

Gernot Köpke  
et Banquete  
de ODÍN  
Almanaque



*“El sol se oscurece, se hunde la tierra en el mar,  
se agitan en el cielo las brillantes estrellas;  
surge vapor furioso, el fuego se alza,  
y llega el calor hasta el mismo cielo.”*

*Völuspá  
Primer poema de la Edda poética*

Un almanaque es una obra de referencia que recoge información ordenada alfabéticamente. En este caso la intención es aportar un contexto histórico sobre los términos que se utilizan en el juego. También se ha buscado explicar la relación entre los términos usados y la temática del juego. Todos los términos que aparecen subrayados tienen una entrada en este almanaque.

# A

## ACEITE



El aceite se obtenía a partir de la grasa de focas y ballenas y se empleaba como combustible para lámparas, como lubricante y para curtidos. Los lapones, nativos del norte de Escandinavia, a partir de la piel del ciervo y con la ayuda de la grasa de ballena fabricaban el “cuero lapón”, un gran aislante que podía lavarse, y que se empleaba tanto para vestidos como para guantes finos. En el juego se ha optado por el término genérico “aceite” porque también se usaban otros tipos de aceite. A partir del lino, por ejemplo, se hacía aceite de linaza, que tiene un sabor muy suave. Con este aceite podía a su vez fabricarse un detergente natural que iba muy bien para limpiar la suciedad de la piedra y la madera y que además creaba una película a su alrededor que repelía la suciedad. Estudios recientes sobre algunos armazones de cama y mascarones pintados parecen indicar que pudo existir una pintura a base de aceite de linaza.

## ALCE



En el juego representa la figura del jugador inicial. Los alces, que pueden llegar a tener una altura en cruz de entre 1.4 y 2.3 metros y alcanzar un peso promedio de 650 kg, viven solos en los bosques. En cambio los renos, más pequeños, viven en pequeñas manadas en las llanuras. Los nórdicos cazaban ambos tipos de cérvidos tanto por su carne como para comerciar con su cornamenta.

## ALFILER



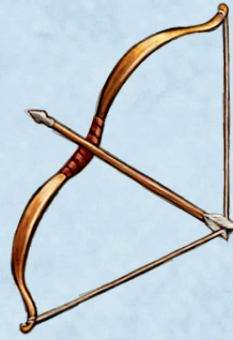
Ocho mil años atrás los alfileres de bronce ya se habían empezado a sustituir por las fibulas como broche para ropa, pero siguieron empleándose como accesorio hasta la Época Vikinga. En el juego aparece un alfiler de este tipo en el tablero de Terranova, un pequeño homenaje al matrimonio de eminentes arqueólogos formado por Anne-Stinne y Helge Ingstad, que en 1961 descubrieron rastros de un asentamiento vikingo en la punta septentrional de L'Anse aux Meadows. La gente del lugar había creído erróneamente que ese sitio era un campamento indio abandonado. Allí donde generaciones de niños habían jugado, la pareja de arqueólogos encontró un alfiler de bronce oxidado. En 1978 la UNESCO declaró el lugar del hallazgo Patrimonio Cultural de la Humanidad.

## ALTHING

El parlamento más antiguo del mundo que todavía está en funcionamiento, fundado en el año 930 en Islandia. El Althing se reunía cerca del solsticio de verano y duraba dos semanas. Originariamente era una especie de asamblea federal de 39 godar regionales que constituían un estado libre. Según relata el monje Ari el Sabio en *El libro de los islandeses* (ca. 1125) cuando cerca del año 1000 se decidió aplicar de repente unas leyes distintas para los cristianos y los no cristianos, Thorgeirr manifestó: “Podéis dar por hecho que, si rompemos la ley, romperemos la paz.” Y el libro prosigue afirmando que “terminó su discurso de tal modo que ambas facciones accedieron a tener una única ley, que él mismo decidió recitar. Y así se decidió que todos serían cristianos y que a partir de entonces serían bautizados todos aquellos que no lo hubieran sido antes.” De este modo se implantó el cristianismo en Islandia.

