





**BREVE HISTORIA  
DE LOS  
VIKINGOS**



**BREVE HISTORIA  
DE LOS  
VIKINGOS**

MANUEL VELASCO





*Sé un verdadero amigo de tu amigo,  
devuelve regalo por regalo,  
recompensa una sonrisa con otra sonrisa.  
Y la traición con alevosía.*  
(Havamal)

**Colección:** Breve Historia ([www.brevehistoria.com](http://www.brevehistoria.com))

**Director de la colección:** Juan Antonio Cebrián

[www.nowtilus.com](http://www.nowtilus.com)

**Título:** Breve historia de los Vikingos

**Autor:** © Manuel Velasco

**Fotografías:** © Manuel Velasco

**Ilustraciones, mapas, ornamentos:** Juan Ignacio Cuesta

© 2008 Ediciones Nowtilus, S.L.

Doña Juana I de Castilla 44, 3º C, 28027 Madrid

**Editor:** Santos Rodríguez

**Responsable editorial:** Teresa Escarpenter

**Diseño y realización de cubiertas:** Carlos Peydró

**Diseño de interiores y maquetación:** Juan Ignacio Cuesta y Gloria Sánchez

**Producción:** Grupo ROS ([www.rosmultimedia.com](http://www.rosmultimedia.com))

*Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece pena de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.*

**ISBN:** 978-84-9763-199-0

## ÍNDICE

1ª PARTE. LA ERA VIKINGA . . . . .	13
SIGLO VIII . . . . .	16
Vikingos granjeros . . . . .	20
<i>Berserkers</i> , los guerreros de Odín . . . . .	27
Los cuernos sólo para beber . . . . .	29
SIGLO IX . . . . .	41
Ritos de pasaje: del nacimiento a la muerte . . . . .	42
Ampliando horizontes: de Irlanda a Bizancio . . . . .	48
Llegan los cristianos . . . . .	52
SIGLO X . . . . .	63
Guerreros y mercaderes . . . . .	65
Barcos y navegación . . . . .	68
Una reina vikinga . . . . .	73
SIGLO XI . . . . .	79

Los reyes vikingos de Inglaterra . . . . .	86
Los últimos vikingos . . . . .	90
Nunca murieron . . . . .	96
2ª PARTE. MITOLOGÍA VIKINGA . . . . .	101
VALHALLA . . . . .	103
Valkirias y <i>einherjar</i> . . . . .	104
HIELO Y FUEGO . . . . .	108
Construyendo el universo . . . . .	109
DIOSES Y DIOSAS . . . . .	111
Odín, el dios chamánico . . . . .	111
Thor, el dios popular . . . . .	114
Otros dioses . . . . .	116
OTROS SERES . . . . .	122
Gigantes . . . . .	123
Enanos . . . . .	124
Elfos . . . . .	125
Los engendros de Loki . . . . .	129
<i>RAGNAROK</i> . . . . .	130
La muerte de Balder . . . . .	131
La batalla final . . . . .	142
Un nuevo comienzo . . . . .	147
¿Profecía o recuerdo? . . . . .	149

3ª PARTE. ANEXOS .....	153
OTRAS CREENCIAS .....	154
Templos y espacios sagrados .....	154
El origen mítico de las runas .....	156
Runas mágicas .....	158
Fantasmas .....	161
Espíritus ancestrales .....	163
<i>Landvaettir</i> .....	164
La protección de los dioses .....	166
El ser humano .....	166
Los postes de agravio .....	167
Seidr, la magia femenina .....	168
VIKINGOS EN LA PENÍNSULA IBÉRICA .....	171
ALGUNOS ANECDÓTICOS VIKINGOS .....	179
ALGUNOS LUGARES DE INTERÉS .....	184
ACONTECIMIENTOS RELEVANTES EN LA CRONOLOGÍA VIKINGA .....	196
LA EXPANSIÓN VIKINGA (MAPA) .....	200
LAS NUEVE VIRTUDES DE LOS VIKINGOS .....	201
LOS VIKINGOS EN LA RED .....	202
BIBLIOGRAFÍA .....	204



1.<sup>a</sup>  
PARTE

# LA ERA VIKINÇA



LINDISFARNE, UNA ISLA AL NOROESTE DE INGLATERRA. 7 de junio del año 793, fecha escrita en la historia a sangre y fuego. Los vikingos asaltan el monasterio, lleno de objetos de gran valor y totalmente desprotegido. Comienza oficialmente la «era vikinga».

En este país y en cualquier otro de la cristiandad, las guerras, los robos, los asaltos son cosa frecuente; la vida humana no parece tener demasiado valor. Pero todos respetan los recintos religiosos; realmente, es lo único que se respeta. Por eso, lo que han hecho los vikingos es algo insólito.

A partir de entonces, una nueva plegaria se escribe en los libros religiosos: *A furare normannorum liberanos Domine* (de la furia de los hombres del norte, libéranos Señor), que con el tiempo sería la frase más repetida en los libros de historia vikinga. Aquellos pobres monjes seguramente se sintieron víctimas de algo que ya vaticinara muchos siglos antes el profeta Jeremías pensando en vete a saber qué: «Del norte saldrá el mal y caerá sobre todos los habitantes de la tierra». Más tarde, un monje francés resumió sus ideas sobre los vikingos en estos lacónicos términos: «Cohorte siniestra, falange fatal, hueste cruel». Mientras que otro monje, en este caso irlandés y, por lo tanto, más dicharachero, expresó más o menos lo mismo así: «Aunque hubiera cien cabezas de hierro forjado sobre un cuello; y cien lenguas afiladas, dispuestas, frías y temerarias en cada cabeza; y cien voces locuaces, sonoras e incesantes en cada lengua, no podrían narrar o enumerar lo que han sufrido en común todos los irlandeses, hombres y



