba bajo la sombra del poderoso árbol Yggdrasil, cerca del cual se encontraba el manantial que Mimir velaba, y el único inconveniente que evitaba el pleno disfrute del glorioso espectáculo era el temor a que los gigantes de escarcha llegaran a usarlo para lograr acceder a Asgard.

Al momento de la llegada de Heimdall, los dioses estaban deliberando sobre la conveniencia de asignar un guardián fidedigno y vitorearon al nuevo recluta como alguien apropiado para cumplir con las onerosas obligaciones de su cargo.

Heimdall accedió con alegría a asumir la responsabilidad y desde entonces veló día y noche el sendero de arco iris que se adentraba en Asgard. Para permitir que Heimdall detectara la aproximación de cualquier enemigo desde lejos, la asamblea de los dioses le concedió sentidos tan agudos que se dice que era capaz de oír crecer la hierba en las colinas y la lana en los lomo de las ovejas; de ver a cien millas de distancia tan claramente tanto de día como de noche, y con todo ello, necesitaba menos tiempo de sueño que un pájaro, así era el poderoso Heimdall.

A Heimdall se le proporcionó además una reluciente espada y una maravillosa trompeta, llamada Gjallarhorn, la cual los dioses le ordenaron que hiciera sonar siempre que divisara la aproximación de sus enemigos, los gigantes de escarcha, declaraprotendo que su sonido despertaría a todas las criaturas en el cielo, la tierra y Niflheim. Su último terrible sonido anunciaría la llegada del Ragnarok, día en que la batalla final sería disputada, y en el cuál mataría a su enemigo de muerte Loki.

Para tener este instrumento, que era un símbolo de la Luna creciente, siempre a mano, Heimdall o bien lo colgaba de una rama del Yggdrasil sobre su cabeza o lo sumergía en las aguas del manantial de Mimir. En este último lugar yacía junto al ojo de Odín, que era un símbolo de la Luna llena.

El palacio de Heimdall, llamado Himinbjorg, estaba situado en el punto más alto del puente, y allí le visitaban a menudo los dioses para beber del delicioso hidromiel con el que él los agasajaba.

Heimdall siempre era representado con una resplandeciente armadura blanca, por lo que era conocido como el dios brillante o de la luz. También era conocido como el dios delicado, inocente e indulgente, nombres que merecía, pues era tan bondadoso como hermoso y todos los dioses le amaban cariñosamente. Conectado por el lado de sus madres con el mar, a veces era relacionado con los Vanes y ya que los antiguos nórdicos, especialmente los islandeses a quienes el mar los rodeaba, les parecía el elemento más importante, creyendo que todo había emergido de allí. Le atribuían un conocimiento muy extenso y se lo imaginan especialmente sabio.

A Heimdall se le distinguía también por sus dientes de oro, que destellaba cuando él sonreía y se ganó el sobrenombre de Gullitani (el de los dientes de oro). También era el orgulloso propietario de un veloz corcel de crines de oro llamado Gulltop, que le transportaba de acá para allá pero especialmente temprano por la mañana, a cuya hora, como heraldo del día, tenía el nombre de Heimdellinger.

Heimdall descubre a Loki robando Brisingamen a Freya

Heimdall, le entrega Brisingamen a Freya, después de arrebatarlo al dios del fuego Loki.

Su extremada agudeza de oído molestó a Heimdall, el dios de la luz, noche cuando escuchó el suave sonido de lo que parecía ser pasos de gato en dirección al palacio de Freya, Folkvang. Proyectando su vista de águila en la oscuridad, Heimdall percibió que el sonido era producido por Loki, el cual, habiendo entrado sigilosamente en el palacio como una mosca, se había aproximado al lecho de Freya y estaba intentando robarle su brillante collar de oro, Brisingamen, el emblema de la fertilidad y la armonía de la Tierra.

Heimdall, el guardián del arcoiris Bifröst, vio que la diosa se encontraba dormida en una postura que hacía imposible abrir su collar sin ser despertada. Pero, el astuto dios del fuego Loki, permaneció dubitativo al lado de su cama solo durante unos momentos y entonces comenzó a murmurar las runas que les permitían a los dioses cambiar de forma según su deseo. Mientras Heimdall se encontraba al pendiente de la situación, Loki se vio reducido hasta alcanzar el tamaño y la forma de una pulga, tras lo que se deslizó bajo las sábanas y picó el costado de Freya, causando de esta manera que ella cambiara de posición sin ser despertada de su sueño.

El cierre estaba ahora a la vista y Loki, abriéndolo cuidadosamente, obtuvo el codiciado tesoro y procedió a marcharse con él sin dilación. Heimdall se lanzó inmediatamente en persecución del ladrón nocturno y, alcanzándole rápidamente, desenvainó su espada de la funda con la intención de cortar su cabeza, cuando el dios se transformó en una parpadeante llama azul. Rápido como el pensamiento, Heimdall se transformó en una nube y envió rápidamente lluvia para apagar el fuego. Pero, el malvado dios Loki, alteró su forma con la misma velocidad para transformarse en un oso polar que abrió sus fauces para tragarse el agua. Heimdall, sin dejarse intimidar, adquirió entonces a su vez la forma de un oso y atacó ferozmente. Pero como el combate amenazaba con acabar desastrosamente para Loki, se transformó en una foca y tras imitarle Heimdall, el de la dentadura de oro, una última lucha tuvo lugar, que concluyó con la derrota de Loki viéndose forzado a entregar el collar, que fue debidamente devuelto a Freya por Heimdall.

En esta leyenda, Loki, el dios del fuego, es un símbolo de la sequía o de los funestos efectos del calor demasiado ardiente del Sol, que viene a robarle a la Tierra (Freya) su más preciado ornamento (Brisingamen). Heimdall es una

personificación salvadora de la lluvia y el rocío gentil, que, tras luchar durante un rato contra su enemigo, la sequía, que Loki representa, termina por derrotarla y le obliga a renunciar a su premio.
Los Nombres de Heimdall

Heimdall tiene otros nombres, entre los cuales encontramos los de Hallinskide e Irmin, pues a veces ocupaba el lugar de Odín y era identificado con aquel dios, al igual que con otros dioses de espada, Er, Heru, Cheru y Tyr, que destacaban todos por sus relucientes armas. Él, sin embargo, es más conocido generalmente como el custodio del arco iris y dios del cielo y de las fértiles lluvias y rocíos, que traen buenos tiempos a la Tierra.

Heimdall compartía además con Bragi el honor de darle la bienvenida a los héroes en Valhalla, el paraíso de los guerreros, y, bajo el nombre de Riger, era considerado como el señor divino de varias clases sociales que componen la raza humana.

Heimdall, en la batalla final del "destino de los dioses" o Ragnarok, contra su malvado rival, el dios del fuego Loki.

La Historia de Rig (la creación de las clases sociales)

Heimdall dejó su lugar en Asgard un día para pasear por la Tierra, como los dioses solían hacer en ocasiones. No había caminado aún mucho cuando llegó hasta una pobre cabaña a orillas del mar, donde se encontró con Ai (bisabuelo) y Edda (bisabuela), una pobre pero respetable pareja, que le invitó de forma hospitalaria a compartir su exigua comida de gachas de avena. Heimdall, el dios de la luz, que dijo llamarse Rig, aceptó gustoso la invitación y permaneció con la pareja durante tres días enteros, enseñándoles muchas cosas. Al concluir este tiempo, se fue para continuar con su viaje. Algún tiempo después de su visita, Edda dio a luz a un niño de piel oscura y rechoncho, a quien llamó Thrall.

Thrall pronto mostró una fuerza física poco común y grandes aptitudes para los trabajos pesados, una vez hubo crecido, tomó como esposa a Thyr, una chica de constitución gruesa con las manos quemadas por el sol y pies planos que, al igual que su marido, trabajaba de sol a sol. Muchos hijos nacieron de esta pareja y su descendencia fue la de los siervos de la gleba o esclavos del Norte.

Tras dejar la pobre cabaña y la desolada costa, Riger se dirigió hacia las tierras del interior, donde en poco tiempo llegó hasta unas tierras cultivadas y una fértil granja. Entrando en esta confortable morada, se encontró a Afi (abuelo) y Amma (abuela), que en muy buen gesto hospitalario le invitaron a sentarse con ellos para compartir la simple pero abundante comida que habían preparado para su almuerzo.

Riger aceptó la invitación y permaneció allí tres días con sus anfitriones, impariéndoles toda clase de conocimientos útiles para ellos. Tras marcharse de su casa, Amma tuvo un robusto hijo de ojos azules, a quien llamó Karl. Mientras crecía, demostró grandes y variadas habilidades en la agricultura y a su debido tiempo se casó con una rolliza y hacendosa esposa llamada Snor, la cual le dio muchos hijos y su descendencia fue la raza de los agricultores.

Dejando la casa de esta segunda pareja, Riger continuó su viaje hasta que llegó a una colina, sobre la cual se ergía un majestuoso castillo. Allí fue recibido por Fadir (padre) y Modir (madre), los cuales, bien alimentados y vestidos lujosamente, como aristócratas, le recibieron cordialmente y le agasajaron con exquisitas carnes y deliciosos vinos.

Riger permaneció tres días con esa pareja, tras lo cual regresó a Himinbjorg para reanudar su guardia como vigilante de Bifröst y al poco tiempo, la esposa de la tercera pareja tuvo un hermoso y esbelto hijo, a quien llamó Jarl. Este niño mostró pronto una gran afición por la caza y toda clase de ejercicios marciales, aprendió a interpretar runas y vivió para realizar grandes hazañas de valor y gran coraje que hicieron su nombre distinguido, añadiendo gloria a su estirpe. Tras alcanzar la edad adulta, Jarl se desposó con Erna, una doncella aristocrática y de esbelta figura, que gobernó su casa sabiamente y le dio muchos hijos, cuya descendencia fue la destinada a gobernar, el más joven de los cuales, Konur, se convirtió en el primer rey de Dinamarca. Esta leyenda nos permite observar el marcado sentido de clase social que existía entre las razas nórdicas.

