



© Del texto: Eva Manzano
© De las ilustraciones: Eugenia Ábalos
© De esta edición: Nórdica Libros, S.L.
Primera edición: octubre de 2018

ISBN: 978-84-17281-81-6
Depósito Legal: M-34155-2018
IBIC: YNX
Impreso en España / *Printed in Spain*

Runas y magia seid:
Susana Sánchez

Corrección ortotipográfica:
Victoria Parra y Ana Patrón

Diseño y maquetación:
Ignacio Caballero

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

MITOS NÓRDICOS

◆ TEXTO DE **EVA MANZANO** ◆ ILUSTRACIONES DE **EUGENIA ÁBALOS** ◆



nórdicainfantil

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 10

Pasaporte mítico. 10

I EL PRINCIPIO 15

El origen y Ginnungagap. 16

II NACIMIENTO 19

Los dos primeros seres. 21
Y nacen más seres. 22
La muerte de Ymir. 23

III YGGDRASIL 25

El árbol sagrado. 27
Las raíces del saber. 28
El eje del cosmos. 29

IV LOS NUEVE MUNDOS 31

Habitantes de los nueve mundos 32

Freya. 34
Odín. 35
Thor. 36
Loki. 37
Heimdal. 38
Frey. 39
Etones y etonas. 40
Troles y tursos. 41
Tuergos y elfos. 42
Humanos, espíritus y muertos. 43

Territorios de los nueve mundos 44

Ásgard. 47
Vanaheim. 49
Midgard. 51
Iötunheim. 53
Álfheim. 55
Nídavellir. 57
Muspelheim. 59
Niflheim. 61
Hel. 63

Animales mitológicos de los nueve mundos 64

Los lobos. 67
Los cuervos, la ardilla, el águila y el halcón. 68
Los dragones. 71
Las serpientes. 72
Los ciervos. 75
Los caballos. 77
La cabra, el jabalí y los machos cabríos. 78
Los gallos y los gatos. 80

Magia de los nueve mundos 82

Nornas, völvas y erilaz. 85
Valquirias, disas y brujas. 86
Tipos de magia y runas. 89
Objetos mágicos. 90
Los sacrificios. 91

V LAS AVENTURAS DE LOS DIOSES 93

Thor se va de boda. 94
Loki y las manzanas de Idún. 98
Odín y la fuente de Mímir. 102
Freya y el collar de los tuergos. 106

VI EL RAGNARÖK 111

Entre relámpagos acompañados de estrepitosos truenos, tus manos recibirán a *Miölnir*, el martillo de Thor. Surcarás el cielo en un carro tirado por los gatos de la diosa Freya. Reirás con Loki y sus travesuras, pero deberás ser tan veloz como él cuando huyáis de los enemigos.

¡COMIENZA EL VIAJE!
¡RECORRE ESTA AVENTURA DE LOS MITOS NÓRDICOS!

Quedarás fascinado por las historias de los dioses escandinavos y sus aventuras, que surcan los cielos y los mares, en busca del conocimiento más profundo e inaccesible.

Déjate guiar por el *wōd* que elijas, el furor de un oso o de un lobo. O transfórmate en ave, para sobrevolar las páginas de este libro y meterte por alguno de sus recovecos.

¿Estás preparado para atravesar las fronteras del antiguo mundo nórdico? Pues adelante. Las fronteras de lo sobrenatural se abren.



PASAPORTE MÍTICO

Debes mostrarte tal como eres, para que cuando las adivinas te conozcan puedan leer tu alma

Mírate en un espejo y elige quién vas a ser

Si quieres, enamórate; eso sí, elige bien, que no sea un trol y coma niños crudos

Aclara tu corazón antes de que los dioses se presenten ante ti, y cuando Odín, Freya o Thor te confíen sus secretos, recíbelos sin temor

Por favor, no te lleves el móvil, no hay cobertura

ENTONCES, DE ACUERDO. QUEDA SELLADO PARA SIEMPRE ESTE PACTO.