**Tras el ataque al monasterio inglés de Lindisfarne (793), una imagen similar a esta pudo verse en muchos lugares de las costas europeas. Gracias al poco calado de sus barcos, los vikingos podían acercarse a cualquier playa o introducirse por los ríos. Su táctica básica era el *strandhögg*, ataque sorpresa, rápido y efectivo. (Romería Vikinga de Catoira, Galicia)**

mujeres, laicos y clérigos, viejos y jóvenes, nobles y vasallos, en penurias, heridas y opresión en sus casas a manos de esos valerosos, coléricos y absolutamente paganos pueblos». Claro que, al otro lado del mapa, Focio, patriarca ortodoxo, haría todo lo posible por superarlo: «Una nación oscura e insignificante, bárbara y arrogante, súbitamente ha caído sobre nosotros, como una ola del mar, y como un jabalí salvaje ha devorado a los habitantes de esta tierra como si fuera hierba. Los niños fueron arrancados de los pechos de sus madres y sus

cuerpos machacados contra las piedras, mientras sus madres eran aniquiladas acabando sobre los cuerpos convulsos de sus hijos. Los ríos se convirtieron en corrientes de sangre, y los lagos rebosaban cadáveres».

Después de esto no es de extrañar que quienes escribieron la historia (los únicos que por entonces sabían escribir) se quedasen con esta sola imagen, identificando a todos los nórdicos como vikingos, bárbaros despiadados.

Tuvieron que pasar siglos para que la arqueología sacase a la luz todo aquello que nos descubrió la faceta «constructiva» de los vikingos, equilibrando así la visión que había perdurado de aquellos «demonios cornudos» caricaturizados hasta lo indecible.

Surgiendo casi de la nada, acabaron siendo el gran motor de la Europa periférica (y poco les faltó para serlo también de América). Tuvieron llamativos y veloces barcos de guerra, los famosos *drakkars*, pero también mercantes, los menos conocidos *knars*. Y de seguro que estos últimos fueron los que más pudieron verse en su tiempo surcando mares y ríos, difundiendo la cultura y el comercio.

## SIGLO VIII

HAGAMOS UN VIAJE EN EL TIEMPO...

Supongamos que estamos en Dinamarca, a finales del siglo VIII, concretamente en Jutlandia, la península alargada, plana y pantanosa que apunta hacia el norte.

Los vikingos procedían básicamente de las regiones costeras de lo que actualmente llamamos Escandinavia.

Fueron una mezcla de proto-escandinavos, presentes desde la Edad del Bronce, y de algunas ramas célticas y sobre todo germánicas, desarrollando una cultura diferenciada a lo largo de siglos.

(Bajorrelieve del Hotel Royal Viking. Estocolmo)



Y ya que podemos elegir, hagamos que esté a punto de celebrarse el *Jolblot*, la fiesta del solsticio de invierno que marcaba la entrada al nuevo año. Así que, cubramos la tierra de nieve y oscurezcamos el cielo. Los campos están desiertos y no sólo por el intenso frío, sino porque este día los vikingos están a punto de celebrar una de sus fiestas más queridas.

Busquemos un camino y hagamos que varias personas, bien abrigadas con gruesas capas de lana, cabalguen por él con sus pequeños caballos nórdicos, exhalando todos nubecillas de vaho. Si alguien ha imaginado que llevan cascos con cuernos, que cambie de idea. Esa es una de las cosas falsas que nos ha transmitido la historia sobre los pueblos nórdicos. Y sabemos a ciencia cierta que no llevaban cuernos porque se han encontrado miles de tumbas en las que al difunto se le enterraba con

todo su «equipo de guerra», y en ninguna de ellas había un solo casco con cuernos. Tampoco todos son muy altos, en términos actuales, a tenor del tamaño de las tumbas. Por otro lado, si alguien se ha imaginado a estos jinetes rubios y de ojos azules, puede cambiarle el color a algunos de ellos, pues había de todo.

Y esto no acaba aquí.

Si ellos supieran que nosotros los consideramos vikingos, seguramente se echarían a reír. Estos son daneses y mantienen contactos a través de los estrechos brazos de mar con los noruegos y con los suecos. Tienen un idioma común y similares costumbres, pero es poco probable que utilizaran una denominación que los designase a todos ellos. Desde luego vikingos, no.

Entonces, ¿por qué los llamamos vikingos? Este pueblo nórdico ha pasado a la historia, sobre todo, por las crónicas que escribieron los monjes que sobrevivieron a los asaltos llevados a cabo en Inglaterra, Irlanda o Francia. Y aquellos que se dedicaban al pillaje, el robo y el incendio sí eran vikingos. Podían proceder de cualquiera de las tierras nórdicas, pero la denominación de vikingo era sólo para los que participaban en una de aquellas expediciones. El resto del tiempo vivían en granjas como la que vamos a visitar.

Allí, básicamente, cuidaban de sus cultivos y de su ganado, aunque también había artesanos de todo tipo que fabricaban herramientas, muebles, armas, utensilios, adornos, barcos... Y todo esto lo hacían tanto para uso propio como para intercambiar en los mercados a los que solían ir a comerciar.

Porque este pueblo, al que la historia durante siglos ha tildado de bárbaro, fue el que abrió y mantuvo una de las rutas comerciales más grandes de su tiempo, que llegaba desde Groenlandia hasta Constantinopla, fundando, de paso, ciudades y estados, consiguiendo algo similar a lo que en la Antigüedad hiciesen fenicios, griegos y romanos en el Mediterráneo.