Disir

Según lo que podemos rastrear según los estudios y descubrimientos iniciados por personas eruditas en lo que a Culturas Antiguas y (mas específicamente) Europa se refiere, podemos observar como se desarrolló un muy arraigado culto Femenino el cual parece provenir de los cultos agrícolas del paleolítico superior, de donde el Ásatrú y su sistema tradicional de creencias también proviene. Dichos descubrimientos pueden llegar a juntarse sin miedo a la equivocación con escritos pre-cristianos supervivientes hasta nuestros días que originarios de la Islandia Pagana podemos traer a nuestros tiempos y traducirlos a nuestras lenguas. De todas esas bases, podemos hacernos una clara idea y afirmar rotundamente que el culto a lo Femenino, a lo Dador y Fértil Femenino y a la Grácil Diosa que lo representa, lleva observándose desde la edad de piedra...es decir: Es un culto hermoso e impresionantemente antiguo, elaborado y arraigado desde el principio de eras pasadas y remotas de la historia de nuestra especie. Dicho culto si es cierto que ha sufrido cambios evidentes a lo largo de la historia (muy radicalmente debido a las migraciones y avances tecnológicos), pero eso jamás significa que haya sido bajo ningún concepto ignorado por la cultura antigua del viejo continente...mas exactamente por Germanos y Celtas. Con el paso del tiempo y la evolución tecnológica, artesanal y en general: Cultural de las tribus, podemos intuir según los estudios presentados que el modus operandi señalado ha podido verse adaptado a los nuevos cambios o bien (incluso) variados alarmantemente, ahora bien ¿eliminados? sería ilógico afirmarlo. La agricultura aunque variada...¿no ha sobrevivido hasta nuestras modernizadas épocas? La mitología Nórdica, describe claramente la relación original entre la religión Teutónica y sus primordiales fuentes (El Chamanismo siberiano y las

religiones del Neolítico), sorprendentemente podemos ver vestigios muy parecidos en la mitología Celta y Germana debido a este mismo suceso, del mismo modo que ambas son parecidas a las originales del Norte de la Península Ibérica (Vascos, Asturianos, Riojanos, Gallegos, etc) que prueban una fuente original, diferenciado únicamente por su valor lingüístico y territorial. Las Idises son espíritus Madres/Matriarcales observadas por el Paganismo Antiguo y cuya creencia a sobrevenido al Neo-Paganismo contemporáneo. Dicho culto no se dio lugar ni en Grecia ni en Roma y los únicos vestigios encontrados son de poblados Germanos y Célticos, o en algunos casos, poblados Céltico-Germánicos. Como hemos observado (u observaremos al leer el demás contenido del Web) el culto al Matriarcado es una Realidad que estuvo presente en el pasado Pagano y sigue siendo una realidad en los paganos reconstrucciónistas...Ásatrú revive dichos cultos femeninos con el esplendor y la llama Antigua que ha hecho renacer las creencias de nuestros antepasados de la Antigua Europa. Las Idises pueden ser concebidas como espíritus guardianes...de mujeres ya muertas (habitualmente, en vida compartían vínculos sanguíneos con los actuales protegidos). Son en definitiva espíritus Femeninos protectores. Se puede llegar a pensar en que también dichos términos pueden referirse incluso a mujeres vivas: Sin embargo, pareció atribuirse más poder "mágico" a las ya fallecidas, probablemente por su ya actual conocimiento exacto de las fuerzas "espirituales"...por lo cual las mujeres del "Clan" fallecidas, podrían llegar a convertirse en Antepasadas Protectoras las cuales podían incluso ayudar en las Batallas (aunque de una forma diferente, evidentemente). Las Idises son por tanto antepasadas que ya desde su lugar en el mundo que está "mas allá de la percepción" pudieron ayudar a los vivos...en esto nos podemos basar al encontrar estatuillas con inscripciones las cuales claramente nos pueden ayudar a darnos una idea de la función de estas Fuerzas...además, diversas piedras Votivas encontradas en determinadas ciudades donde las Idises eran ofrendadas o bien se las mostraba gratitud por la respuesta a un rezo o la inmediata y sorprendente intervención de dichas fuerzas en un beneficio determinado. Las Idises son mas provechosas hacia un parentesco suyo, que aún permanezca entre el mundo de los vivos. Por lo demás, podemos observar también como las Idises pueden no solamente ayudar en la continuidad de la vida promoviendo sus mágicas y a menudo milagrosas aportaciones, si no, que (para quien sepa como oírlas) pueden avisar de sucesos o relatar hechos pasados, presentes y futuros...probablemente una de las varias concepciones de Idises la tengamos en la Völsunga Saga, donde la "Adivina" pertenezca a estos espíritus, la cual es interrogada por el dios Odín. Como se ha dicho...se han encontrado "piedras" de Veneración y Trabajo con estos espíritus, a lo largo de diversos puntos de Europa...al parecer diversas piedras fueron dedicados a estos espíritus sagrados, con el fin de contactar, solicitar y/o agradarlas. Estas piedras son reconocidas por sus rasgos indiscutiblemente comunes, y además, por sus inscripciones, el hallazgo más cercano a nosotros se encuentra en Córdoba (sur de España).

Familias enteras pudieron encargarse a las Idises para diferentes propósitos...podríamos hablar de propósitos tales como Salud, Cosecha, Defensa...También, Soldados Germanos pudieron probablemente presentar sus respetos a las Idises en los lugares debidos de culto... De hecho, muchas piedras y monumentos fueron levantados en gratitud a estas Madres Espirituales...dichos homenajes tenían por motivo la gratitud por alguna gran obra (probablemente incluso: La Victoria en una delicada y arriesgada Batalla).

Probablemente, estos homenajes ya fueron jurados junto a la petición realizada a modo de: Dame y yo te prometo retribuir...

Esto sin embargo cabe apuntar no fue solamente y exclusivo de la civilización Germana...los Celtas también observaron espíritus (Menos que los Dioses, pero mas que los Humanos) Femeninos, cuyos conocimientos de los reinos del "mas allá" y poderes "sobrenaturales" podrían usarse en beneficio del Clan (o de la persona individual) si dichos espíritus eran correctamente tratados.

No debe sin embargo confundirse con ángeles, siempre recordando que el concepto actual del ángel llevado por los Cristianos es de origen Hebreo y por defecto, absolutamente nada que ver ni con los Celtas ni con los Germanos. Sin embargo, tal vez por la unión y el (no siempre) parecido territorial, además de por alguna relación (y choque) entre las civilizaciones Celtas y Germanas, así de por motivo de orígenes comunes: Es normal concluir en pensar que dichas civilizaciones tendrían algunas semejanzas. Las funciones primarias de las madres (Idises), según lo demostrado en las inscripciones, eran ayudar en la época de la necesidad, de proteger, de mirar sobre una familia o un clan, de ayudar en fertilidad y parto, de curar, y de dar posiblemente la protección en batalla. Además, muchas de las inscripciones aparecen deber elogiar las diosas o los espíritus, que tienen el nombre del río o sueltan en cuál él reside, probablemente para la protección mediante el cruce de dichos y específicos territorios marinos. Y esto no solo sucede tan específicamente, pues podemos ver Espíritus Idises o similares que eran dedicados a la protección de recintos/regiones enteras. Tal vez...veamos algo similar en zonas como El País Vasco, donde los espíritus mágicos y femeninos son parte del Folklore. En el País Vasco, tenemos algo similar llamado "Lamias"...las cuales descienden de creencias antiquísimas y se describen mujeres con pies de pato (por supuesto un simbolismo de "mujer" no "normal", sobre natural o pocos habituales...tal como encontramos a las Idises como "influyentes desde otro mundo").

Con la información recogida por Europa podemos llegar varias conclusiones sobre la adoración de las Matronas (espíritus femeninos poderosos, donde también podemos incluir a las Díosas):

1) adoraban a las Idises como diosas extensamente entre la gente germánica durante por lo menos varios siglos. Mi impresión es que eran adoradas mucho antes hemos escrito expedientes de ellos, y que los expedientes escritos comenzaron solamente a demostrar para arriba durante el apogeo del imperio romano con su cuadro de soldados que sabe leer y escribir y de otros funcionarios del origen germánico. Es decir no pienso que la adoración extensa de Idises, y la instrucción latina, apenas sucedida para coincidir inmediatamente; Pienso que la veneración de las diosas e idises estaba hace mucho tiempo pero que no dejó rastros hasta que la gente común aprendió escribirles las inscripciones en

piedra.

2) las matronas tenían un número de funciones, incluyendo especialmente protectoras, ayuda, y ofrecer bendiciones tales como la fertilidad, el amor, la salud, cuidado de niños.

3) fueron asociados a ciertas características naturales, en los ríos particulares, a los resortes, y a los árboles.

4) las ciudades, las regiones, las tribus, los clanes, las familias, y las casas del individuo tenían con frecuencia sus propias matronas dedicadas.

5) todas las clases de gente adoraban a los matronas: mujeres y hombres, gente y líderes comunes, soldados y civiles..

6) las personas parecían mirar a los matronas como siendo muy personales, a nivel local y cerca de ellos. Las inscripciones se tratan a menudo "a mis o nuestras matronas". Se parece probablemente que la gente consideraba a las matronas particulares que ella adoraba para pertenecer a ellos, su familia, su lugar nativo, más bien que verlos como figuras divinas distantes, tales como Dioses Olímpicos tal lejanos de los Mortales.

Nota aparte: El concepto de Matrona es idéntico al de Idise (o Disir). Los Romanos llamaron a estas entidades observadas tanto por Teutones así como por los Celtas, bajo el nombre de Matronae –Matronas- y de hay la utilidad de dicha palabra en este artículo.

Actualmente el culto a las Idises es algo también recuperado y es mas...

Las Idises tan antiguas como el tiempo, podemos observarlas de igual manera como protectoras del Pueblo, del Clan, de la línea Sanguínea y por lo tanto de nuestra Religión también. No será difícil (ni mucho menos improbable) atraer la atención de estos espíritus cuando vean sincero, leal y honorable intención de volver a los "Antiguos Modos" de religión...que aunque versados para nuestros tiempos (todo evoluciona) se sigue basando en los principios innatos que caracterizan nuestro origen como religión y caracterizaron al germano-pagano como cultura.

Con la llegada de estas poderosas entidades espirituales cuya antigüedad y origen es imposible calcular con extrema exactitud, podremos observar personalmente y de manera concreta el poder benéfico que pueden ofrecernos y comprenderemos de manera mas profunda las razones que movieron a nuestros antepasados a tomarse en serio a las Matronas.

En armonía con los principios de nuestra fe, las madres / matronas esperan dar los regalos y recibirlas en vuelta; nuestra falta de aceptar sus regalos y nuestra falta de volver los regalos son igualmente ofensivas a ellas. Tienen de hecho lados oscuros...

Es hora para nosotros de traerlos hacia fuera otra vez en la luz y el calor de nuestros hogares de la familia, es hora de restituir los viejos modos de proceder religiosos y espirituales, dándoles el honor de sus propios nombres, aceptándolos: pues nuestros parentescos antiguos y pues nuestro acoplamiento no solamente a la fuerza de nuestras líneas de la familia pero también a la magia y a la energía de la naturaleza que las madres paganas tierra-arraigadas mediadas una vez mas para nosotros.

La atención y en general el trabajo con las Idises no tiende a ser en absoluto complicado, pero si importante en el resurgir de los antiguos modos de proceder religioso/pagano.

Épocas en los que recordar puede ser Yule...donde se pueden dedicarlas comida y bebida (no olvidemos que Yule es época de reunirse con los seres queridos y las Idises deben tener ese mismo estatus, pues en cierto modo pertenecen a nuestra familia...solo que "desde otro nivel de existencia" también junto a esa ofrenda pueden ser prendidas en su honor velas e inciensos. Durante el banquete podría darse lugar que se pusiera un lugar mas en la mesa, dedicado a las Idises...Criar a las Idises en el corazón atraen su atención y beneficio. Aunque eventos así en favor de las Idises no tiene porque ser en la época de Jöl (Yule) lo único que sucede que se menciona Yule por ser dicha temporada la dedicada para la reunión familiar y banquete de parentesco. Sin embargo, el ofrecimiento a las Idises pueden llevarse a cabo en cualquier época del año.

Se reitera también en caso de en algún momento se pida favor alguno a las Idises, una vez cumplido debe ser inmediatamente retribuido. Un regalo, requiere un regalo...no llevar esta línea tradicional muy observada por nuestros antepasados, podría constituir una ofensa para las Idises. Algo no muy recomendable.