Haz un equipaje muy ligero y pon al menos un bocadillo y un poco de agua. Hasta que te inviten a un banquete pueden pasar varios días

El tiempo no transcurrirá de la misma forma en el mundo mítico. Aunque tus aventuras duren diez años, tal vez para la cena puedes estar de vuelta en casa

Afila tus sentidos para distinguir lo invisible

Pídele a Heimdal que te deje atravesar el Bifröst, ya sabes que en nuestro mundo nunca se alcanza el arco iris

¡QUE NADIE CIERRE ESTA PUERTA QUE HA ABIERTO TU IMAGINACIÓN!

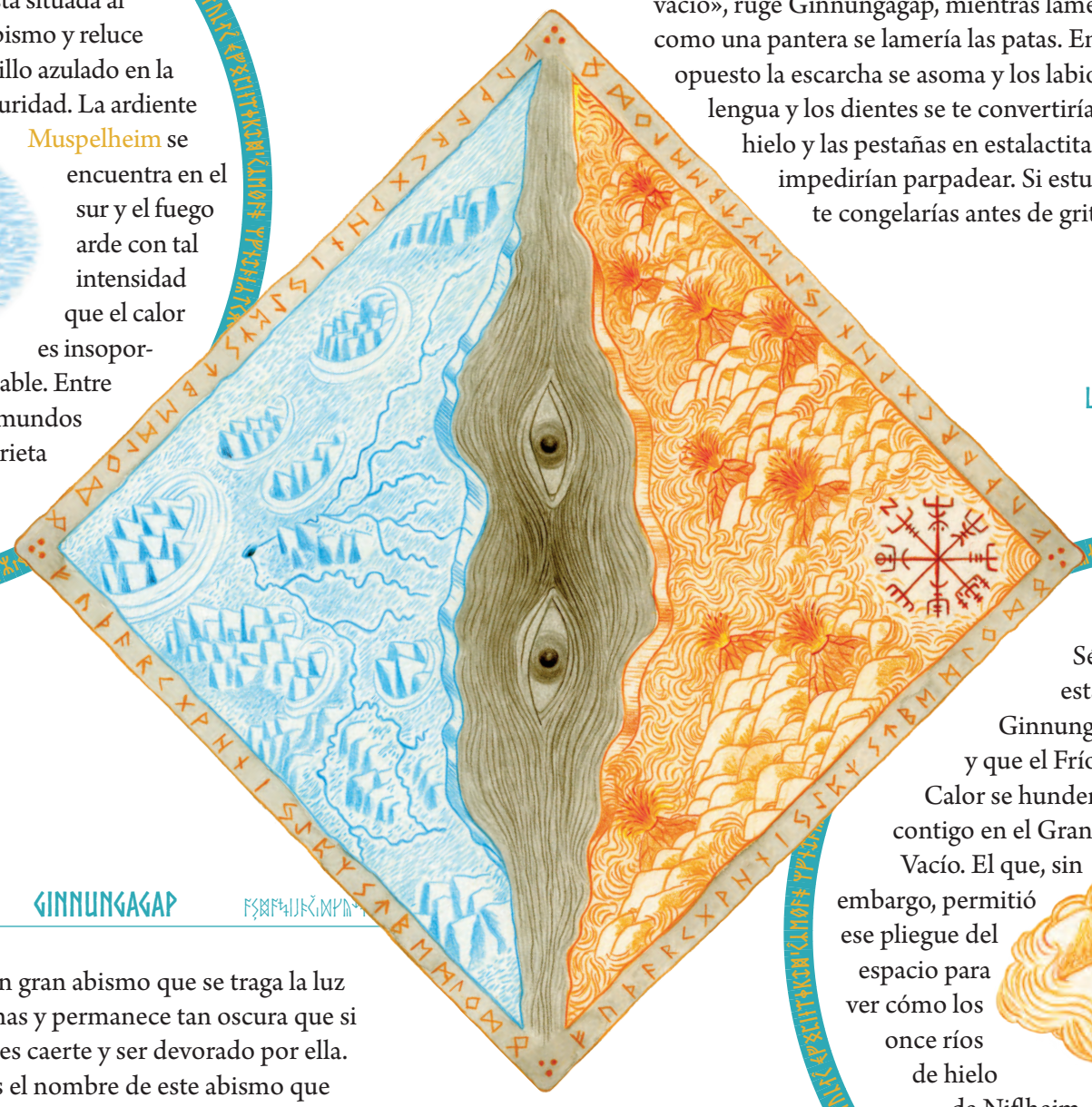


PARTE I
EL PRINCIPIO

EL ORIGEN

En el Principio hay una división basada en el Frío y el Calor. Vastas regiones, una cubierta por el hielo y otra por las llamas, quedan separadas entre sí por un abismo repleto de fuerza mágica. Tanto en el Frío como en el Calor se gestan las semillas de la Vida. Las semillas de la luz y la oscuridad, de los dioses y de los humanos, de los animales y las plantas. La helada Niflheim está situada al norte del abismo y reluce con un brillo azulado en la oscuridad. La ardiente Muspelheim se encuentra en el sur y el fuego arde con tal intensidad que el calor es insoportable. Entre los dos mundos hallarás la grieta vacía Ginnungagap.





«¡Cuidado! No mires al abismo a los ojos, porque quien se atreva, a partir de entonces, verá el mundo vacío», ruge Ginnungagap, mientras lame el fuego como una pantera se lamería las patas. En el borde opuesto la escarcha se asoma y los labios, la lengua y los dientes se te convertirían en hielo y las pestañas en estalactitas que te impedirían parpadear. Si estuvieras allí, te congelarías antes de gritar de frío.