## ARCO

En el juego el arco sirve para conseguir cuero y carne de venado en la casilla de caza forestal. Las flechas se identificaban mediante unas plumas pegadas con resina o brea de abedul (el



“pegamento” de antaño) que servían como marca de propiedad. Los arcos probablemente estaban hechos con la madera de la región. Al rey Erik I se le apodaba el “Tensacuerdas de olmo”, y en Hedeby se han encontrado cinco fragmentos de arco de tejo y dos de olmo y avellano. La variedad de puntas de flecha encontradas sugiere que éstas se empleaban para distintos usos, p. ej. con puntas redondeadas para no dañar la piel del animal. Los arcos largos no eran armas de caza sino de combate, y no fue hasta bien entrada la Edad Media que cobraron mayor importancia, como fue el caso del arco largo inglés en la famosa batalla de Agincourt en 1415. Otros usos posibles eran las flechas incendiarias o el lanzamiento sucesivo de una flecha de granja a granja para hacer una llamada a la movilización en caso de guerra. En la Ley de Frostating, que regulaba el derecho a la resistencia, se especifica: “Ningún hombre podrá atacar a otro hombre, ya sea el rey o cualquier otro. Pero si es el rey quien lo hace, se enviará la flecha de guerra, que será disparada en los ocho distritos para que los granjeros marchen contra el rey y le den muerte si es posible. No obstante, si el rey huye, no podrá regresar jamás a la región. Aquél que no quiera levantarse en armas contra el rey, deberá pagar tres marcos.”

## ARMAS



En el juego es un concepto aglutinador que comprende las armas de combate (como la espada), las armas de caza (como la lanza y el arco), y la preparación de trampas para la caza. Las armas tenían un gran valor, como lo demuestra el hecho de que a menudo se enterraba a las personas con ellas.

*“A propósito: a un hombre se le enterraba con todas sus riquezas, sus armas y aquello de mayor valor que había tenido en vida.”*  
Adán de Bremen (ca. 1075)

## ARTESANÍA



A pesar de las muchas ocupaciones manuales o artesanales que había, en realidad existían pocas profesiones concretas, como herrero, albañil, carpintero o constructor de barcos. Sin embargo, con el auge de los centros de comercio (kaupang) y de las ciudades, esto fue cambiando progresivamente.

# B

## BANQUETE

En las comidas habituales el guiso era muy popular, y se comía con una cuchara en la misma cazuela que pasaba de un comensal a otro. Como “plato” también se servía pan mojado con salsa. Durante los banquetes, un jarl que tuviera cierto cuidado por su reputación no se mezclaba con el resto de comensales; a cambio se le ofrecía todo tipo de comida, sobre todo muy especiada. En



la *Edda* prosaica se encuentran descripciones muy detalladas de fiestas regadas en alcohol y de sus consecuencias a la mañana siguiente. Pero no sólo había “borracheras”, sino también sacrificios; a menudo, de hecho, la diferencia entre una ofrenda y una fiesta venía determinada en función de a quién se dedicaba la comida y la bebida. En la *Saga de Haakon el Bueno* se describe el ritual de la bebida en motivo de un gran festín sacrificial en el siglo X.

“Era costumbre ancestral que cuando tenía lugar un sacrificio debían acudir todos los campesinos al lugar del templo y traer consigo sus provisiones para consumirlas mientras durara la fiesta. En estas fiestas todos los hombres debían beber en cantidad. También se sacrificaban todo tipo de animales, incluidos caballos. Toda la sangre que se obtenía era sangre sacrificial [...] Sin embargo la carne se cocinaba y se servía a la gente. En el suelo, en la parte central del templo, debía haber un fuego con varios calderos encima. Había que pasar una copa llena junto al fuego y aquél que había organizado el banquete y era el líder debía consagrar la copa y la carne sacrificial. Primero debía pasar la copa de Odín, que había que beber por la victoria y el poder del rey, y después se entregaba la copa de Njörðr y la copa de Freya para tener paz y una buena cosecha. [...] La gente también bebía en recuerdo de sus ancestros que habían sido enterrados en las montañas, motivo por el cual se las llamaba ‘bebidas de la memoria’.”