Los Elfos

Son espíritus luminosos (la traducción de la palabra "Elfo" significa espíritu luminoso) que a menudo ayudan al ser humano. Se cree que los Elfos pueden ser reminiscencias de Dioses estrictamente locales dedicados a la protección muy concreta de un clan o una confederación de algunos pocos clanes (un poblado). También hay otra teoría que afirma que el culto a los Elfos puede ser una clase de culto a los antepasados y por tanto los Elfos simbolizar las almas de los difuntos que ya han partido. El culto de los Elfos está enfocado en los Vanes, la casa del Dios Frey se llama Álfheim que significa país de los Elfos. Hay una costumbre denominada Álfablót en la cual se les deja típicas ofrendas (a menudo comida) fuera de las casas, para propiciar a los que pudieran habitar a los alrededores. Esta costumbre sigue perviviendo en algunas granjas de Islandia.

Generalmente están vinculados a la protección de las riquezas, de los niños y animales (ganado) así como maestros en lo referente a la magia que esconde la naturaleza. Hay una mención a una clase de Elfos Negros pero que sin embargo, particularmente nosotros no tenemos muy en cuenta, Snorri es quien los menciona de este modo. Se sabe por la tradición popular Islandesa y por los vestigios de la Inglaterra pagana, que los Elfos carecían de bondad o maldad y más bien eran espíritus llenos de sabiduría y libres, sucede que cuando eran tratados por los humanos con sacrificios ellos retribuían con bendiciones, pero cuando no eran tratados correspondientemente podían jugarles una mala pasada. Snorri al ser cristiano tal vez pudo dualizar este concepto entre Elfos buenos y Elfos negros. Sin embargo esta apreciación se escaparía, al menos a nuestro entender, del verdadero significado de los Elfos en la época pagana.

Enanos

Ajenos al mundo, viven debajo de la tierra. De carácter recio y a menudo desagradable no desean ser molestados por los seres humanos ni tampoco por los animales del Midgard. Son perfectos trabajadores y constructores de muchas cosas que hay en el universo, los propios Dioses se han visto obligados en muchas ocasiones a acudir a ellos en momentos de necesidad. El pelo de Sif, el Martillo de Thor, así como sus guantes y cinturón, el collar de Freyja; todos son objetos mágicos creados por la mano enana. Tolkien en su trilogía El Señor de los Anillos describe muy bien a los Elfos y a los Enanos, sin embargo incluso su descripción respecto a los Enanos supera (mitológicamente hablando) a la de los Elfos, los cuales los pone como poblados igualmente guerreros. Queda decir que la obra de Tolkien está basada en la Mitología Celta y Nórdica.

Algunos aspectos mitológicos dan a enanos concretos mucha sabiduría e incluso conocimientos de magia, decimos esto pues a rasgos generales los Enanos son considerados seres muy anti-sociales y un poco tontos. Parece ser que en este sentido hay una serie de excepciones de algún Enano famoso por su sabiduría comparada con la del resto de sus congéneres.

Las Nornas

Las diosas nórdicas del Destino, a las que se conocía como Nornas, no eran de ninguna manera dependientes de los dioses, quienes no podían ni cuestionar ni influir en sus decretos bajo ningún concepto. Eran tres hermanas, probablemente descendientes del gigante Norvi, de quien emergió Nott (noche). Tan pronto como concluyó la Edad de Oro, y el pecado comenzó a recorrer incluso las moradas celestiales de Asgard, las Nornas hicieron su aparición bajo el gran fresno Yggdrasil y establecieron su residencia cerca del manantial Urdar. Según algunos mitólogos, su misión era la de advertir a los dioses de males futuros, pedirles que hicieran buen uso del presente y enseñarles sanas lecciones del pasado. Estas tres hermanas, cuyos nombres eran Urd, Verdandi y Skuld, eran las personificaciones del pasado, el presente y el futuro respectivamente. Su labor principal era la de tejer el telar del Destino, regar diariamente el árbol sagrado con agua del manantial Urdar y poner tierra fresca alrededor de sus raíces, para que permaneciera fresco y verde por siempre. Otros mitólogos, afirmaron posteriormente que las Nornas velaban por las manzanas de oro que colgaban de las ramas del árbol de la vida, la experiencia y el conocimiento, permitiéndole sólo a Idun que recogiera la fruta, que era con la que los dioses renovaban su juventud. Las Nornas también alimentaban y cuidaban de los dos cisnes que vivían en las cristalinas aguas del manantial Urdar y de este par se supone que descienden todos los cisnes de la Tierra. Se dice que a veces las Nornas se vestían con plumas de cisne para visitar la Tierra, o surcaban como sirenas por las costas de diversos lagos y ríos, apareciendo ante los mortales, de cuando en cuando, para pronosticar el futuro o darles sabios consejos. El Telar de las Nornas. Las Nornas tejían a veces telares tan extensos que mientras una de las tejedoras se encontraba en la cima de una montaña en el extremo occidental, otra se encontraba en el extremo oriental. Las hebras de su trama parecían cuerdas y eran de diversos colores, según la naturaleza de los acontecimientos que iban a ocurrir, y una hebra negra, extendiéndose de Norte a Sur, era considerada invariablemente como un presagio de muerte. Mientras las hermanas viajaban de acá para allá, entonaban una canción solemne. Aparentemente no tejían según su propio deseo, sino ciegamente, como si ejecutaran de mala gana los deseos de Orlog, la ley eterna del universo, una antigua y poderosa fuerza, que al parecer no tenía ni principio ni fin. Dos de las Nornas, Urd y Verdandi, eran consideradas como entidades muy benéficas, pero la tercera, se dice, deshacía inexorablemente su trabajo y, a menudo, cuando estaba casi concluido, lo reducía furiosamente a jirones, esparciendo los restos al viento. Como personificaciones del tiempo, las Nornas eran representadas como hermanas de diferentes edades y características. Urd (Wurd, rara) tenía un aspecto muy viejo y decrepito, continuamente mirando hacia atrás, como si estuviera absorta contemplando sucesos y gentes pasados. Verdandi, la segunda hermana, era joven, atractiva y audaz, mirando al frente, mientras que Skuld, la del futuro, era representada generalmente con un espeso velo y la cabeza girada en la dirección opuesta a la que Urd estaba mirando y sosteniendo un libro o pergamo que aún no había sido abierto o desenrollado. Los dioses visitaban diariamente a las Nornas, con las que les encantaba consultar, e incluso el mismo Odín bajaba frecuentemente hasta el manantial Urdar para solicitar su ayuda, ya que ellas respondían por lo general a sus preguntas, manteniendo silencio sólo acerca de su propio destino y el de los demás dioses. La Historia de Nornagesta. Las tres hermanas visitaron Dinamarca en una ocasión y entraron en la morada de un noble cuando su primer hijo vino al mundo. Introduciéndose en la habitación en la que se encontraba la madre, la primera Norna prometió que el niño sería bien parecido y valiente y la segunda que sería próspero y un gran escaldo, predicciones que llenaron de alegría los corazones de los padres. Mientras tanto, las noticias de lo que estaba sucediendo se habían expandido y los vecinos entraron en la habitación en tales cantidades que la tercera Norna fue empujada groseramente fuera de su asiento. Furiosa ante esta afrenta, Skuld se alzó altanera y declaró que los dones concedidos por sus hermanas serían inútiles, ya que ella decretaba que el niño viviría sólo tanto tiempo como el cirio que ardía al lado de la cama tardara en consumirse. Estas palabras llenaron de terror el corazón de la madre y estrechó

estremeciéndose al bebé contra su pecho, pues el cirio ya casi se había consumido y su extinción estaba cercana. La Norna mayor, sin embargo, no tenía la intención de ver cómo sus predicciones se convertían en nada, pero, ya que ella no podía obligar a su hermana a retractarse de sus palabras, así rápidamente el cirio, apagó la llama y le entregó el pedazo humeante a la madre del niño, pidiéndole que lo guardara cuidadosamente y que nunca volviera a encenderlo hasta que su hijo estuviera ya hastiado de la vida. Al niño se le dio el nombre de Nornagesta, en honor a las Nornas y creció siendo tan hermoso, valiente y talentoso como cualquier madre pudiese desear. Cuando fue lo suficientemente mayor como para comprender la solemnidad de sus obligaciones, su madre le contó la historia de la visita de las Nornas el día de su nacimiento y colocó en su mano el fragmento de vela que quedaba, el cual guardó durante muchos años, dentro del armazón de su arpa para más seguridad. Cuando sus padres fallecieron, Nornagesta deambuló de un lugar a otro, tomando parte y destacando en todas las batallas, cantando sus hazañas heroicas dondequiera que fuese. Ya que era de temperamento entusiasta y poético, no se cansó pronto de la vida, y mientras otros héroes se hacían viejos y decrepitos, él permanecía joven de corazón y vigoroso de cuerpo. Por tanto, presenció las emocionantes gestas de las épocas heroicas, fue un preciado compañero de los antiguos guerreros y, tras vivir durante trescientos años, vio que la creencia en los antiguos dioses paganos pasaba a ser sustituida por las enseñanzas de los misioneros cristianos. Nornagesta llegó finalmente hasta la corte del rey Olav Tryggvesson, el cual, siguiendo su costumbre, le convirtió casi a la fuerza y le convenció para que fuera bautizado. Entonces, deseoso de convencer a su gente de que los tiempos de las supersticiones habían pasado, el rey obligó al anciano escaldado a extraer y encender el cirio que había guardado con tanto cuidado durante más de tres siglos. A pesar de su reciente conversión, Nornagesta observó inquieto la llama mientras parpadeaba y, cuando finalmente se apagó, cayó al suelo sin vida, demostrando así que, a pesar del bautismo recién recibido, él aún creyó en las predicciones de las Nornas. En la Edad Media, e incluso más tarde, las Nornas figuran en muchas historias y mitos, apareciendo como hadas o brujas,, como por ejemplo, en la historia de "La Bella Durmiente" y la tragedia de Shakespeare, "Macbeth". Las Vala. A veces, las Nornas llevaban el nombre de Vala, o profetisas, ya que tenían el poder de la adivinación, un poder que se contemplaba con gran veneración en las razas nórdicas, que creían que estaba restringido al sexo femenino. Las predicciones de las Vala nunca eran cuestionadas y se dice que el general romano Druso se aterrorizó tanto ante la aparición de Veleda, una de las profetisas, la cual le advirtió que cruzara el Elba, que terminó ordenando la retirada. Ella presagió su muerte cercana, la cual sucedió efectivamente poco después con una caída de su caballo. Estas profetisas, a las que también se conocía como Idises, Dises o Hagedises, oficiaban en los santuarios forestales y en arboledas sagradas, y siempre acompañaban a los ejércitos invasores. Encabezando o mezcladas entre el ejército, conducían vehementemente a los guerreros a la victoria y cuando la batalla había concluido, a menudo cortaban el águila sangrienta en los cuerpos de los prisioneros. La sangre se recogía en grandes baldes, en los que las Dises sumergían sus brazos desnudos hasta los hombros, antes de unirse a la frenética danza con la que concluía la ceremonia. No era de extrañar que estas mujeres fueran muy temidas. Se ofrecían sacrificios para que ellas fueran propicias y sólo fue en tiempos posteriores cuando fueron degradadas al rango de brujas y enviadas a unirse con las multitudes de demonios en Brocken (Alemania), o Blocksberg o Valpurgisnacht (noche de valpurgis). Además de las Nornas o Dises, que también eran consideradas deidades protectoras, los nórdicos adjudicaban a cada ser humano un espíritu guardián llamado Fylgie, el cual le atendía de por vida, o bien con forma humana o animal y permanecía invisible a no ser en el momento de la muerte, excepto para los poco iniciados.