— Y LO VERÍAS TODO. —

GINNUNGAGAP

Esta grieta es un gran abismo que se traga la luz de todas las llamas y permanece tan oscura que si te acercas, puedes caerte y ser devorado por ella. Ginnungagap es el nombre de este abismo que separa el mundo. Con cierto miedo, la curiosidad te invita a mirarlo como se mira a la profundidad de un precipicio. Pero aunque abras mucho más los ojos no verás lo negra que es su inmensidad. Y no te darás cuenta de que ella, Ginnungagap, te está mirando.

Sé que estás en Ginnungagap y que el Frío y el Calor se hunden contigo en el Gran Vacío. El que, sin embargo, permitió ese pliegue del espacio para ver cómo los once ríos de hielo de Niflheim avanzaban lentamente para acercarse a Muspelheim.



Las chispas de las llamas y la elevada temperatura del fuego hicieron que según avanzaran los ríos comenzaran a hervir. Y así fue como se produjo el Hervor Esencial, del que nacería la vida. Lo viste, ¿verdad? Fuiste testigo del nacimiento de las Gotas Reproductoras.



PARTE II
NACIMIENTO



I. LOS DOS PRIMEROS SERES

Ymir, uno de los primeros seres, surge del Hervor Esencial. En las Gotas Reproductoras nace un embrión que la escarcha protege. El hielo riega el corazón y el cerebro. Los órganos toman forma: el hígado, el estómago, los pulmones… La criatura, de nombre Ymir, crece hasta convertirse en un gigante y sus brazos y piernas se forman como sólidas murallas. Ymir yace en el suelo y es tan grande que se podría recorrer a caballo. El hielo primigenio, del que está hecho, contiene la Sustancia Radiante, aquella que crea formas.