## BAÚL



Lugar de almacenaje de objetos cotidianos y también de mayor valor. En el juego está representado por una ficha azul de producto de lujo. En las excavaciones arqueológicas a menudo se han encontrado baúles y arcones de madera, junto con cierres y otros accesorios. Un hallazgo

menos habitual tuvo lugar en Hedeby, donde se encontró un baúl que había sido robado, ya que se había forzado el cierre y se había sustraído todo su contenido. Después el ladrón lo llenó de piedras y lo arrojó en los muelles para que se hundiera. Los baúles también se llevaban a bordo de los barcos. Algunos de estos arcones para las travesías marítimas contenían no sólo provisiones y efectos personales, sino que también podían emplearse como bancada para los remeros y, tras una incursión con éxito, podían reconvertirse en un cofre para guardar el botín.

## BERSERKER

En el juego es una de las innumerables cartas de oficio. Según las sagas, estos guerreros tan temidos en el campo de batalla como en un holmgang (un duelo para resolver disputas) entraban en trance antes de empezar la lucha. Los guerreros mejor preparados combatían en primera línea sin preocuparse por sus propias bajas. En su estado de frenesí, posiblemente un aumento repentino de la adrenalina inducido por los gritos, se volvían insensibles al dolor. Posiblemente este aumento se intensificaba debido a alguna enfermedad o por la ingesta de alguna droga. En los barcos se situaban en la proa, el lugar más peligroso en un combate.

“Gritó el berserker,  
la lucha empezó,  
aullaron las pieles de lobo  
y el acero se agitó.”

Poema sobre Harald Cabellera Hermosa (posterior a 872)

## BJARNI HERJULFSSON

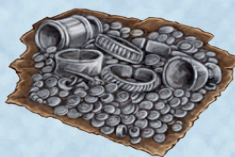


Según la *Saga de Groenlandia* fue el descubridor de Canadá. Era hijo de una familia de mercaderes con relaciones comerciales que llegaban hasta el norte de Germania. En 986, cuando iba de Islandia a Groenlandia, su barco se adentró en un banco de niebla y descubrió una costa boscosa, tal vez Terranova o más probablemente Labrador. Los hombres no llegaron a desembarcar en la región, aunque al llegar a Groenlandia lo contaron. Leif Eriksson, al saber de ello, organizó una expedición con su tripulación en el año 1000 que fue coronada con éxito.

## BOTE BALLENERO

El kvalsund-færing (o barca feroesa) del s. VII era un bote con espacio para dos remeros y un timonel que medía 9.55 m de eslora y 1.5 m de manga. El sexæringr podía llevar a tres remeros. Se sabe que ambos tipos de embarcación se empleaban para la caza de focas, pero se desconoce cuál de ellos se usaba para la caza de ballenas. En las islas Feroe se cazaba a las ballenas haciendo que vararan en la playa, donde luego se las mataba con lanzas.

## BOTÍN DE PLATA



Los vikings enterraban parte de sus tesoros y armas, al igual que una ardilla hace con sus provisiones para el invierno. Si el vikingo no podía transportarlo todo de una sola vez, tras realizar una incursión dejaba el resto cerca del mismo sitio. Precisamente en Gran Bretaña y el norte de Europa se han encontrado cientos de estos escondrijos, con botines compuestos principalmente de monedas de plata, lingotes, fragmentos de plata y fragmentos de joyas. Incluso a día de hoy de vez en cuando aparece algún tesoro vikingo enterrado.

## BROCHE DE ORO



Una fíbula enjoyada para sostener la ropa, normalmente a la altura del pecho. El tesoro encontrado en Hiddensee, una isla del Mar Báltico, contiene joyas que probablemente pertenecieron a Harald Dienteazul, entre las cuales se encuentra un broche de oro circular con filigranas. Los que realizaron el descubrimiento encontraron el tesoro en una playa del Báltico (1873). Si bien un botín hallado tierra adentro pertenecía al propietario de ese terreno, los restos encontrados en una playa pertenecían a quien los hallara.