Pero sigamos a la comitiva de jinetes hacia su destino: la granja de Thorsteinn, *jarl* o jefe territorial de esa región, que será su anfitrión de este *Jolblot*. Pero ese no es el único motivo de esta visita. Uno de los jinetes es un joven llamado Ragnar, hijo del rey Sigurd Ring, que dará mucho que hablar en el futuro. Aunque es valiente y está soportando bien el largo viaje bajo las inclemencias del tiempo, en su rostro se aprecia cierta preocupación. Y es que su vida va a dar un cambio importante. Como es costumbre entre muchas familias de vikingos, sobre todo entre los que gozan de cierta prosperidad y mantienen lazos de amistad con otros como ellos, los niños se van a pasar una larga temporada, a veces varios años seguidos, a otra granja, donde sus dueños se encargarán de completar su educación. Y es que, además de posibles envidias familiares, unos padres tienden a ser demasiado tolerantes y otros demasiado exigentes, y ambas cosas pueden llegar a ser igual de malas cuando un joven se tiene que preparar para un tipo de vida en el que continuamente hay que poner a prueba las aptitudes para la supervivencia.

En la granja de Thorsteinn no verá ninguna condescendencia por ser hijo de quien es, ya que justamente por eso tendrá

que estar preparado para solucionar todo tipo de problemas y demostrar en todo momento que posee eso que los nórdicos llaman *hamindja*, o sea, la protección de los dioses, que nosotros podríamos llamar buena suerte; y para eso es preciso tener grandes dosis de valor, coraje y audacia. Los dioses vikingos no protegen a los débiles, y de la forma en que cada uno reaccione ante los problemas que surjan en su vida dependerá su buena fama, que es lo más importante tanto en el presente como en el futuro. Como dice el *Havamal*, una especie de «libro de la sabiduría» atribuido al dios Odín, «Tú morirás igualmente, pero hay algo que siempre perdurará: la reputación del difunto».

Cuando llegue el momento, Ragnar no defraudará a nadie. Ahora tiene doce años, pero tan sólo le faltan dos para que su padre le entregue su mejor barco y lo ponga al mando de sus mejores hombres, para que, como si de un violento rito iniciático se tratara, comience a hacerse un lugar en el mundo como vikingo.

## **Vikingos granjeros**

LLEGAN A LA GRANJA Y RECIBEN LA BIENVENIDA de Thorsteinn que ya tiene cierta edad, pero es alto, de torso robusto, y con su melena rubia y la barba trenzada viene a ser el prototipo de vikingo que nos ha legado, no siempre adecuadamente, la historia. Es un personaje importante. Su fama es bien conocida entre los daneses, sobre todo desde que participase junto a

unos amigos noruegos en el asalto a la isla inglesa de Lindisfarne, tras el cual, toda la cristiandad supo de la existencia de aquellos fieros demonios.

Lo de Lindisfarne no fue su primera participación como vikingo, ya que había dejado su huella en algunas poblaciones costeras del mar Báltico y de Frisia (ahora, Países Bajos). Algunas de ellas las hizo con su rey, Sigurd Ring, al que llegó a salvar la vida y con el que hizo un «hermanamiento de sangre». Así consiguió la mayor parte de su riqueza y, tan importante o más que eso, buena fama entre los suyos.

Ya tiene casi cincuenta años, lo que le convierte prácticamente en un anciano, pues pocos son los vikingos que llegan a sobrepasar la cuarentena. Aun así, mantiene su fuerza y su mirada altiva y brillante. Y, aunque ya ha abandonado el espíritu aventurero que le llevó a combatir en guerras junto a su rey o a participar en asaltos vikingos a lo largo de cuatro mares, aún sueña con morir con la espada en la mano.

Todo llegará. Pero el hecho de haber alcanzado esa edad y en ese estado de salud es ya en sí toda una proeza, fruto de su fuerza y su inteligencia; también de haber tomado decisiones acertadas en los momentos más comprometidos y de haber sido tan generoso con sus amigos como despiadado con sus enemigos. Pero ningún vikingo aspira a morir de vejez, arrastrando achaques o enfermedades. A quien acaba así le llaman «muerto sobre la paja», como si fuera una vaca en el establo. No es una metáfora muy amable, ya que da a entender que quien así termina es de una categoría inferior, contradiciendo



Hubo muchos tipos de casas en la «era vikinga», dependiendo de la altitud y la disponibilidad de madera. La casa de Thorsteinn podría ser como esta réplica: rectangular, con cimientos de piedra, paredes de tablones y techo de tablillas de madera. Otras podían ser de adobe, piedra o cañizo entrelazado y con techo de paja. (Fyrkat, Dinamarca).

las ideas de otras latitudes según las cuales la muerte iguala a todos. En esa época, cualquier buen vikingo aspira a morir combatiendo con un enemigo digno y a llegar al Valhalla, donde esperará la llegada del *Ragnarok*, el fin de los tiempos.

El joven Ragnar echa un vistazo y comprueba que la prosperidad y la buena fama de que goza el que hará las funciones de padrino es tal como le habían dicho. Cuenta una docena de edificios, dos más que en su propia granja, y todo está bien cuidado, señal de que hay mucha gente para trabajar y, sobre todo, de que están bien supervisados por el jefe

y su esposa. Ya tendrá tiempo de conocer cada una de las estancias; pero, de momento, Thorsteinn lo invita al edificio principal: la *skali* o «casa larga». Hubo muchos tipos de casas en los tiempos vikingos, pero esta tendría la estructura más común en las regiones donde abundaban los árboles (más tarde, en Islandia y Groenlandia, al no haber bosques, las casas se harían con piedra y turba). El edificio es amplio, con el techo muy alto en forma de quilla de barco invertida; allí habitan cuarenta personas: Thorsteinn, sus tres esposas y sus diez hijos, y otras familias con las que guardan vínculos de parentesco.