«¡Ymir! ¡Abre los ojos! ¡Ymir, despierta!», grita el vacío. «¡Ymiiiiiiiiiir! ¡Ymiiiiir! ¡Ymiiir!», devuelve el eco del páramo. El gigante abre los ojos, aún entumecido, y siente el frío que raspa su garganta al respirar. La ventisca cubre sus cejas, tan grandes como árboles. Entonces Ymir se pone en pie y contempla la soledad del mundo que acaba de nacer con él. El horizonte retumba cuando respira y sus pisadas se hunden en la nieve mientras avanza con sus pies enormes. Ymir el Mellizo, el que está hecho con la materia del Universo, tiene hambre y llora. A su lado, una vaca de nombre Audumla ha nacido. Le mira como una madre que sabe lo que hay que hacer y le atrae con suavidad hacia sí. Sin duda, no era muy acogedor el vacío del mundo. Por suerte, ya sabéis del carácter pacífico de las vacas…, así que Audumla hace salir cuatro ríos de leche tibia de sus ubres, de las que Ymir, como un bebé colosal, se alimenta. Y fue ella, la rumiante, la que logró que los páramos helados parecieran un pequeño hogar.

—
«¡Ymiiiiiiiiiir! ¡Ymiiiiir! ¡Ymiiir!», devuelve el eco del páramo.
—



—
Audumla y Brúni



Borr



Bestla



Odín

II. Y NACEN MÁS SERES

Audumla, la sin cuernos, tiene una paciencia cósmica para alimentar a un etón que cuando tiene hambre llora y abre grietas. A Audumla le gusta lamer cada piedra que hay cubierta de nieve. «¡Qué delicia la sal que recubre las rocas!», se dice, mientras da lametadas que solo un rumiante mágico puede dar. Hasta que la escarcha deja ver un poco de pelo que crece entre la hierba helada. Audumla sigue lamiendo, durante tres días, hasta que por generación espontánea surge el primer hombre de la tierra. De esta forma, aparecen la cabeza de Brúni, como si de una flor se tratara, y la de su hijo Borr. Del hambre de Audumla y gracias al calor de su lengua han brotado estas nuevas vidas, que serán un paso más hacia el inicio del Universo. Borr, al nacer, se siente solo, hace frío y su cuerpo humano busca cobijo. No muy lejos de allí, se encuentra Ymir con los demás etones, algunos nacidos del sudor de sus axilas y otros de sus pies.

Borr contempla a la etona Bestla y se enamora al instante. A ella, Borr le parece una especie extraña de zanahoria, simpática y apetitosa, aunque todavía no hay zanahorias en el Universo, porque tampoco existe el Universo. Y así es como, del amor entre Bestla, la etona, y Borr, el primer hombre, quiere el azar que nazcan los primeros dioses: Odín, Vé y Víli.



Vé

III. LA MUERTE DE YMIR

El dios Odín tiene atributos como la fuerza y la valentía, pero también una curiosidad con la que quiere dominar el mundo. De noche, contempla cómo duerme Ymir y los destellos que produce cuando cambia de postura. El dios no tiene miedo y quiere saber qué encierra el etón en su interior. Por eso, Odín convence a sus hermanos para darle muerte y obtener ese conocimiento.

Tras matar al etón primigenio deciden lanzar su cuerpo a Ginnungagap. Odín, Vé y Víli arrojan la carne primero y, al hacerlo, se forma la tierra. La sangre de Ymir, que cae en cascada, llena el mar y los lagos; de sus huesos, que lanzan, nacen las montañas y los valles; y los bosques crecen llenos de árboles, uno por cada cabello que cae del gigante. Las nubes del cielo, de la lluvia y la nieve, se forman con los sesos; y el cráneo alberga la bóveda celeste en la que se ponen la luna, el sol y las estrellas. Una muralla se construye con las cejas. El quejido de su voz, convertido en viento, es el mismo que hoy inspira temor y respeto; y cuentan que de la muerte de Ymir nace el Universo.

ASÍ
SE CREÓ
EL UNIVERSO
Y TÚ
HAS SIDO TESTIGO.



Víli



Ymir