Nerthus y Njörðr

Nerthus y Njörðr son, por lo que sabemos, los primeros y más antiguos de los Vanes. El significado de su nombre es incierto; de Vries sugiere que podría relacionarse con "fuerza", "el otro mundo/el Norte", o posiblemente un verbo que significa "bailar", indicando los bailes sagrados/extáticos como parte del culto de los vanes (Wörterbuch, pág. 411). Ellos son la misma deidad; la diferencia en sus nombres sólo se debe al cambio lingüístico de *Nerthuz Proto-germánico a Njörðr Nórdico Antiguo. Sin embargo, cuando Tacitus escribió de Nerthus en el 98 E.C., él la llamó "Madre Tierra", mientras todas nuestras fuentes Nórdicas Antiguas nos dicen que este Njörðr es un dios varonil. Su ser primario pueden haber sido bien como un hermafrodita, o quizás una deidad que podría ser varonil o femenina a voluntad. Sin embargo, es probable que, si esto hubiera sido así, ellos se volvieran pronto un par de gemelos. Los Dioses varón y hembra de madera de puentes y lugares pantanosos de la edad de hierro Céltica y romana ya se han hablado en ese capítulo histórico. Se han comparado a menudo tales pares a Fro Ing y a Frowe, pero su carácter acusoso sugiere, más bien, que ellos pueden haber sido imágenes de Njörðr y Nerthus.

Este carácter de terraneidad y acuosidad es la misma raíz del poder de los Vanes. Como se hablará después, Fro Ing y Frowe tienen, respectivamente, mucho de aire y de fuego en sus seres también; como vemos en los cuentos dejados a nosotros, ellos son más activos que sus padres. A Nerthus y Njörðr pertenecen los reinos ocultos debajo de la tierra y las olas - la oscuridad de donde las semillas y los peces crecen, y en que los muertos enterrados. Los Vanes son muy a menudo llamados el "Sabios Vanes" en poesía Eddica, y se decía que predecían el futuro. Una razón para esto puede ser que su reino es el de la tierra de los túmulos funerarios - el vestíbulo silencioso en el que las viejas seeresses moran, en donde todo lo que es y será se guarda y puede conocerse. Del mismo reino también son las aguas profundas en el Pozo del Wyrd: el Pozo y el Hoyo, el agua y la tierra, son dos formas del mismo poder que esconde y alimenta las raíces del Árbol del Mundo en la oscuridad. Esto se se hunde en este reino es, al pasar del tiempo, mostrado más fuertemente; se saben de regalos que se hundían en las aguas del lago o el barro del pantano para haber sido tomadas por los Dioses, así ellos bendecían al que entregaba el regalo. Así es cómo se hizo en el gran hof de Uppsala la Vieja: se pusieron sacrificios en el pozo que estaba ante el gran árbol perenne del hof, y aquéllos que se hundieron así fueron conocidos por haber sido aceptados y mostraron que se contestarían las oraciones dadas con ellos.

En la era vikinga, sólo Njörðr era conocido por nombre; pero el siempre informativo Loki nos dice que él había concebido a Freyr y Freyja con su propia hermana (Lokasenna 36). Snorri también menciona en saga de los Ynglinga que los

matrimonios entre hermanos eran comunes entre los Vanes, pero no permitido entre los Ases. Si él supo más sobre esta creencia, o simplemente estaba extrapolando las referencias en el Lokasenna de la unión no sólo de Njörðr y su hermana, sino entre Freyr y Freyja, nosotros no podemos saber. La hermana de Njörðr nunca se nombra en ninguna de las fuentes, y no hay ninguna otra referencia a ella. La razón para eso puede ser que solo un nombre era conocido por los dos de ellos, y los cambios de palabra que transformó *Nerthuz en Njörðr también pueden haber dado más distintamente el nombre varonil, para que de la diosa se olvidara y el dios se recordara.

Sobre Nerthus, Tacitus nos dice que ella fue adorada por las tribus de Alemania del Norte y sur de Jutland, quien en un capítulo más temprano de Germania él identifica como los "Inguaeones". La descripción de su culto es muy cercana a la descripción de Gunnars þátr helmings del culto de Freyr (escrito por lo menos 1200 años después). "En una isla del océano hay un bosquecillo sagrado y en él un carro dedicado (a la diosa), cubierto con una vestidura; sólo un sacerdote se permite tocarlo. El siente la presencia de la Diosa en su urna, y la sigue con gran veneración cuando ella la conduce tirada por vacas. Entonces llegan momentos festivos por aquéllos quienes ella dignifica con su hospitalidad. Ellos no hacen guerra, ellos no alzan brazos; todo el hierro se guarda; entonces, y sólo entonces, paz y quietud es conocido y amado, hasta que ella se sacia con la compañía de humanos y el mismo sacerdote devuelve la diosa a su sagrado recinto. Después de esto, el carro y la vestidura y, si usted desea creerlo, la diosa misma, es lavada en un lago secreto. Los esclavos hacen este ministerio y son tragados entonces por el mismo lago: de un terror misterioso y una ignorancia llena de reverencia acerca de lo que eso puede ser qué hombres sólo ven para morirse" (Germania, cap. 40). La diosa alta de madera de Forlæv Nymølle (mencionada en "Edad de Hierro Celta y romana", yacía en un cairn de piedras con ollas alrededor de ella, puede haber sido semejante a la imagen de Nerthus, descansando en su lugar oculto cuando ella esperaba por la próxima procesión.

Así como el carro santo, la procesión en barco también puede haber sido parte del culto de los Vanes. Tacitus clama que los Suebi de alguna forma se las habían arreglado para adoptar el culto extranjero de Isis del que el emblema era una nave; pero más probablemente parece que él estaba imponiendo lo que él supo de su propia cultura a una práctica religiosa germánica nativa. Grimm cita un relato alemán del año 1133 de cómo "una nave fue construida, se puso sobre ruedas, y se llevó sobre el país por hombres que fueron ungidos a ésta, primero a Aachen, luego a Masetricht, donde se agregaron mástil y vela, y al río a Tongres, Looz, y así sucesivamente, por todas partes con muchedumbres de personas congregando y escoltándola. Dónde se detenía, había gritos jubilosos, canciones de triunfo y rondas de bailes mantenidos alrededor de la nave hasta avanzada la noche. El acercamiento de la nave se notificaba a los pueblos que abrieron sus verjas y salieron para encontrársela" (Mitología Teutónica I, pp. 258-59). El autor clerical también hace un comentario sobre "espíritus malignos" viajando dentro de ésta y el carácter generalmente heathen y pecador del evento. Grimm conecta esto con la procesión de Nerthus y agrega que uno de los elementos más significativos del relato es "esto (la procesión de la nave) era absolutamente repugnante al clero, y que ellos intentaron suprimirlo de cualquier forma posible... Por otro lado, el poder secular había autorizado la procesión, y estaba protegiéndola; descansaba en varios municipios, y concedía admisión a la nave acercándose, y el sentimiento popular parecía haber gobernado porque sería maleducado no remitirlo en su camino" (I, pág. 262). El barco de Oseberg, tan decorado como estaba, e impróprio de construcción para cualquier agua excepto las bahías relativamente poco profundas y tranquilas y fiordos, también puede haber sido una nave ritual diseñada para hacer la procesión a través de agua, como los carros hicieron en tierra. Es posible que también pudieran guardarse recuerdos de semejante procesión en la descripción de Snorri de cómo la nave de Freyr Skíðblaðnir podría viajar tanto sobre tierra y agua; los comentarios de Simek que "El nombre Skíðblaðnir quiere decir 'ensamblado de pedazos de madera delgada', encajaría bien para una nave de culto que sólo se construyó por la duración de las festividades" (Diccionario de Mitología del Norte, pág. 289).

Tacitus también nos dice que la recolección de ámbar de los germanos en la costa oriental del báltico rendía culto a "la madre de los dioses" cuyo emblema era la figura del jabalí salvaje que fue llevado por su gente. Este jabalí "toma lugar de armas y de protección humana, y le asegura al seguidor de la Diosa una mente tranquila incluso entre enemigos" (cap. 45). Esta misma creencia aparece en Beowulf, donde la cresta de jabalí en el casco protege al guerrero que lo lleva. El jabalí es sagrado para Fro Ing y Frowe; esta referencia sugiere que también sea sagrado para Nerthus.

Como la antigua Diosa de la tierra y los pantanos, Nerthus debe, como su hija, haber poseído un collar poderoso o cinto. El palabra njarðgörð, "el cinto de fuerza", aparece en nórdico antiguo y puede relacionarse bien a su nombre; aunque es Þórr que se dice que lo lleva en el poema escaldico "Þórsdrapa", es probable que Nerthus tenga un cinto semejante propio de ella. Está agradable pensar en su collar y cinto como ser, como los regalos de pantanos de la Edad de Piedra, grandes cuerdas de ámbar crudo.

Mientras Nerthus es principalmente una diosa de la tierra, el propio Njörðr parece ser un dios del agua, particularmente el océano. Él es el dios de las naves, marineros y pescadores. Su hogar se llama Nóatún - "el cercamiento de naves", o "puerto". En la historia de su matrimonio infructuoso con Skaði (ver "Skaði"), su casa está por las olas y ruidosamente con el sonido de gaviotas. Este cuento también nos dice de cómo Skaði lo escogió por la belleza de sus pies; interesantemente, la huella desnuda es una de las señales que a menudo aparecen en las entalladuras de piedra de la Edad de bronce, la mayoría de las cuales eran fijadas por la costa. Puede haber sido bien un emblema del dios de los tiempos tempranos, quizás como una señal de su fertilidad, como la asociación con la boda sugiere.

Hoy, Njörðr también es el dios de los deportes del agua. Retozar en las playas, ríos, lagos, o piscinas, salir en tablas de surf o esquíes de agua, y cosas así, serían formas adecuadas de celebrar a esta deidad en los días sagrados.

Como su hijo Freyr, y a menudo junto con él, Njörðr sostuvo un lugar muy alto como un dios de ritual y santidad. En saga

de los Ynglingas, Snorri dice que los dos fueron fijados como blótgoðar (bendición-godmen) entre los dioses, y que ellos eran Díar entre los Ases. El significado exacto de Díar no es seguro, pero Turville-Petre sugiere que, como Snorri lo usa, él "probablemente implica sacerdotes de un tipo particularmente exaltado" (Mito y Religión, pág. 163). La fórmula de toma de juramentos islandesa registrada en el Landnámabók (cap. de Hauksbók. 270) era "así que me ayúdame Freyr y Njörðr y los Ase todopoderosos (Óðinn o Þórr, aunque Ullr también se ha sugerido - KHG)"; en las fiestas santas, según Snorri (Hákons saga ins goða, Heimskringla) un brindis especial se bebía a Freyr y Njörðr (ver "Symbol." Turville-Petre también cita la maldición de Egill Skalla-Grímsson contra Eiríkr Hachasangrienta, donde el hechicero llamaba a Freyr y Njörðr, y la declaración más tarde de Egill que Freyr y Njörðr habían bendecido a Arinbjörn con riquezas (Mito y Religión, pág. 162).

En Vafþrúðnismál 38, Óðinn menciona que Njörðr tiene innumerables y altares hofs, aunque él no nació entre los Ases; y Grímnismál dice que Njörðr gobierna un altar de maderas altas en Nóatún." La evidencia de nombres de lugares apoya esto también; hay varios del tipo "vé de Njörðr"; también "el bosquecillo de Njörðr", "el hof de Njörðr", "la bahía de Njörðr", y "la isla de Njörðr" (Mito y Religión, pág. 163).