También hay cinco esclavos (*thralls*), capturados como botín de guerra, que realizan las tareas más pesadas de la granja. Disponen de una cabaña aparte para ellos, pero están desprovistos de cualquier derecho. La mayoría de los esclavos provenía de su compra en algún mercado, pero también podían ser vikingos que no podían pagar sus deudas, por lo que tenían que trabajar para sus deudores; en ambos casos podrían llegar a comprar su libertad. Cuando esto ocurría, se hacía una fiesta (*frelsisol*) en la que el esclavo servía cerveza por última vez a su señor y se sacrificaba un cordero. El nuevo (casi) hombre libre, si no contaba con otros recursos, podría quedarse en la granja, aunque siempre estaba en una situación peligrosa, ya que podría ser reesclavizado por «falta de gratitud».

En las inmediaciones de la granja, separada de otras por los cultivos y los pastizales, hay otras tres familias de hombres

libres (*carls*) a los que Thorsteinn cedió parte de sus tierras a cambio de su lealtad y su ayuda incondicional siempre que fuese necesario.

Entremos en la casa. Tal vez el olor nos resulte un tanto fuerte. No hay demasiada ventilación: sólo la que proporcionan la puerta y un agujero en el techo, por donde escapa el humo. También están las lámparas, normalmente de sebo de ballena, que atufan lo suyo. Sin embargo, no hay «olor a humanidad», ya que todos los sábados (*vatdagr*, día de lavado) se asean todos y se lavan las ropas, prácticas que en muchos lugares del resto de Europa se hacían sólo dos veces: en primavera y en otoño, anticipándose a las épocas de calor y frío. Y no en todas partes; algún tiempo más tarde, la Iglesia recriminó a los cruzados haber adoptado perniciosas costumbres musulmanas, entre ellas bañarse a menudo.

Un cronista anónimo inglés dejó escrito que los daneses (así les llamaban los ingleses, aunque fuesen nórdicos de otro país) *se bañan todos los sábados, se peinan todos los días y se cambian de ropa a menudo*. Pero todo esto lo describía como algo tan asombroso como negativo, pues, según él, lo hacían “*para conquistar la castidad de las inglesas y procurarse como amantes a las hijas de los nobles*”. Puede que también lo hiciesen para conquistar el corazón de las damas inglesas, pero en cualquier caso eran costumbres ya practicadas de manera habitual, aunque tal vez no guardasen unas formas muy refinadas, tal como lo describió el embajador persa Ibn Fadlan cuando vio que todos se lavaban con la misma agua de una palangana.



**Llevaban los objetos de uso corriente colgados del cinturón al no tener bolsillos las prendas de vestir. En el caso de una mujer, cuchillo, tijeras, rascador para encender fuego y una bolsa de cuero para meter pequeños objetos. (Fyrkat, Dinamarca).**

Sigamos con la casa: tiene un hogar central alargado y rodeado de piedras. Sobre el fuego cuelgan varios calderos; también hay unas parrillas y un espetón, para según qué tipo de comida. Las mujeres están realizando toda clase de actividades: amasan el pan, cortan verduras, preparan los platos, las cucharas de madera (cada persona lleva encima su propio cuchillo, y los tenedores aún no se han inventado) y los cuernos para beber. Como Thorsteinn es muy rico, puede permitirse el lujo de tener también algunas copas de cristal que llegaron hasta sus manos tras atravesar media Europa, de mercado en mercado, e incluso algunos cálices, fruto de sus saqueos por territorios cristianos.

En las paredes, a modo de adornos, hay armas y escudos. Algunos son trofeos de guerra conquistados a algún enemigo de especial relevancia, incluso espadas melladas o escudos partidos con manchas de sangre. A lo largo de los laterales hay unas plataformas de madera cubiertas con pieles o mantas de lana. Son camas de noche y asientos de día. No hay dormitorios separados (tampoco el sentido de intimidad que entendemos hoy en día, ya que no existía una vida privada distinta a la pública). Cada familia guarda sus pertenencias en arcones que pueden cerrarse; las llaves cuelgan de los broches (no hay botones y ojales) que unen los tirantes al vestido de las mujeres, pues ellas son quienes detentan la responsabilidad sobre las propiedades de cada familia. También a ellas pertenecen los distintos telares con los que hacen todas las prendas de lana y lino que necesitan para los miembros de esa comunidad. Como la ropa no tiene bolsillos, todo lo que ellos y ellas pueden necesitar en su quehacer cotidiano lo llevan colgado del cinturón.

Thorsteinn, como jefe de la granja, dispone de un pequeño lujo en reconocimiento a su autoridad. Es el sitial, un sillón sobre una tarima que le coloca por encima de los demás. A pesar de que en la granja hay artesanos muy buenos, el trabajo lo hizo un tallador de madera itinerante que labró las tablas de roble con imágenes de barcos y orlas entrelazadas. Fue un regalo de su primera esposa, en los tiempos en que era la única esposa.

Los sillones de este tipo tienen, en la parte posterior, unas largas pilastras (*ondvegissulur*) a las que los vikingos dan una gran importancia. En caso de tener que dejar definitivamente su casa,

siempre las llevarán consigo y, antes de llegar a la nueva tierra cuando realicen un viaje de colonización, echarán las maderas al agua para que los dioses que los protegen y los espíritus tutelares de la nueva tierra las dirijan hacia el lugar más idóneo para instalarse; así lo narran muchas sagas de los pioneros de Islandia.