## CÁLIZ

Al igual que la cuerna para beber, se trataba de un recipiente decorado que servía para evidenciar el estatus y que posiblemente tenía un uso ceremonial. Este tipo de copas eran un botín muy codiciado.

## CARNE DE BALLENA



Una sola ballena podía servir para alimentar a toda una aldea durante mucho tiempo, incluyendo el aporte vitamínico. Todo el cuerpo de la ballena se aprovechaba por entero: la carne que no pudiera comerse a tiempo se humeaba, se salaba o se desecaba al aire libre; la grasa servía para obtener miles de litros de aceite para lámparas; y los huesos se empleaban en muchos sitios como materia de construcción. En el juego, si

se tiene éxito al cazar una ballena, se consiguen los productos “carne de ballena”, “aceite” y “piel y huesos”.

### CARNE DE VENADO

La carne obtenida de la caza era principalmente de jabalí y ciervo, entre los que se incluía el reno y el alce.



### CARNE SALADA

Carne en conserva. Las ovejas, las reses y los caballos eran criados por su lana, su leche y su capacidad de carga, y sólo se les mataba en contadas ocasiones. En cambio, los cerdos y las aves de corral se criaban básicamente por su carne. Al llegar el invierno, aquellos animales que uno no quería o no podía alimentar se mataban. Entre otros métodos, para preservar la carne se acostumbró a salar, combinándola con puerros y especias. La carne salada también se usaba como provisiones para las travesías en barco.

### CASA COMUNAL



La pieza que tiene este nombre en el juego representa el edificio principal de la aldea. A principios de la Época Vikinga algunas de estas casas tenían

unos muros exteriores hechos de pedras apiladas con un grosor que podía alcanzar los tres metros. Había zonas para alojarse y para dormir, para lavar, para cocinar y, dependiendo del tamaño, para almacenar provisiones o animales. Como en esos tiempos no había aberturas para las ventanas, el fuego se empleaba no sólo para calentarse sino también para iluminar, aunque a menudo provocaba enfermedades respiratorias. Las evidencias arqueológicas nos muestran casas o pabellones de una sola planta que iban desde 4 x 10 hasta 9 x 83 metros, un reflejo a la vez de riqueza y de prestigio. El museo Borg al aire libre, en Lofoten, Noruega, muestra una reconstrucción magnífica de una casa comunal de 83 m de largo. Para tener una idea, la longitud equivaldría prácticamente a la de un campo de fútbol pero con la anchura solo del círculo central. Las paredes estaban hechas o bien de maderos o bien con postes clavados en el suelo entre los cuales se ponían tablones, adobe o zarzo. A veces antes de la pared se levantaba un muro de piedra o de tepe como protección adicional contra el viento. En Islandia, debido a la falta de madera, prácticamente todo se construía con tierra, piedra, turba y tepe.

### CASA DE PIEDRA



Aparte de los muros empleados para resguardarse del viento, las casas escandinavas estaban hechas de madera, pero a medida que los noruegos fueron

colonizando las islas del Atlántico Norte, con escasos árboles, la situación cambió. A día de hoy todavía pueden verse en Groenlandia cientos de ruinas de casas de piedra.

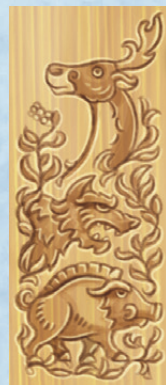
### CASCO



¿Quién no se conoce el personaje de dibujos animados Vicky el Vikingo, con su casco con cuernos? Pues de hecho los pocos cascos cornudos y figuras con dichos cascos que se han encontrado provienen de la Edad de Bronce Escandinava (hace 2500-4000 años) y demuestran que en realidad se trataba más que nada de objetos rituales. La popularidad que tienen se debe en gran parte al compositor alemán Richard