A diferencia de Freyr, Njörðr no lucha en la última batalla; Vafþrúðnismál 39 nos dice que en el Ragnarök, Njörðr "vendrá a casa de nuevo entre los sabios Vanes".

Los colores asociados con Nerthus y Njörðr en tiempos modernos son castaños (Nerthus), azul oscuro (Njörðr), negro (ambos), y verde oscuro (ambos).

El ave sagrada de Njörðr, y quizás Nerthus también, es probablemente la gaviota. Las bestias sagradas de Nerthus son el jabalí (como es arriba expresado) y el ganado; Tacitus menciona que su carro es arrastrado por bueyes. Como la más nutritiva de las bestias, la vaca encaja claramente a ella. También es posible que pudiera haber algún lazo entre los Dioses vanes y la vaca Audhumbla de cuyo destino después de la muerte de Ymir nada se sabe.

No hay ningún animal asociado con Njörðr en fuentes tradicionales. Sin embargo, puede pensarse que los mamíferos que pueden vivir tanto en el mar y la tierra, como focas y morsas, son los más dignos a él.

El azabache es la piedra que se cree como la gema de Nerthus, el malachite verde es de Njörðr. Ámbar, el regalo del mar y la tierra, va bien con los dos de ellos.

Como hablado anteriormente, la huella desnuda es la señal de Njörðr. No hay ninguna señal tradicional de Nerthus, aunque el cinto o círculo de soga podría pensarse que encaja con ella.

Las Walkirias

Las asistentes especiales de Odín, las valkirias o mujeres guerreras, eran o bien sus hijas, como es el caso de Brunnhild (Brunhilde o Brunilda), o descendientes de reyes mortales, mujeres que tenían el privilegio de permanecer inmortales e invulnerables mientras obedecieran implícitamente a los dioses y permanecieran vírgenes. Ellas y sus caballos eran las personificaciones de las nubes, y sus relucientes armas las de los relámpagos. Los antiguos imaginaban que descendían en picado a la orden de Valfather, para escoger entre los caídos en batalla a los héroes dignos de disfrutar de los placeres del Valhalla y lo suficientemente valientes como para prestar ayuda a los dioses cuando la Gran Batalla tuviera lugar. Estas doncellas eran representadas como jóvenes y bellas, con brazos resplandecientemente blancos y cabellos dorados y sueltos. Vestían cascós de plata o de oro y corseletes rojos como la sangre y, portando lanzas y escudos resplandecientes, cargaban audazmente a través del fragor de la batalla sobre sus brioso corceles blancos. Estos caballos galopaban a través de los dominios del aire y sobre el palpitante Bifrost, llevando no sólo a sus hermosas jinetes, sino también a los héroes caídos que, tras haber recibido el beso de la muerte de las valkirias, eran transportados inmediatamente al Valhalla. Ya que los corceles de las valkirias eran las personificaciones de las nubes, era natural pensar que el blanco hielo y el rocío caían sobre la tierra desde sus brillantes crines mientras surcaban el aire velozmente de acá para allá. Consiguientemente, eran muy venerados y respetados, ya que la gente atribuía su influencia benéfica a gran parte de la fertilidad de la tierra, la armonía de los valles y las montañas, el esplendor de los pinos y el sustento de las praderas. La misión de las valkirias no sólo se limitaba a los campos de batalla sobre la tierra, pues a menudo también cabalgaban sobre el mar, asiendo a los vikingos muertos en los buques de guerra que se hundían. A veces esperaban en la costa y les atraían hasta allí, una advertencia infalible de que la batalla que se aproximaba sería su última lucha, la cual era recibida con gozo por todo héroe nórdico. Su Número y Obligaciones. El número de las valkirias difiere mucho según los diferentes mitólogos, fluctuando de tres hasta dieciséis, aunque la mayoría de las autoridades en la materia, sin embargo, citan sólo a nueve. Las valkirias eran consideradas como divinidades del aire. También se las llamaba doncellas de los deseos. Se decía que Freya y Skuld las encabezaban a menudo hacia la batalla. Vio a las valkirias, de lejos venidas, dispuestas a entrarle al pueblo de godos(héroes guerreros) Skuld con su escudo, la segunda Skogul, Gunn, Hild, Gondul y Geirkogul. Ya dichas están las doncellas de Herian(Odín) dispuestas a entrarle, valkirias, al mundo. Völuspa (La Visión de la Adivina). Las valkirias, como hemos visto, tenían importantes obligaciones en Valhalla, cuando, dejando sus armas ensangrentadas a un lado, vertían hidromiel celestial para los Einheriar. Esta bebida deleitaba las almas de los recién llegados y recibían a las bellas damas guerreras tan cálidamente como cuando las habían visto por primera vez en el campo de batalla y se habían dado cuenta de que habían venido para transportarles a donde de buena gana irían. Wayland y las Valkirias. Se suponía que las valkirias realizaban vuelos frecuentes a la tierra con plumajes de cisne, que ellas se quitaban al llegar a un río apartado, para poder disfrutar de un baño. Cualquier mortal que las sorprendiera de este modo y obtuviera su plumaje,

podía evitar que abandonaran la Tierra e incluso podía obligar a estas orgullosas guerreras a casarse con ellos si ése era su deseo. Se dice que tres valkirias, Orlun, Alvit y Svanhvít, estaban jugando en una ocasión en las aguas, cuando los tres hermanos Egil, Slagfinn y Völund o Wayland el herrero, se aparecieron de repente ante ellas y, cogiendo sus plumajes de cisne, los jóvenes las obligaron a permanecer en la Tierra y a convertirse en sus esposas durante nueve años, pero al finalizar ese período, recuperando sus plumajes, o rompiéndose el hechizo de alguna otra manera, lograron escapar. Los hermanos sintieron profundamente la pérdida de sus esposas y dos de ellos, Egil y Slagfinn, tras ponerse su calzado de nieve, se fueron en busca de sus amadas, desapareciendo en las frías y nebulosas regiones del Norte. El tercer hermano, Völund, sin embargo, permaneció en casa, sabiendo que cualquier búsqueda sería inútil y encontró consuelo contemplando un anillo que Alvit le había entregado como prueba de su amor y guardó constantemente la esperanza de que algún día regresara. Ya que era un herrero muy hábil y podía fabricar los más delicados ornamentos de plata y oro, al igual que armas mágicas que ningún golpe podía partir, empleó su tiempo libre en fabricar setecientos anillos exactos al que su mujer le había regalado. Una vez terminados, los ató uno con otro. Pero una noche, tras regresar de la caza, encontró que alguien se había llevado uno de los anillos, dejando los otros intactos y sus esperanzas se vieron renovadas, ya que se dijo a sí mismo que su esposa había estado allí y pronto regresaría para quedarse. La misma noche, sin embargo, fue sorprendido mientras dormía y atado y hecho prisionero de Nidud, rey de Suecia, que se hizo con su espada, una selecta arma con poderes mágicos que guardaba para uso propio y con el anillo de amor hecho de puro oro del Rin, que posteriormente le dio a su única hija, Bodvild. Mientras, el infeliz Völund fue conducido cautivo hasta una isla cercana donde, tras ser desjarreteado para que no pudiese escapar, el rey le puso a forjar armas y ornamentos continuamente para su uso. También le exigió construir un intrincado laberinto, e incluso hoy en día, en Islandia, los laberintos se conocen como "casas de Völund". La rabia y la desesperación de Völund crecía con cada nuevo insulto que le profería Nidud y empleaba noche y día para pensar en un modo de vengarse. Tampoco se olvidó de planear su escapatoria y durante los descansos entre trabajo y trabajo fabricó un par de alas similares a aquellas que su esposa había utilizado para escapar como valkirie, que él pretendía ponerse tan pronto como su venganza hubiese sido realizada. Un día el rey fue a visitar a su prisionero y le trajo la espada que le había robado para que la reparara. Sin embargo, Völund la sustituyó astutamente por otra arma tan exactamente igual a la espada mágica como para engañar al rey cuando viniese a reclamarla. Unos pocos días más tarde, Völund atrajo a los hijos del rey a su herrería y los mató, tras lo cual fabricó ingeniosamente vasos de beber a partir de sus cráneos y joyas a partir de sus ojos y dientes, entregándoselos a sus padres y hermana. La familia real no sospechó de dónde procedían, por lo que estos regalos fueron aceptados con gozo. Mientras que los pobres jóvenes, se cree que fueron arrastrados al mar y ahogados. Algún tiempo después, Bodvild, deseando tener su anillo arreglado, también visitó la cabaña del herrero, donde, mientras esperaba, bebió confiadamente de una droga mágica que la sumió en el sueño y la dejó a merced de Völund. Habiendo concluido su último acto de venganza, Völund se puso inmediatamente las alas que había estado preparando para este día y, cogiendo su espada y su anillo, alzó lentamente el vuelo. Dirigiéndose hacia el palacio, se posó fuera de alcance y le relató sus crímenes a Nidud. El rey, fuera de sí de rabia, llamó a Egil, hermano de Völund, que también había caído en su poder y le ordenó que utilizara sus maravillosas dotes de arquero para abatir al insolente pájaro. Obedeciendo una señal de Völund, Egil apuntó hacia una protuberancia bajo su ala, donde se ocultaba una vejiga llena de sangre de los jóvenes príncipes y el herrero escapó volando triunfante e ilesa, declarando que Odín le entregaría su espada a Sigmund, una predicción que se vio debidamente cumplida. Völund se dirigió entonces a Alfheim, donde, si la leyenda está en lo cierto, encontró a su amada esposa, siendo por siempre feliz junto a ella hasta el ocaso de los dioses. Pero incluso en Alfheim este diestro herrero siguió ejerciendo su oficio, y varias armaduras impenetrables, que se dice que él fabricó, son descritas en poemas heroicos posteriores. Además de Balmung y Joyeuse, las célebres espadas de Sigmund y Carlomagno, se dice que también forjó a Miming para su hijo Heime y muchas otras espadas famosas. Brunnhild. La historia de Brunnhild se encuentra de muchas formas. Algunas versiones describen a la heroína como la hija de un rey al que Odín retuvo para que le sirviera en su grupo de valkirias, otras como la líder de las valkirias e hija del mismo Odín. En la historia de Richard Wagner, "El Anillo de los Nibelungos", el gran músico presenta una concepción particularmente atractiva, aunque no obstante más moderna, de la jefa de las valkirias y su desobediencia cuando Odín le ordenó que trajera al joven Sigmund al lado de su amada Sieglinde, para llevarle hasta el Palacio de los Benditos.