Pero no será en este edificio donde se celebre el *Jolblot*, ya que Thorsteinn dispone de un salón especial para los grandes banquetes, cosa que ocurre bastante a menudo, ya que es la mejor manera de mantener su buena fama, sobre todo ahora que ya lleva varias temporadas sin “salir de vikingo” ni participar en ninguna guerra. Hubo un tiempo en que tuvo a su servicio a una docena de buenos guerreros que le seguían incondicionalmente y que hubieran dado la vida por él en cualquier momento. Y este salón era la residencia de este pequeño ejército durante los inactivos meses de invierno

### ***Berserkers*, los guerreros de Odín**

LAS GRANDES BATALLAS QUE PROTAGONIZARON los vikingos aún están por llegar. Tanto reyes como *jarls* disponen de este tipo de fuerzas que casi podríamos llamar guardia personal. Entre estos hombres solía haber algunos *berserkers*, denominación que aparece en las sagas referente a los guerreros que combatían en estado de trance (*berserkerqang*) y con una ferocidad extrema, empleando una fuerza descomunal y sin la menor preocupación por las armas del enemigo, ya que ellos eran «aquellos a quienes el hierro no puede dañar».

La palabra *berserker* tiene dos acepciones. Por un lado quiere decir «sin camisa», por la costumbre que tenían de rasgarse la ropa y combatir desnudos. Por otro lado, es una derivación de «piel de oso», por ir habitualmente cubiertos con una capa de este material. Menos conocido es el término *ulfhednar*, en el que el oso es sustituido por el lobo.

No se sabe a ciencia cierta quién realizaba este tipo de «alteraciones de conducta» ni si se elegía a algunos individuos especialmente, pero parece ser que el *berserkerqang* estaba relacionado con la ingestión de hongos alucinógenos, concretamente con la *Amanita muscaria*, abundante entre los bosques de abedules de la Europa nórdica. Se decía que cuando el dios Odín galopaba sobre su caballo, de la boca de éste caía una espuma roja que, al llegar al suelo, se transformaba en el hongo. Sin duda, el uso de drogas estaba unido a algún tipo de culto más o menos secreto a Odín y a algún tipo de ritual iniciático especialmente violento. Y, probablemente, la transformación síquica y el desarrollo de fuerza respondiesen a una orden hipnótica.

Es de suponer que no convenía a los de su bando ponerse delante de uno de ellos, ya que en esa situación, posiblemente, no estaban en condiciones de distinguir amigos de enemigos. Pero cuando, acabado el combate, la furia se les enfriaba, el agotamiento los dejaba totalmente inútiles, llegando a haber casos de muertes por deshidratación, sin haber recibido ninguna herida.

Pero sigamos con la celebración del *Jolblot*.

## Los cuernos, sólo para beber

MIENTRAS LOS ESCLAVOS LLEVAN AL SALÓN todo cuanto va a necesitarse, en el exterior se concentran hombres, mujeres y niños en torno a una gran hoguera. Algunos hacen música con arpas, flautas de hueso y tambores, mientras que, de vez en cuando, el propio Thorsteinn sopla un antiquísimo *lur* de bronce que ha sido patrimonio de su familia a lo largo de generaciones; su ronco sonido se sobrepone a toda la algara-bía y llega hasta muy lejos. Le atribuyen el poder de alejar a los espíritus negativos que podrían estar rondando la granja. Nada ni nadie va a impedir esta celebración.

Siguen llegando invitados, que son recibidos con un cuerno bien lleno de *jolaol*, una cerveza con especias elaborada especialmente para esta fiesta. Claro que, quienes tengan más frío, tomarán también un poco de *mjöd*, hidromiel o miel fermentada, que les calentará por dentro tanto como la hoguera por fuera. Todos llevan un regalo para Thorsteinn y su familia; cuando termine la fiesta serán recompensados con otro de similar valor. El joven Ragnar lleva uno de parte de su padre: un cuerno de oro para beber. Es muy antiguo y ha formado parte de muchos botines, unas veces robado a los vivos y otras a los muertos. Thorsteinn pasa los dedos por las figuras en relieve, en las que puede verse alguna especie de ritual de un pueblo antiguo con figuras humanas que llevan largos cuernos sobre su cabeza. (Siglos más tarde, ese cuerno, descubierto en el sur de Jutlandia, daría lugar a la creencia de que los vikingos llevaban cascos con cuernos).



Cuernos para beber con decoración típicamente vikinga. Los más lujosos podían estar engastados en plata y piedras preciosas y disponer de un soporte metálico. Solían brindar con la palabra *skal*, de la que deriva *skull*, «cráneo» en ambos casos, seguramente con reminiscencias de tiempos pretéritos, cuando se bebía en el cráneo de los enemigos (Harnarfjordur, Islandia).

Una vez que los animales que se comerán después han sido sacrificados a los dioses, tal como hacen en todas las celebraciones, todos se acomodan en el interior del salón, que tiene asientos escalonados a modo de gradas; y, mientras la carne se asa en los espetones, cantan y bailan, parando de vez en cuando para que Thorsteinn proponga un brindis por cualquiera de los muchos dioses en los que creen los vikingos. Aunque el principal es Odín, el dios tuerto jefe del Asgard, la mayoría siente más cercano a Thor; por eso su martillo colgando sobre el pecho es el amuleto más común. De hecho, muchos nombres de personas y de lugares estaban formados con el nom-

bre de este dios, como ocurre con nuestro Thorsteinn (Piedra de Thor).