Wagner (1813-1883) que en su ciclo de cuatro óperas *El anillo del nibelungo* decidió ponerle —literalmente— los cuernos a las valquirias. El significado oculto de poner dos cuernas usadas para beber en un casco es un secreto que Wagner se llevó a la tumba. En realidad, no hay nada más letal que un golpe de espada encauzado mediante dos cuernos directamente a la cabeza. En realidad, los cascos de los vikings eran lisos y sin trabas, para hacer que el golpe del arma se escurriera causando menos daño. En cambio, el yelmo crestado de la Era de Vendel, que se usó en Suecia de 550 a 800, sí que es históricamente preciso, aunque sólo se ha encontrado en una tumba noruega. La protección de la cabeza está hecha de hierro y protege además el cuello mediante una malla.

### CAZA



En las yermas regiones del norte de Europa, sobre todo en las regiones polares donde la ganadería estaba muy limitada y la agricultura era impracticable, la caza y la pesca jugaban un papel esencial. La caza menor se realizaba básicamente mediante trampas y cepos, mientras que los ciervos, osos y jabalíes se cazaban con perros y se les mataba con lanzas y arcos. Para cazar focas, morsas y ballenas se empleaban botes y lanzas, mientras que el pescado se conseguía con redes o trampas (cabe añadir que los escandinavos también recogían mejillones y huevos de ave).

### CAZA DE BALLENAS

El primer uso de las ballenas se hizo mediante el aprovechamiento de los animales que quedaban varados en la playa. Posteriormente en las islas Feroe se perseguía a los cetáceos para que embarrancaran en la costa, donde luego se les daba muerte. Todavía hoy subsisten algunos eventos tradicionales de caza de ballenas, como el Grindadráp, en el que varias barcas provistas de cuerdas lastradas con pedras empujan a la ballena hasta una de las innumerables cuevas que hay. Allí, tras embarrancar, la matan rápidamente. Las pinturas rupestres escandinavas hablan de una tradición lapona de caza en los fiordos y en la costa que data de miles de años atrás y que posiblemente adoptaron luego los noruegos. Sólo los inuit atesoran más experiencia: cazan ballenas desde los kayaks arrojándoles sus arpones.

### CAZA FORESTAL

En el juego, la caza en los bosques está representada por una casilla de acción en la que se puede conseguir carne de venado y cuero, con la posible ayuda de maderas y arcos. Es de suponer que durante la Época Vikinga existía la caza de acoso y la de espera, así como la caza con perros. Los cerdos (concretamente, los jabalíes) se cazaban con jabalina, y los ciervos con un arco o una lanza (el tiro con arco y el lanzamiento de jabalina se consideraban en Noruega un tipo de “deporte”).

### CEREALES



De entre todos los cereales la cebada era la más utilizada como harina para el pan, especialmente el pan plano conocido como flatbrauð. La cebada germinada servía también como malta para la elaboración de cerveza, aunque la avena y el centeno se cultivaban regularmente. En cambio, el trigo y la espelta, de importación, eran poco habituales y caros. La avena se empleaba como forraje para bueyes y caballos, y molida con agua de mar se cocía para producir una especie de gachas.

### Receta de gachas de avena (para vikingos curtidors)

(para 4 personas)

1 litro de agua, una pizca de sal, 125 g de harina de avena o copos de avena, ½ litro de skyr (leche agria salada).

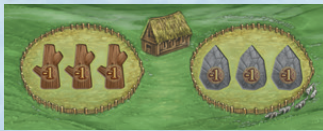
Hervir el agua salada y añadir la avena. Dejar hervir a fuego lento durante 20-25 min, removiendo de vez en cuando. Servir en un bol acompañado del skyr.

### CINTURÓN



En la Época Vikinga ya se conocían las hebillas y los broches, así como los cinturones remachados. Según la *Edda* prosaica, Thor poseía el cinturón Megingjörð, que le confería aún más fuerza. Para demostrar su poder, se dedicaba a levantar los objetos más pesados que pudiera encontrar, aunque no tuviera mucho sentido hacerlo.