El Ragnarök

Uno de los rasgos distintivos de la mitología nórdica es que la gente siempre creyó que sus dioses pertenecían a una raza finita. Los Ases habían tenido un comienzo y, por tanto, se razonaba, debían tener un final y si habían nacido de una mezcla de elementos divino y mortales (los gigantes), su naturaleza era imperfecta. Llevaban dentro el germen de la muerte y estaban, al igual que los hombres, destinados a sufrir la muerte física para obtener de este modo, la inmortalidad espiritual. Todo el esquema de la mitología nórdica era consiguientemente un drama, conduciendo cada paso de su historia, gradualmente, hacia el clímax o final trágico, cuando, con verdadera justicia poética, el castigo y la recompensa serían imparcialmente impuestos sobre todos sus protagonistas. Los Ases toleraron la presencia del mal entre ellos, personificado por Loki. Débilmente 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 tener tal dominio a Loki sobre ellos, que no vacilaba en robarles sus máspreciadas posesiones, la pureza, o la inocencia, personificada por Balder el Bondadoso. 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. Según los versos de Snorri, sacados e interpretados libremente del Völsuspá: Una era de hachas, una era de espadas, de escudos destruidos, una era de tempestades, una era de lobos, antes de que la era de los hombres se derrumbe. El Invierno Fimbul. Viendo que el crimen predominaba y que todo el bien había sido desterrado de la Tierra, los dioses se percataron de que las antiguas profecías estaban a punto de verse cumplidas y que la sombra de Ragnarok, el ocaso de los dioses, ya se

cernía sobre ellos. Sol y Mani palidecieron de miedo y condujeron sus carros temblorosos a través de sus caminos señalados, mirando hacia atrás, temerosos de los lobos que les perseguían y que pronto los alcanzarían y los devorarían. Conocían sus destinos, pero aún así continuaron su recorrido y se enfrentaron a su final. Y al desaparecer sus sonrisas, la Tierra se volvió triste y fría y el terrible invierno Fimbul comenzó. Los penetrantes vientos soplaron desde el Norte y toda la tierra fue cubierta con una gruesa capa de hielo. Este severo invierno duró durante tres estaciones completas sin descanso y fue seguido por otros tres, igual de duros, durante los cuales toda la alegría abandonó la Tierra y los crímenes de los hombres aumentaron con pavorosa velocidad, mientras, en la lucha general por la vida, los últimos sentimientos de humanidad y compasión desaparecieron. En los oscuros nichos del Ironwood, la giganta larsaxa o Angurboda, alimentaba diligentemente a los lobos Hati, Sköll y Managarm, la progenie de Fenris, con las médulas de los huesos de los asesinos y los adulteros y tal era el predominio de estos crímenes que nunca se le restringía la comida a los casi insaciables monstruos. Diariamente ganaron fuerzas para perseguir a Sol y a Mani y finalmente, los alcanzaron y los devoraron, inundando la tierra con sangre de sus fauces goteantes. Cuenta el Völuspá: Un lobo engullirá al sol, y los hombres lo verán como una gran catástrofe. El otro lobo capturará a Mani (la luna) y tampoco eso será mejor. Las estrellas caerán del cielo. También esto sucederá: Toda la tierra y las montañas temblarán y todas las cadenas y lazos se quebrarán y romperán. Y entonces el lobo Fenrir quedará libre. Así, pues, ante esta terrible calamidad, toda la tierra tembló y se agitó. Las estrellas, asustadas, cayeron desde sus posiciones y Loki, Fenrir y Garm, renovando sus esfuerzos, hicieron pedazos sus cadenas y se dirigieron a tomar venganza. Al mismo tiempo, el dragón Nidhug logró roer la raíz del fresno Yggdrasil, que se estremeció hasta su rama más alta. El gallo rojo Fialar, posado en lo alto del Valhalla, cacareó en alto la alarma, que fue inmediatamente repetida por Gullinkambi, el gallo en Midgard, y por la rojiza ave de Hel en Niflheim. Heimdall da la Alarma. Heimdall, dándose cuenta de estos ominosos augurios y oyendo el estridente chillido del gallo, puso inmediatamente el cuerno Giallar en sus labios y sopló el toque esperado durante tanto tiempo, que se oyó en todo el mundo. Al primer sonido de esta manifestación, los Ases y los Einheriar se levantaron de sus divanes dorados y salieron valientemente del gran palacio, armados para la contienda venidera y, montando sus corceles impacientes, galoparon sobre el palpante puente arco iris hasta el extenso campo de Vigrid, donde, como Vafthrundnir había presagiado mucho tiempo atrás, tendría lugar la última batalla. La temible serpiente de Midgar, lörnungandr, había sido despertada por el alboroto general y con inmensos retorcimientos y commoción, por lo que los mares fueron azotados con enormes olas como nunca antes habían alterado las profundidades del mar, se arrastró hasta la tierra y se apresuró a unirse a la terrible refriega, en la que iba a jugar un papel importante. Una de las grandes olas, agitadas por los esfuerzos de lörnungandr, puso a flote a Nagilfar, el funesto barco, que estaba completamente construido con las uñas de aquellos muertos cuyos familiares habían fracasado, a través de los años, en su deber, habiendo olvidado cortar las uñas de los fallecidos antes de que pudieran descansar. Tan pronto como esta embarcación salió a flote, Loki embarcó en ella con el feroz ejército de Muspellheim y lo guió audazmente a través de las agitadas aguas hasta el lugar del conflicto. Éste no era el único barco que se dirigía a Vigrid, pues de un espeso banco de niebla, hacia el Norte, salió otra embarcación, pilotada por Hrym, en la que todos eran 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, salió por una grieta en la tierra desde su hogar en el inframundo, seguida de cerca por el sabueso de ésta, Garm. Los malhechores de su lúgubre reino y el dragón Nidhug, que sobrevoló el campo de batalla, transportando cadáveres sobre sus alas. Tan pronto como aterrizó, Loki dio la bienvenida a estos refuerzos con alegría y, colocándose en cabeza, marchó con ellos hacia la lucha. Los cielos se partieron súbitamente en dos, y a través de la enorme brecha, cabalgó Surtr con su espada flameante, seguido por sus hijos y, mientras atravesaban el puente Bifrost, con la intención de arrasar Asgard, el glorioso arco se hundió con un estruendo bajo las pisadas de sus caballos. Los dioses sabían muy bien que su fin se encontraba ahora cerca y que su debilidad y falta de previsión les había situado en gran desventaja, pues Odín sólo tenía un ojo, Tyr una mano y Frey nada, excepto un cuerno de venado con el que defenderse, en vez de su invencible espada. Sin embargo, los Ases no mostraron señales de desesperación, sino que, como auténticos dioses de guerra del Norte, se pusieron sus más ricas vestimentas y cabalgaron alegremente hacia el campo de batalla, decididos a poner un alto precio a sus vidas. Mientras reunían sus fuerzas, Odín descendió una vez más hasta el manantial Urdar, donde bajo Yggdrasil derribado, se sentaban aún las Nornas con los rostros cubiertos y guardando un silencio obstinado, con su tela que yacía rasgada a sus pies. El padre de los dioses susurró de nuevo un comunicado misterioso a Mimir, tras lo cual volvió a montar sobre su caballo Sleipnir y se reunió con el ejército que esperaba. La Gran Batalla. Los combatientes se encontraban ahora congregados en las vastas extensiones de Vigrid. A un lado, se alineaban los severos, tranquilos rostros de los Ases, los Vanes y los Einheriar, mientras que en el otro se reunían el abigarrado ejército de Surtr, los sombríos gigantes de hielo, el pálido ejército de Hel y Loki y sus horribles seguidores, Garm, Fenrir e lörnungandr, estos dos últimos, arrojando fuego y humo, y exhalando nubes de vapores tóxicos y mortales, que llenaban todo el cielo y la tierra con su venenoso aliento. Todo el antagonismo reprimido durante eras fue liberado entonces, en un torrente de odio, cada miembro de las huestes enfrentadas luchando con inflexible determinación, como hicieron nuestros antiguos antepasados, mano con mano, cara a cara. Con un poderoso choque, que se oyó sobre el fragor de la batalla que llenaba el universo, Odín y el lobo Fenrir entraron en impetuoso contacto, mientras Thor atacaba a la serpiente lörnungandr y Tyr media sus fuerzas contra el perro Garm. Frey terminó con Surtr, Heimdall con Loki, a quien ya había derrotado en una ocasión anterior y el resto de los dioses y todos los Einheriar se enfrentaron a enemigos dignos de su coraje. Pero, a pesar de su preparación diaria en la ciudad celestial (Asgard), el anfitrión del Valhalla estaba destinado a sucumbir y Odín estuvo entre los primeros de los seres brillantes que fueron abatidos. Ni siquiera el elevado coraje y los poderosos atributos de Allfather pudieron resistir la oleada de mal que personificaba Fenrir. A cada momento triunfante de la lucha, su tamaño colosal asumía proporciones aún mayores, hasta que finalmente, sus fauces abiertas de par en par abarcaron todo el espacio entre el cielo y la tierra, y el repugnante monstruo se abalanzó furiosamente sobre el padre de los dioses y engulló su cuerpo entero dentro de su horrible estómago. Ninguno de los dioses pudo ayudar a Allfather en el momento crítico, ya que era tiempo de dolorosa adversidad para todos. Frey desplegó esfuerzos heroicos, pero la reluciente espada de Surtr le asestó entonces un golpe mortal. En su