Por fin llega la comida. La carne de jabalí es típica de esta fiesta por ser el animal del dios a quien se rinde especialmente honores: Frey. Los cuernos con *jolaol* pasan continuamente de mano en mano y de boca en boca. De vez en cuando, alguien recita un poema heroico, rememora alguna excitante aventura o propone un brindis por el generoso anfitrión, por «un año de buena cosecha y paz» o por los *minni* o antepasados, que merecen tal recuerdo. Y se suceden las canciones y los bailes hasta altas horas de la noche y se sigue bebiendo hasta la saciedad. En una fiesta como esta la comida es importante y se disfruta pero, sobre todo, es una ocasión para beber, hasta el punto de que al hecho de celebrarla lo llaman *drekka jol*, «beber el *jol*». Ni que decir tiene que todos acabarán borrachos. Tal vez alguien diga algo inapropiado a otro invitado, lo que en diferentes circunstancias hasta le habría costado la vida, pero en estas fiestas se da por sentado que nadie tomará en cuenta lo que se diga en estado de ebriedad. Durante el día, los *jolegeiti*, jóvenes disfrazados de cabras, harán todo tipo de travesuras. Al temprano atardecer volverán las hogueras, los sacrificios y la nueva celebración.

Y así continuará durante trece noches (los vikingos contaban los días por noches y los años por inviernos): seis antes y seis después de la «noche madre», cuando suben una pequeña colina cantando, gritando y tocando trompas de madera para despedir al sol (por esta costumbre serían denominados



Las letras del alfabeto rúnico con sus respectivos nombres.

«adoradores del sol» por algunos cronistas musulmanes). Poco a poco, ese sol parece hundirse tras el mar, cediendo su poder a la noche, comienzo en este caso tanto del nuevo día como del nuevo año. Ellos no lo saben, pero según el calendario cristiano, también se va a cambiar de siglo.

Después de las trece noches y terminada la resaca de la fiesta, los invitados regresan a sus casas y la granja de Thorsteinn recobra la normalidad. El invierno sigue su curso normal. Continúan las nevadas y los caminos se hacen intransitables; los lagos se hielan y las noches siguen pareciendo eternas. ¿Supondrá esto inactividad, aburrimiento, depresión? Nada de eso.

Los esquís y los trineos, o las raquetas para caminar sobre la nieve y los patines de hueso para deslizarse sobre el hielo, hace mucho que están inventados. De vez en cuando, saldrá una partida de hombres para cazar osos o renos. Cuando las inclemencias del tiempo lo impidan, las mujeres avanzarán con los tejidos de sus telares; los artesanos tallarán sus maderas o darán forma a sus joyas. Unos y otros jugarán al *hnefta-*

*fi*, un juego de mesa autóctono, o a otros foráneos, como los dados o las damas.

Y los más viejos inculcarán a los jóvenes, directamente o a través de historias, un código de honor basado en las nueve nobles virtudes, que podrían resumirse más o menos así: coraje (sé audaz y valeroso; lucha por tus convicciones), honor (actúa con nobleza y según tus principios), hospitalidad (comparte las cosas libremente con los demás, sobre todo con los viajeros que acudan a tu casa), laboriosidad (permanece activo y trabaja siempre poniendo todo de tu parte), lealtad (mantente fiel a ti mismo, tu familia, amigos, grupos de los que formas parte, y a los dioses y diosas), sinceridad (sé sincero en todas las ocasiones, con los otros y contigo mismo), autodisciplina (lucha contra el desorden interno y externo, crece como persona) y perseverancia (consigue lo que te propones y haz las cosas hasta sentir que están completas y bien hechas).

**Los vikingos usaban el lenguaje rúnico para comunicarse por escrito. El lugar más extraño donde un vikingo escribió runas es en este león que estuvo en el puerto de El Pireo, Atenas, y ahora en Venecia. (Réplica del Museo de Historia, Estocolmo, Suecia)**



Algunos también aprovecharán este tiempo para aprender la escritura rúnica. Sepamos algo más sobre esto:

El alfabeto rúnico recibe el nombre de *futhork* por ser estas sus seis letras iniciales (Fehu, Uruz, Thurisaz, Ansuz, Raido y Kenaz). No se sabe si el orden de las letras respondía a algún tipo de secuencia conceptual relacionada con su forma de vida y pensamiento.

Hubo tres *futhorks* históricos: el original germánico, de 24 runas; el anglosajón, de 33; y el nórdico, de 16. No se sabe bien qué pudo llevar a los nórdicos a reducir el *futhork* inicial de 24 signos a 16 al comienzo del siglo IX, precisamente cuando ellos, debido a los contactos con otros países, enriquecían su lenguaje con nuevos fonemas. Justamente por ese motivo, los anglosajones habían aumentado el número de runas a 33. En cualquier caso, los vikingos redujeron los signos de sonido similar (p, b, t, d) a una única runa (un proceso parecido al que ahora se utiliza en los sms). Tal vez fuese simplemente una manera de hacerlo más accesible a las masas dentro de una especie de programa de alfabetización, ya que, al margen de su uso mágico, el alfabeto rúnico debió de ser conocido por bastante gente, ya que muchos objetos de uso cotidiano encontrados entre los restos arqueológicos vikingos, como peines, bastones o joyas, llevan grabado con runas el nombre de su propietario; y, a veces, algún tipo de mensaje rúnico sencillo. Asimismo, con runas se escribía en tablillas usadas sobre todo por los comerciantes y los reyes; podían ser tanto un calendario como una declaración de guerra o unas anotaciones financieras.

El nombre de cada runa es un elemento asociado a la vida cotidiana de aquel pueblo: el ganado, la cosecha, el hielo, el sol, el agua, la rueda. Al mismo tiempo, simbolizan una fuerza de la naturaleza o un concepto, como la creatividad, la destrucción, la fuerza. Cada runa también está asociada a un árbol o una planta. Y no sería muy descabellado pensar que hubiera clanes con nombres rúnicos, sobre todo los que representan animales que, en caso de guerra, irían en los banderines identificativos de cada grupo contendiente.