### COBERTIZOS



Astrid Lindgren, la famosa escritora sueca creadora de *Pipi Calzaslargas*, creó también el personaje de Emil, que en España se llegó a conocer

como Miguel el Travieso. En sus historias, cada vez que Miguel hacía alguna travesada, corría a encerrarse en un cobertizo antes de que su padre iracundo le alcanzara, y luego pasaba el rato dentro tallando figuras de madera. En el juego el cobertizo es un almacén para guardar la piedra y la madera.

### COFRE



Un baúl protegido por un cierre y con unos sólidos herrajes para guardar las cosas de mayor valor, como el botín conseguido en un “vikingo” o un acopio de plata obtenido como *danegeld*. En el juego, esta loseta azul de producto de lujo se puede conseguir mediante el comercio exterior, las incursiones o el pillaje.

### COL



“*Kálgadr*” es la palabra en nórdico antiguo que se usaba para designar un huerto de verduras o de coles. En la antigua legislación noruega se estipulaban cuáles eran las penas a imponer por entrar en un huerto ajeno y robar coles, angélica o cebollas. Si alguien robaba tanto como para alcanzar un valor monetario, se le consideraba un ladrón y se le podía castigar in situ. Variedades como la mostaza negra, la col de campo o el nabo, todas ellas derivadas de la col silvestre, son muy distintas a los habituales repollos que hoy conocemos.

### Receta de estofado de col

(para 4 personas)

1 Kg de col cerrada (en láminas), 250 g de manzana ácida (cortada en finas láminas), pimienta, comino, ½ l de skyr (leche agria salada) y 2 cucharadas de mantequilla

Derretir la mantequilla en un molde para hornear, apilar la col junto con el comino, la pimienta, las láminas de manzana y el skyr y dejar en el horno a baja temperatura durante una hora.

### COMERCIO

“Un verano sucedió que vino un bajel de Islandia, perteneciente a los islandeses. El barco estaba cargado de capas para ser vendidas, y los islandeses navegaron hacia Hardanger, pues habían oído que allí es donde podrían encontrar a más gente.”

*Saga de Harald Pielgris*

El auge de los nuevos centros de comercio, como Birka o Hedeby, demuestra el aumento en el intercambio de mercancías gracias al comercio exterior, así como un mayor uso de las balanzas plegables y la difusión de los fragmentos de plata como moneda de cambio. Los barcos de carga como el *knarr* transportaban mercancías a los habitantes de las islas. Sus propietarios podían beneficiarse de un lucrativo negocio, comerciando con lino de Frisia, vino de Renania, espadas de Francia, estaño de Inglaterra, astas de alce de Noruega, hierro de Suecia, pieles de Bjarmaland, vestidos de Laponia, esteatita de las Shetland, *vaðmál* de Islandia y colmillos de Groenlandia. El comercio con los mercaderes cristianos no podía llevarse a cabo si los comerciantes escandinavos no eran cristianos o al menos habían recibido el *primsignig*, el acto de entrada al catecumenado. Para este ritual de preparación para el bautismo, que iba acompañado de un rechazo supuestamente explícito hacia los antiguos dioses, se les señalaba en la frente con una cruz:

“Los hombres que llevaban el signo de la cruz eran libres de relacionarse con los cristianos siendo paganos y estaban comprometidos con la fe que prefirieran.”

*Saga de Egil*

### COMERCIO EXTERIOR



A principios de la Edad Media prosperó considerablemente el comercio a distancia. En la zona del Atlántico Norte básicamente se realizaba con los *knarr*; mientras que los varegos empleaban un tipo de embarcación más pequeña y maniobrable, conocida como *karfi*, para navegar por las redes fluviales del este de Europa. En los barcos mercantes había un capitán, un cocinero y un timonel, y a menudo llevaban pasajeros y en ocasiones un piloto y un intérprete. En primavera se equipaban para el viaje, que realizaban en verano para poder regresar a casa en invierno. Un objetivo muy codiciado eran las “metrópolis superricas” del Imperio bizantino, así como los puntos

situados en los extremos de la(s) ruta(s) de la seda y los centros de comercio búlgaros en el Volga, donde se descubrieron unas cuantiosas cantidades de plata enterrada. A los árabes y bizantinos les compraban especialmente joyas, seda, especias, vino y monedas de plata, y a cambio traían pieles, astas, esclavos, cera, ámbar y miel.