lucha contra el archienemigo Loki, Heimdall se desenvolvió mejor, pero su conquista final tuvo un alto precio, ya que también cayó muerto. La contienda entre Tyr y Garm tuvo el mismo final trágico y Thor, tras un terrible encuentro con la serpiente de Midgard y después de matarla con un golpe de Mjölnir, se tambaleó hacia atrás nueve pasos y se ahogó en la corriente de veneno que se derramó de las fauces del monstruo muerto. Vidar llegó entonces rápidamente desde una parte distante de la llanura para vengar la muerte de su padre Odín, y el destino presagiado cayó sobre Fenrir, cuya mandíbula inferior sintió entonces la huella del zapato que había sido reservado para ese día. En el mismo momento, Vidar asíó la mandíbula superior del monstruo con sus manos y con un terrible tirón, lo partió en dos, según el relato de Snorri, y según el Völuspá, Vidar mató a Fenrir clavándole un puñal hasta el corazón. El Fuego Devorador. Habiendo perecido los demás dioses que habían tomado parte en la contienda y todos los Einheriar, Surtr arrojó súbitamente sus ardientes tizones sobre el cielo, la tierra y los nueve reinos de Hel. Las furiosas llamas cubrieron el tronco masivo del fresno del mundo, Yggdrasil y alcanzaron los palacios dorados de los dioses, que fueron consumidos por completo. La vegetación sobre la tierra fue destruida de forma similar y el terrible calor hizo que todas las aguas hirvieran. El gran incendio ardió violentamente hasta que todo fue consumido, cuando la tierra, ennegrecida y llena de cicatrices, se hundió lentamente bajo las olas hirvientes del mar. Efectivamente, Ragnarok había llegado. La tragedia mundial había concluido, los protagonistas divinos estaban muertos y el caos parecía haber reanudado su antiguo dominio. Pero los nórdicos creían que, tras haber perecido todo el mal en las llamas de Surtr y haberse hecho justicia, el bien se alzaría de las ruinas para recuperar su dominio sobre la Tierra y que algunos de los dioses regresarían para vivir en los cielos para siempre. Nuestros antepasados creían totalmente en la regeneración y sostenían que, tras cierto espacio de tiempo, la tierra, depurada por el fuego y purificada por su inmersión en el mar, emergió de nuevo en toda su prístina belleza y fue iluminada por el Sol, cuyo carro era conducido por un hijo de éste, nacido antes de que el lobo hubiera devorado a su madre. La nueva orbe del día no tenía imperfecciones como el primer Sol y sus rayos ya no eran tan ardientes como para tener que situar un escudo entre él y la tierra. Estos rayos más beneficiosos, pronto causaron que la tierra renovara su manto verde y crecieran flores y frutas en abundancia. Dos seres humanos, una mujer, Lif, y un hombre, Lifthrasir, emergieron entonces de las profundidades del bosque de Hodmimir ("de Mimir"), donde habían huido para refugiarse cuando Surtr 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 era seguro para ellos el volver a salir, cuando tomaron posesión de la tierra regenerada, que sus descendientes poblarían y sobre la cual tendrían un dominio completo. Un Nuevo Cielo. Todos los dioses que representaban las fuerzas en desarrollo de la Naturaleza fueron asesinados en las fatales llanuras de Vigrid, pero Vali y Vidar, los tipos de fuerzas imperecederas de la Naturaleza, regresaron a las tierras de Ida, donde se les unieron Modi y Magni, los hijos de Thor, las personificaciones de la fuerza y la energía, que rescataron el martillo sagrado de su padre de la destrucción general y lo llevaron hasta allí con ellos. Allí se reunió con ellos Hoenir, que ya no era un exiliado entre los vanes, quienes, como las fuerzas en desarrollo, habían desaparecido para siempre y desde el oscuro inframundo donde había languidecido durante tanto tiempo se alzó el radiante Balder, junto a su hermano Hodur, con quien estaba reconciliado y con el que viviría en perfecta amistad y paz. El pasado se había ido para siempre y las deidades supervivientes podían recordarlo sin amargura. El recuerdo de sus antiguos compañeros era, sin embargo, querido para ellos, y muy a menudo regresaron a sus sitios favoritos para permanecer junto a los recuerdos felices. Fue así como, caminando un día sobre el largo césped de Idavold, encontraron de nuevo los discos de oro con los que los Ases habían acostumbrado a jugar. Cuando el pequeño grupo de dioses se volvió tristemente hacia el lugar donde se habían alzado una vez sus moradas señoriales, se dieron cuenta, para su grata sorpresa, que Gimli, la morada celestial más elevada, no había sido consumida, pues se erigía resplandeciente ante ellos, con su techo dorado brillando más que Sol. Corriendo hasta allí descubrieron, para su regocijo, que se había convertido en el lugar de refugio de todos los virtuosos. El Demasiado Poderoso para ser Nombrado. Ya que los nórdicos que se asentaron en Islandia, a través de quienes ha llegado hasta nosotros la más completa exposición de fe odínica, en los Eddas y las Sagas, no fueron convertidos definitivamente hasta el siglo XI, aunque habían tenido contacto con los cristianos durante sus incursiones vikingas casi seis siglos antes, es muy probable que los escaldos nórdicos recogieran alguna idea de las doctrinas cristianas y que este conocimiento les influyera en cierta medida y diera color a sus descripciones del fin del mundo y la regeneración de la tierra. Quizá fue este vago conocimiento, el que les indujo también a añadir al Edda un verso, que se ha supuesto generalmente que era una interpolación, proclamando que otro dios, demasiado poderoso para ser nombrado, se alzaría para gobernar sobre Gimli. Desde su asiento celestial juzgaría a la humanidad y separaría el mal del bien. El primero sería desterrado a los horrores de Nastrond, mientras que el bien sería transportado hasta las bienaventuradas salas de Gimli el bello. Existían otras dos mansiones, una reservada para los enanos y la otra para los gigantes, pero ya que estas criaturas no tenían libertad de voluntad y ejecutaban ciegamente los decretos del destino, no fueron consideradas responsables de ningún daño que hubieran causado, y por tanto no eran consideradas merecedoras de ser castigadas. Se decía que los enanos gobernados por Sindri, ocupaban un palacio en las montañas Nida, donde bebían resplandeciente aguamiel, mientras que los gigantes establecieron su residencia en el palacio Brimer, situado en la región Okolnur (no fría), pues el poder del frío había sido completamente aniquilado y ya no existía más hielo.

Las runas

Los Germanos no contaban con una cultura escrita en el sentido moderno de la palabra, puesto que no tenían libros, pero disponían de unos caracteres alfábéticos, la escritura rúnica, cuyas letras se llamaron runas. La inspiración tal vez haya llegado desde la región del Rhin.

Las runas estaban compuestas de manera que podían ser grabadas, y en la época de los vikingos fueron grabadas en madera, hueso, metal y piedra. La escritura se había empleado en los Países Nórdicos varios siglos antes de la época vikinga, y las primeras inscripciones rúnicas que han sobrevivido se remontan a un par de siglos después de Cristo. Las runas no eran tampoco algo especialmente escandinavo. Varios pueblos germánicos las utilizaban para escribir:

alemanes, godos, frisones y anglosajones, así como los pueblos norgermánicos, de los que descendían los vikingos. A juzgar por las muchas inscripciones tempranas, encontradas en un área bastante reducida, es de suponer que Dinamarca es la cuna de las runas (según la teoría del runólogo Erik Moltke).

No había una única escritura: los detalles de los signos rúnicos variaban de una región a otra y de un siglo a otro.

LOS TRES PERIODOS RÚNICOS Y SUS ALFABETOS

Se suele dividir la época en tres períodos rúnicos. Cada período dispone de su versión del alfabeto rúnico, el llamado "futhark".

I El primer período comprende los años que van desde el nacimiento de Cristo hasta 600-700. Los runólogos utilizan la denominación "Época migratoria".

II El segundo período comprende la época que va del 650 al 1050, frecuentemente denominada la Época Vikinga.

III El tercer período es la Baja Edad Media, es decir aprox. 1050-1400.

Se siguen empleando las runas después del tercer período, pero ya no son una tradición viva de la escritura. La lengua latina ha vencido y las runas se han convertido en una curiosidad.

Los 24 caracteres del "futhark"

El primer y más antiguo alfabeto rúnico que conocemos consta de 24 caracteres y su nombre "futhark" viene de las primeras seis runas. Se han encontrado ejemplos escritos del "futhark" – más o menos completos – en Escandinavia, Francia (Borgoña) y la región de los Balcanes (Yugoslavia, Rumanía).

En el Período I las runas eran utilizadas por toda Germania, o mejor dicho en todas las regiones en las que se habían establecido tribus germánicas, pero siempre sobre objetos que se podían desplazar.

Las primeras piedras rúnicas se levantaron en Noruega y Suecia y datan de 300-400.

El "futhark" de 16 caracteres

Un nuevo "futhark" surgió en el Período II, la Edad Vikinga, alrededor del año 800 o un poco antes. El antiguo "futhark" de 24 caracteres había caído en un estado de declive ya al final del Período I y quedó reducido a diecisésis caracteres.

Este nuevo "futhark" se conserva en su forma más antigua en una piedra en Gørlev (Sjælland), que se suele fechar en torno al año 900.

El "futhark" de 16 caracteres fue encontrado en los países nórdicos y en las regiones por las que habían pasado los vikingos.

LAS PIEDRAS RÚNICAS

Las inscripciones rúnicas más notables que se han conservado hasta la fecha fueron grabadas en piedra. A veces estas piedras rúnicas forman parte de monumentos más grandes, pero se encuentran principalmente aisladas, colocadas en sitios destacados para atraer la atención de los transeúntes.

El mayor número de piedras rúnicas data de la Edad Vikinga. A menudo honran a un difunto, especialmente al rico e influyente. Las inscripciones eran generalmente escuetas y podían simplemente indicar un nombre. Algunas veces se trata de pasajes enteros que ocupan varias o todas las caras de las piedras.

Las piedras rúnicas nos proporcionan una valiosa información sobre la vida social de entonces: nos hablan de las creencias religiosas, organización social y vínculos de lealtad. Evocan los derechos y las ocupaciones de las mujeres y se hacen eco de los viajes de los vikingos a lugares lejanos, sus incursiones, pillajes y expediciones comerciales.

Entendemos por Runa, a los 24 simbolos del Futhark y la última runa, la runa blanca -puesto que no tiene ningún simbolo-. Antaño fueron un sistema de escritura y lenguaje, además de ser uno de los sistemas más antiguos de adivinación.

El Futhark se divide en 3 aetts para facilitar el aprendizaje de su orden.

Aett de Freyr/Freyja

Fehu: Buena suerte, fertilidad, abundancia o ganancia económica. Invertida: Perdida, esclavitud, deudas.

Uruz: Fuerza física, buena salud. Invertida: Obsesión, enfermedad, brutalidad, mal uso de fuerza

Thurisaz: Poder para defenderse, masculinidad, cambios positivos. Invertida: Peligro, el riesgo a quedar indefenso, traición, maldad, odio.

Ansuz: Comunicación, mensajes reveladores, inspiración. Invertida: Malentendidos, manipulación, chantaje.
Raidho: Viaje (físico o espiritual) cambio de perspectiva de la vida. Invertida: Crisis, rigidez, injusticia, irracionalidad.
Kaun: Visión, revelación, creatividad, conocimiento, pasión, amor. Invertida: Inestabilidad, rompimientos de relaciones, perdida de ilusión, falta de creatividad.
Gebo: Regalos, generosidad, balance. Invertida: Dependencia, avaricia, soledad.
Wunjo: Felicidad, relajación, armonía, camaradería. Invertida: Separación de la sociedad, entusiasmo poco práctico, locura.

Aett de Heimdall

Hagalaz: El caos y el poder de la naturaleza. Una inestabilidad. Invertida: Desastre natural, catástrofe, perdida, dolor.
Nauthiz: Fuerza y resistencia, innovación, determinación. Invertida: Falta de libertad, pobreza, necesidad, extremismo
Isa: Desafío. Inferida: Ceguedad, ilusiones, aprovechamiento.
Jera: Resultados de esfuerzos, tiempo de paz y felicidad. Inferida: Conflicto, perdidas, falta de progreso.
Eiwar: Iluminación, confianza, efectividad. Invertida: Confusión, destrucción, falta de satisfacción.
Perthro: Secreto, misterio, habilidades ocultas. Inferida: Adicción, soledad.
Algiz: Protección, defensa, conexión con los dioses. Invertida: Peligro oculto, tabú, mala fortuna.
Sowilo: Cumplimiento de metas, honor. Invertida: Metas mal puestas, malos consejos.

Aett de Tiwaz

Tiwaz: Honor, justicia, liderazgo. Invertida: Energía y creatividad bloqueadas, parálisis, sacrificio en exceso.
Berkano: Fertilidad, nacimiento, regeneración, un nuevo inicio. Invertida: Problemas familiares, ansiedad.
Ehwaz: Transporte, desarrollo, un buen matrimonio o amistad. Invertida: Falta de confianza, traición, confinación en algo.
Mannaz: La actitud de uno hacia otro, la humanidad de uno. Invertida: Depresión, aprovechamiento, muerte, manipulación.
Laguz: Flujo, agua, fuente de fertilidad, renovación, curación, sueños. Invertida: Confusión, malas decisiones y mal juicio, suicidio, atoramiento.
Ingwaz: Crecimiento interno, virtudes y sentido común. Invertida: Impotencia, falta de progreso, trabajo.
Daggaz: Término de un tiempo difícil, despertar, conciencia. Invertida: El final de algo, la ceguedad y desesperación.
Odal: Herencias, una casa, prosperidad con la gente. Invertida: Territorialismo, pobreza, falta de vivienda, separatismo.

Odín fue quién entregó las runas a los hombres, al sacrificarse durante 9 días con sus noches colgado del árbol Yggdrasil, con una herida de lanza tal como se cuenta en el Havámal :

Estrofa 138

Sé que colgué en un árbol mecido por el viento
nueve largas noches
herido con una lanza y dedicado a Odín,
yo ofrecido a mí mismo,
en aquel árbol del cual nadie conoce el origen de sus raíces.

No me dieron pan, ni de beber de un cuerno,
miré hacia lo hondo,
tomé las runas
las tomé entre gritos,
luego me desplomé a la tierra.