Algunos runólogos afirman que el *futhark* representa el punto de vista masculino y patriarcal de las culturas que lo usaron, ya que aparentemente no hay en las runas ningún concepto de los asociados tradicionalmente con el mundo femenino (aunque las mujeres también podían conocerlas; como veremos más adelante, ellas tenían su propia magia y sus propios métodos). Es curioso que tampoco haya ninguna relación con el concepto de realeza o soberanía; y es que en el mundo vikingo original, antes de llegar las influencias feudales europeas, el rey era alguien a quien se elegía y a quien se podía destituir si no cumplía con las expectativas. En las colonias de Islandia y Groenlandia ni siquiera llegó a nombrarse monarca.

Ya tenemos a todos ocupados durante el día, trabajando, entreteniéndose y aprendiendo; pero la larga noche invernal permite otro tipo de actividades: tras la cena, alguien revivirá en torno a la lumbre la magia de los viejos tiempos, narrando sagas y leyendas repetidas cientos de veces; pero que siempre serán esperadas como si fuera la primera vez.

Escuchemos al propio Thorsteinn narrar parte de la *Saga de Volsung* a su manera:

*“Volsung vivía en Branstock, la enorme casa construida alrededor de un gigantesco roble cuyo tronco ni veinte hombres podían abrazar y cuyas ramas hacían de techo. Allí tuvo una pareja de gemelos: el valiente Sigmund y la bella Signy, más algunos bastardos que nacieron más tarde. Todos crecieron fuertes y hermosos.*

*Cuando le llegó la edad, Signy fue comprometida con Siggeir, de Gotland. Desde allí llegó este rey acompañado de sus mejores hombres. Todo ocurrió de la manera habitual pero, justo al terminar la ceremonia, llegó un anciano de largas barbas blancas, que llevaba un sombrero ancho que casi le cubría la cara y que, sin mediar tan siquiera un saludo, dejó clavada una espada en el roble. Entonces dijo: «Regalo esta espléndida espada forjada por los enanos a quien sea capaz de sacarla».*

*Nadie supo decir después qué fue de aquel anciano pero, inmediatamente, uno tras otro, todos los hombres gastaron inútilmente sus fuerzas intentando sacar la espada. Cuando llegaron a convencerse de que no eran ellos los elegidos, se entregaron a una borrachera que les hizo olvidar esa pequeña afrenta. Entonces, el joven Sigmund, que no tenía a nadie de su edad con quien compartir la fiesta y ya estaba harto de las fanfarronadas y groserías de aquellos burdos guerreros, se levantó para observar de cerca las inscripciones rúnicas de la espada, puso su mano sobre el pomo y, sin pretenderlo siquiera, la espada se deslizó suavemente fuera del tronco.*

*Poco a poco se hizo el silencio, y todas las caras enrojecidas por la bebida y el calor de la hoguera se volvieron hacia él. Siggeir, que no*

había participado en la prueba debido a su condición real, y sobre todo desde que vio el resultado en sus mejores guerreros, le ofreció oro a cambio de la espada. La cantidad se dobló varias veces, recibiendo siempre la negativa del joven. Y Volsung se abstuvo de persuadir a su hijo, teniendo en cuenta las palabras que dijese el anciano visitante.

Tan mal le sentó aquello al rey Siggeir que regresó a su tierra al día siguiente, cuando aún debería seguir la fiesta de boda, no sin antes arrancar la promesa a Volsung de que le iría a visitar a sus tierras de Gotland.

Y pasado algún tiempo, Volsung, junto a sus hijos y algunos de sus hombres, se hizo a la mar en un barco de guerra sin mascarón de proa, que les llevó con buenos vientos hasta Gotland; aunque allí, nada más desembarcar, recibieron la precipitada visita de Signy, que previno a su padre para que se fuese inmediatamente, ya que Siggeir había preparado gente para matarlos a todos.

Pero su padre se negó rotundamente: «No he llegado a viejo huyendo de mis enemigos. Si mi muerte debe acontecer aquí, pues que así sea».

Al día siguiente, Volsung y sus hombres llegaron ante la fortaleza de Siggeir. Como este vio que llegaban preparados para cualquier cosa, creyó inútil fingir. Así que se inició la inevitable lucha. Como las fuerzas de Siggeir eran muy superiores, sólo sobrevivieron a la matanza los tres hijos de Volsung.

Ante los ruegos de Signy, su esposo no mató a los hermanos, aunque el castigo que les infringió resultó ser mucho peor, ya que esa noche comenzaba la luna llena.

Atados a un árbol, fueron testigos de la llegada de un gran lobo que devoró al más joven de ellos. La siguiente noche ocurrió lo mismo

con otro. Avisada Signy de lo que estaba ocurriendo, tuvo una idea para salvar a Sigmund. Mandó a un sirviente para que untase de miel la cara de su hermano.

Cuando llegó el lobo por la noche, no pudo resistirse al dulce olor y comenzó a lamerle la cara, hasta que metió la lengua en la boca de Sigmund. Entonces, éste se la mordió con tanta fuerza que aguantó las terribles sacudidas de la bestia hasta que, al final, las cuerdas que le ataban al árbol se rompieron y el lobo murió desangrado, tomando finalmente el aspecto de la madre de Siggeir, que era una bruja capaz de tales transformaciones. Sigmund regresó a su tierra.

Pasaron algunos inviernos. A pesar de que Signy había tenido un hijo de Siggeir, no dejó de pensar en otra cosa que no fuese la venganza por la muerte de su padre y dos de sus hermanos. Y esa idea fija le corroía las entrañas, impidiéndole cualquier atisbo de felicidad.