El comercio exterior era ya en la Época Vikinga un negocio de artículos de lujo para las clases más pudientes. A su vez, los mercaderes árabes y judíos tuvieron acceso a los pocos grandes centros de comercio que había en los “confines del mundo”, como Birka, Ribe, Hedeby, York y Dublín.

### CONSTRUCCIÓN DE BARCOS

Los vikingos construían sus barcos transmitiendo la información memorizada por vía oral, ya fuera bajo un tejado o a cielo abierto. Cortaban los componentes a partir de troncos de árbol talados con unas hachas especiales. El carpintero siempre seguía la vena de la madera para que las piezas fueran más fuertes y resistentes. La embarcación estaba muy bien equilibrada y podía alcanzar con ello velocidades más elevadas, por lo que las naves vikingas siguen considerándose a día de hoy como las mejores de su época. Los barcos eran “de doble punta”, es decir, que la popa y la proa tenían la misma altura. La barca feroesa, derivada de los barcos vikingos, es un tipo especial de bote con una construcción muy ligera que es habitual en las Islas Feroe debido a la falta de madera. Aparte de los barcos que aparecen en el juego, el *karfi* y

el *skúta* también fueron importantes en la Época Vikinga. Acerca del mantenimiento de los barcos se dice:

*“Lleva a bordo entre doscientas y trescientas yardas de vaðmál, que te servirán para remendar el velamen cuando sea necesario, junto con varias agujas y suficiente hilo o cintas de vela: aunque parezca innecesario mencionar algo así, seguro que a menudo lo necesitarás. También deberás llevar contigo varios clavos, lo suficientemente grandes para el bajel, así como clavos planos y roblones. Y lleva también ganchos, hachuelas, cinceles, barrenas y todas las demás herramientas necesarias para reparar un barco.”*

*El espejo de rey (s.XIII)*

## CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS



Durante sus expediciones los vikingos disponían de tiendas para pernoctar. Si querían asentarse, construían casas de madera en grupos (aunque, en función de la región y de los materiales disponibles también podían construir casas de adobe, de tepe o de piedra). Los establos o bien estaban situados en la casa comunal o bien se construían aparte, al igual que los graneros, los talleres o los cobertizos para los botes. Un tipo de edificio habitual era la casa de madera entramada con pilares y relleno para los muros y la cabaña con troncos apilados horizontalmente. Los clavos que se empleaban también podían ser de roble. Los tejados estaban cubiertos de tepe, paja o cañizo y podían llegar prácticamente hasta el suelo. En el centro de la casa había una cocina cuyo humo ahumaba la carne y el pescado que colgaba de las vigas hasta colarse entre las rendijas del techo. No fue hasta más tarde que empezaron a construirse pequeñas ventanas.

## CORONA DE INGLATERRA



Etelredo II el Indeciso logró conservar la corona inglesa pagando una enorme suma de plata, conocida como danegeld (un tributo que los vikingos daneses exigían para evitar los saqueos). Después de la invasión fallida de 1066, la corona de Inglaterra quedó definitivamente fuera del alcance de los noruegos y, tras la sangrienta derrota y la muerte de Harald I, la Época Vikinga tocó a su fin. Tres semanas más tarde, Guillermo el Conquistador, al frente de los normandos, logró hacerse con la corona en la batalla de Hastings.

## CRUCIFIJO



Antes de 1200 la variante artística de la cruz no solía mostrar a Cristo muerto o agonizante. En Birka también se encontraron tumbas cuyos cuerpos, sin ser cristianos, habían sido enterrados con símbolos cristianos como la cruz de plata o el crucifijo. A menudo estos crucifijos se obtenían como parte de un botín durante las incursiones.