Estrofa 142

Conoce las runas y aprende los signos,
los caracteres de mucha fuerza,
los caracteres de mucho poder,
que tiñó el tulr supremo (Odín).
y los altos poderes hicieron
y el señor de los dioses (Odín) grabó.

Ejemplos de inscripciones rúnicas:

El cuerno de oro de Gallehus 2
La Edad de la Migración (año 400)

El gran cuerno, hecho de oro, se encontró por casualidad cerca del pueblo de Gallehus (Møgeltønder), en el sur de Jutlandia, en 1734. Formaba parte de una pareja, ya que se había descubierto un cuerno similar en las inmediaciones, casi un siglo antes. El cuerno encontrado en 1734 llamaba la atención por presentar, no sólo una variedad de figuras decorativas de animales y de seres humanos, sino también una inscripción rúnica en su parte superior. Este magnífico tesoro llegó a ser parte de la colección real. Robado en 1802, sólo se conserva en reproducciones tempranas. Afortunadamente éstas son claras: el texto dice "Hlewagastir, hijo de Holti, hizo este cuerno".

La piedra de Gørlev

"Thjodvi levantó esta piedra en memoria de Odinkar. El futhark. Hagan buen uso del monumento. pmkiiisssttiiilll.
Coloqué las runas correctamente.- (Otro tallador): Gunne, Armund...".

Thjodvi es nombre de mujer, probablemente la esposa de Odinkar. La inscripción consta de una fórmula de encabezamiento ("Thjodvi levantó..." , el futhark de 16 caracteres, la orden "hagan buen uso de" y una maldición con runas secretas. La orden "hagan buen uso de" puede que pretenda proteger al muerto en su tumba o mantenerlo allí. El añadido del tallador llama la atención ya que está en primera persona y es anónimo: "Coloqué las runas correctamente".

El medallón de Gudme I

Medallón con inscripción rúnica (5,5 cm de diámetro).
No se conoce el significado de la inscripción.

Los medallones son finos discos de oro grabados con dibujos y utilizados como colgantes o adorno. Se ha encontrado un gran número de medallones: han sido reconocidos más de quinientas diferentes impresiones, y aproximadamente una tercera parte lleva inscripciones de runas.

Algunos medallones muestran palabras mágicas muy conocidas (o variantes o abreviaciones de estas palabras). Otros medallones llevan runas aparentemente sin significado o que riman. En esos casos la inscripción convierte el medallón en amuleto.

La lápida de Tryggevælde

"Ragnhild, la hermana de Ulv, puso esta lápida y levantó este túmulo – y este cromlech (agrupación megalítica) – en memoria de Gunulv, su esposo, un hombre 'ruidoso', hijo de Nærve. Habrá pocos hombres mejores que él. Que se convierta en "ræte" quien dañe (¿destruya?) esta piedra o la lleve a rastras lejos de aquí."

* "ruidoso" quiere decir "que hace ruido con las armas".

El significado exacto de "ræte" no se conoce.

Ragnhild, quien encargó dos de las lápidas más grandes de Dinamarca, la de Tryggevælde y la de Glavendrup (ambas levantadas alrededor de 900 d. de C.), debe de haber pertenecido a una familia poderosa. Ambas lápidas fueron grabadas por Sote, el maestro de runas (véase la siguiente foto).

La lápida de Tryggevælde fue levantada cerca de Fakse, en el este de Selandia. Se cree que se trata de la más antigua de las dos.

La lápida de Glavendrup

"Ragnhild colocó esta lápida en memoria de Alle, gode* de Sølver, thegn* digno de honor de uia-host*. Los hijos de Alle erigieron este monumento en memoria de su padre, y su esposa en memoria de su marido, y Sote grabó estas runas en memoria de su señor. Que Thor santifique estas runas. Que se convierta en "ræte" quien dañe esta lápida o quien la lleve a rastras de aquí para ponerla en memoria de otro".

* gode significa "sacerdote" y thegn "hombre libre".

No se conoce el significado exacto de "uia" y "ræte".

La lápida de Glavendrup fue levantada en Fonia. Contiene más palabras que cualquier otra lápida rúnica de Dinamarca. Fue erigida por la señora Ragnhild en honor a su segundo esposo, Alle.

La piedra de Malt

La piedra de Malt es uno de los descubrimientos rúnicos más recientes de Dinamarca (1987). La inscripción incluye el futhark, indicado aquí en primer plano (columna de la derecha). El significado del texto no está claro.

La piedra de Jelling 1

"El Rey Gorm levantó este monumento en memoria de Thorvi (Thyre), su esposa, adorno de Dinamarca". La piedra se encuentra en el cementerio de Jelling. Edad Vikinga (año 935).

Además de erigir esta piedra, Gorm también levantó el más septentrional de los dos túmulos en el que Thyre fue enterrada y una agrupación de piedras en forma de barco conforme a la costumbre pagana. Pero su hijo Harald, que se convirtió al cristianismo alrededor de 965, destruyó el grupo de piedras al colocar parte del túmulo meridional encima, y muy probablemente enterró a Gorm en la gran iglesia de madera que construyó entre los dos túmulos.

La piedra de Jelling 2

"El Rey Harald mandó construir este monumento en memoria de Gorm, su padre, y en memoria de Thorvi (Thyre), su madre; ese Harald que ganó toda Dinamarca para sí, y también Noruega y cristianizó a los daneses".

El más importante de los documentos históricos daneses, el certificado bautismal de Dinamarca como se ha llegado a llamar, no es un trozo de pergamino o papel escrito por un cronista anónimo, sino el pedazo de roca más grande que se pudo obtener, tallado por orden real y que informa sobre tres eventos que debieron ser del dominio público en el Reino: todos los que sabían leer runas podían comprobar la verdad de las tres afirmaciones de Harald: que había conquistado toda Dinamarca y Noruega y que había cristianizado a los daneses.

Ikigaat-pinden, Groenlandia

"Esta mujer, que se llamaba Gudvej, fue echada por la borda al mar de Groenlandia".

El palo rúnico de Gudveg de Ikigaat (Herjolfnæs), Groenlandia, fue encontrado en el øangulo de una tumba del cementerio.

La idea de colocar el palo encima de una tumba puede, por lo que parece, haber servido sólo para darle un entierro 'digno' en tierra consagrada, probablemente para procurarle paz a su, por lo demás, inquieta alma.

La piedra de Tullstorp

Tullstorp, Malmöhus Län, Skåne, ahora Suecia. Medidas: 200 por 138 cm. Data de la Edad Vikinga con una inscripción en danés antiguo.

"Kleppir (o Glippir) y Åse erigieron este monumento ("kumler" en memoria de Ulv".

La inscripción está dispuesta en una banda a lo largo del borde. Abajo un magnífico barco guerrero navegando y encima un monstruo feroz (en su origen las pinturas estaban coloreadas), posiblemente el lobo Fenrir. La composición puede referirse a Ragnarok o a Ulv (Lobo) en su calidad de guerrero del mar. La palabra 'kumler' (plural) muestra que la piedra rúnica estaba rodeada por un círculo de piedras.

La piedra de Aarhus 5

Aarhus, Dinamarca, 160 cm. De la Edad Vikinga, más concretamente del período entre los años 1000 y 1050 después de Cristo, a juzgar por la inscripción y la ornamentación.

"Toste y Hove, junto con Frebjørn, erigieron esta piedra en memoria de Asser Saxe, su compañero, un 'muchacho'* muy noble. Murió como el más grande de los hombres no felones; poseyó un barco junto con Arne".

Una de las piedras rúnicas más cuidadosamente concebidas y de más elegante ejecución de Dinamarca. Es de destacar la expresión poética 'no felón'.

* Guerrero, compaero de armas; el significado exacto no se conoce.

La piedra de Aarhus 3

Aarhus, Dinamarca, 160 cm. De la Edad Vikinga (alrededor del año 1000 d. de C.) con una inscripción en danés antiguo. La inscripción y la ornamentación (una máscara aterradora) es del tipo "Post-Jelling".

"Gunulv y Øgot y Aslak y Rolf levantaron esta piedra en memoria de Ful, su compañero. Encontró la muerte ... cuando los reyes combatieron".

"Cuando los reyes combatieron" puede hacer referencia a la batalla naval de Svold de 999 ó 1000 d. de C. en la que el Rey danés Sven Barbapartida y el Rey Olav de Suecia derrotaron a Olav Trygvasson, Rey de los noruegos.

Los cuatro hombres que levantaron la piedra en memoria de su compañero caído podrían también haber luchado en la misma batalla. De ser así, la inscripción es también en honor a ellos mismos.

Se trata de la más grande y aterradora de este tipo de máscaras, en las que mediante símbolos intentaban proteger y aterrizar. En la Edad Vikinga la máscara era una señal tan poderosa como lo fue la esvástica en tiempo anteriores a Cristo y como lo sería la cruz cristiana después.

La piedra "Ny Larsker" 1

Bornholm

"Sasser hizo colocar la piedra en memoria de Alvard (Halvard), su padre. Se ahogó en el mar (en el extranjero) con toda la tripulación. Que Cristo guarde su alma eternamente. Que esta piedra se quede en memoria suya".

Esta piedra es de la rocosa isla danesa de Bornholm situada en el Mar Báltico al sur de Suecia. La isla está más próxima a Suecia que a Dinamarca y sus runas también.

La gente de Bornholm se habituó a las piedras rúnicas mucho más tarde que los demás daneses, pero cuando empezaron erigieron muchas piedras bastante hermosas y bien diseñadas. Por lo general, las gentes de Bornholm adoptaron las runas cuando se convirtieron al cristianismo.

La isla (587 km²) ha conservado alrededor de 30 piedras. Su diseño - a menudo con grupos de runas, culebras y grandes cruces ornamentales – es muy diferente al de las piedras danesas comunes.

La empuñadura del escudo de Illerup

Algunas de las inscripciones de armas más antiguas pertenecen al gran exvoto encontrado en la ciénaga de Illerup, cerca de la ciudad de Skanderborg (Jutlandia), año 200 d. de C. La inscripción de la empuñadura del escudo de plata, leyéndola de derecha a izquierda, probablemente dice: "Ny hizo".

El palo de Ribe

El palo curativo de Ribe. Encontrado en el sur de Jutlandia en 1955. Pino. No llega a 30 cm de largo, con la segunda inscripción más larga de Dinamarca. Contiene un hechizo concebido para conjurar el "temblor", el paludismo que azotaba Dinamarca en la Edad Media. El conjuro va dirigido contra el demonio de la enfermedad y está dividido en cinco partes distintas. Abunda la información sobre las tradiciones y el lenguaje de la época.

En términos aproximados podemos decir que la inscripción data del año 1300.

La piedra de Londres

Londres, Edad Vikinga (probablemente años 1000-1050 después de Cristo). 60 cm de anchura. Inscripción en danés antiguo.

"Ginna y Toke hicieron colocar esta piedra".

La piedra que esos dos personajes colocaron tiene que haber sido la lápida plana, en uno de cuyos extremos se alzaba a modo de hastial la piedra que hemos conservado. Otra piedra en forma de hastial en el otro extremo habría dejado constancia del nombre de quien yacía en la tumba. La piedra conservada muestra un animado dibujo con trazos del colorido original de la "gran bestia", supuestamente un símbolo del mal como el motivo correspondiente de la piedra de Jelling. La otra piedra hastial (la que se ha perdido) debía de mostrar, por tanto, su antítesis – un símbolo cristiano de gracia y poder.