Un día, mientras su marido andaba en una larga guerra contra los svear, ella subió a un barco con su hijo y se dirigió a la tierra de los Volsung, en busca de su hermano. Grande fue la alegría de ambos al reencontrarse, aunque Sigmund se extrañó del motivo real de aquella visita.

«Ya no puedo vivir más pensando en que mi padre aún no ha sido vengado», le dijo Signy. «Y te he traído a mi hijo para que lo pongas a prueba para ver si tiene el valor de un Volsung. Y si lo tiene, prepáralo como un hombre para que participe en la venganza familiar».

Señalando un saco de harina en el que había metido una serpiente, Sigmund le dijo al muchacho que preparase pan mientras ellos iban al bosque a por leña.

Cuando regresaron a la cueva, el pan estaba sin hacer. «Vi moverse algo por dentro y sentí», dijo el muchacho.

«En ese caso no mereces seguir viviendo», le dijo fríamente su madre. Y ella misma lo mató.

Por eso, Signy, corroída aún más por el deber sagrado de vengar a los suyos, ideó otro plan. Necesitaba tener un hijo con alguien que le transmitiese la valentía de los Volsung. Y ese sólo podía ser Sigmund. Pero éste se negó.

Así que pagó con buen oro a una joven bruja con ciertas habilidades especiales, y a cambio consiguió que entre ellas se intercambiasen sus apariencias durante tres noches seguidas. Y Signy, bajo el aspecto de la bruja, yació con Sigmund sin que éste sospechase lo más mínimo.

Así llegó a nacer Sinfjotle, por cuyas venas sólo corría sangre Volsung. Ya de pequeño supo por su madre de su auténtica y única estirpe, de la muerte de su abuelo y sus parientes, y de la necesidad de venganza contra el que, ilusamente, se consideraba su padre.

Pasó el tiempo. Cuando su madre consideró que ya tenía una edad adecuada, aprovechando que Siggeir se encontraba guerreando una vez más, se lo llevó a Sigmund. Éste le hizo la misma prueba que al anterior, y cuando regresaron del bosque, el pan estaba hecho.

«¿Viste que algo se moviera en el saco?», le preguntó. El joven respondió: «Sí, había una serpiente, pero me dio igual y saqué la harina para hacer el pan, tal como tú me dijiste».

Signy regresó a su fortaleza llena de orgullo, dejando al pequeño Sinfjotle a cargo de su hermano.

Pasó el tiempo. Padre e hijo marcharon a Gotland, pero allí cayeron en una trampa preparada por el rey Siggeir. Éste, además de alegrarse de tener en sus manos la espada que dejase aquel enigmático

anciano el día de su boda, ordenó que se les diese una muerte tan lenta y tan terrible como era enterrarlos vivos.

«Derechos al Hel», les increpó. «No tendréis la menor oportunidad de reuniros con vuestro padre, que al menos murió honrosamente, atravesado por mi espada».

A la luz de las antorchas, sus hombres cavaron una fosa con el entusiasmo propio de la victoria y de los cuernos de cerveza que corrían de mano en mano. Y allí arrojaron a padre e hijo. Pero antes de que pusieran encima una piedra rúnica robada a los svear, Signy se acercó, confundiendo todo lo que pudo con las sombras, y dejó caer la espada de Sigmund.

Cuando todos se fueron a dormir, Sigmund y Sinffjotle se turnaron con la espada hasta que consiguieron romper la piedra y escapar de su ataúd-prisión. La borrachera y la seguridad de que aquella noche no iban a tener más problemas habían hecho que no quedase nadie montando guardia. Entonces, amontonaron leña alrededor de la casa de Siggeir y le prendieron fuego, quedándose en la puerta para rematar a todo el que saliese huyendo por ella.

Sigmund llamó a su hermana para que saliese de allí con todo el botín que pudiese recoger, pero Signy se asomó y le dijo: «La mitad de mi vida la he dedicado a preparar esta venganza. Llegué a matar a mi primer hijo porque no tenía suficiente valor para llevarla a cabo. Y ahora me siento orgullosa de que Sinffjotle te haya ayudado, demostrando que es un Volsung. Siggeir ha muerto asfixiado por el humo. He conseguido el propósito que me ha mantenido con vida estos tristes años. No hay nada más que me quede por hacer».

«Pero debes venir a nuestra casa, allá en el bosque donde nacimos», le dijo Sigmund.

«Salí de aquella casa forzada por un matrimonio», respondió Signy. «Ahora puedo elegir qué hacer con mi vida. Y ya he elegido la muerte. Moriré libremente al lado del marido con el que me obligaron a casarme».

Dio el último abrazo a su hermano y a su hijo y entró en la casa, que ya estaba a punto de ser devorada por las llamas.

Ellos, con la tranquilidad de conciencia que da el deber cumplido, regresaron a Branstock, la enorme casa construida alrededor de un gigantesco roble.

## SIGLO IX

DEMOS UN SALTO EN EL TIEMPO, aunque no en el espacio. Seguimos en la misma granja, pero algunas décadas después. Hace unos días que ha terminado el *sigblot*, la fiesta con que se da la bienvenida a la primavera. El silencio blanco ha sido suplantado por el canto de las gentes, por el paso del agua entre las torrenteras, por el crujir de los carruajes en los caminos, por los martillazos de los artesanos o los juegos de los niños, además de todo tipo de gorjeos, cacareos, graznidos, balidos...

La rueda de la vida sigue. La granja ha aumentado de tamaño, pues ahora la habitan cincuenta personas. Algunos edificios siguen igual, otros se han reconvertido y también los hay totalmente nuevos: almacén, granero, establo, herrería, taller de artesanos, cobertizos para los útiles de pesca y agricultura y hasta el pequeño gran lujo de una cervecería y un retrete comunitario cubierto. Todo esto es un buen signo de prosperidad.