## CUBERTERÍA DE PLATA



En el juego estos artículos de lujo pueden obtenerse mediante el comercio exterior, las incursiones y el pillaje, y fundiéndolos se pueden convertir en joyas. En la Alta Edad Media las cuberterías de plata se troceaban para conseguir fragmentos de plata, y también formaban parte de muchos botines. En cambio, en la Baja Edad Media pasaron a convertirse cada vez más en un símbolo de distinción en la mesa.

## CUENTAS DE VIDRIO



Las joyas más antiguas de la Humanidad. Las cuentas de vidrio normalmente tenían forma esférica o abombada, con un agujero para enhebrarlas. En unas excavaciones en el pueblo sueco de Birka en 300 se encontraron cuentas como objetos funerarios en 300 tumbas (entre las más de mil que se excavaron). La mayor parte de los 4500 objetos hallados eran fragmentos de collares o de fíbulas. Las cuentas como abalorio eran muy frecuentes, ya fueran azules o bien claras y recubiertas de plata u oro. En el juego las cuentas se representan en forma de collar.

## CUERNA

*“(...) El rey las tomó y estaban decoradas en oro. Eran unos objetos de gran valor. El rey Olaf poseía dos cuernas, conocidas como “Las Astadas”, y aunque éstas eran muy buenas, las que Gudmund le había regalado eran aún mejores [...] El rey dejó que el obispo [...] bendijera las cuernas.”*  
*Historia de Nornagest (s. XIV)*



Las cuernas estaban hechas mayoritariamente de astas de ganado bovino y acostumbraban a llenarse con cerveza, hidromiel y —posiblemente— vino de importación. Sin embargo, las cuernas no eran un objeto de uso cotidiano, como lo pudiera ser en cambio una sencilla jarra. A menudo el contenido de la cuerna debía beberse de un solo trago, puesto que no podía volverse a dejar. Con todo, a veces iba pasando de mano en mano, ya que la bebida en general tenía una importante función social.

## CUERO



Piel de un animal que cubre la carne. Si la piel tiene pelo abundante se la conoce como “pieles”, aunque en el sector del cuero la piel de algunos animales jóvenes también se conoce como “pellejo”. Para los vikingos el comercio de pieles y cuero era muy importante, especialmente con los lapones. En el juego el cuero se consigue mediante la caza, y junto con el lino permite obtener túnicas.



## DADOS

A los vikingos les encantaban los juegos de dados y de tablero. Sus dados estaban hechos normalmente de huesos de ballena o de astas, y a veces incluso de azabache.

## DESCUBRIMIENTOS

Muchos de los descubrimientos de los noruegos podían suceder por azar cuando, por ejemplo, se extraviaban debido al mal tiempo durante una travesía en barco. La definición de “descubrimiento” es un poco subjetiva: ¿basta con avistar una región para que se considere descubierta o hay que desembarcar, explorarla o incluso ocuparla para que se considere “descubierta”? ¿Y quién es entonces el “descubridor”? Los inuit conocían América mucho antes de su “descubrimiento”, de igual forma que los monjes irlandeses conocían las islas del Atlántico Norte, aunque ambas consideraciones no parecen tener importancia desde la perspectiva colonial europea. Ni tampoco se tiene en cuenta en los tratados históricos que la consecución del descubrimiento no se reducía a una sola persona, a un solo “descubridor”, sino que



formaba parte de todo un esfuerzo colectivo (todos recuerdan a Edmund Hillary, el primer alpinista en alcanzar la cima del Everest, pero pocos se acuerdan del sherpa que le acompañaba, Tenzing Norgay).

## DRAKKAR

*“El jarl Erling tenía un bajel con 32 bancadas y el correspondiente espacio. En él se embarcaba para realizar un ‘viking’ o para convocar a las milicias. A bordo podía haber entonces 240 hombres o más.”*

*Saga de Olaf*



El *langskip* o *drakkar* era un barco de guerra rápido y muy maniobrable con unas velas cuadradas impregnadas que se giraban al viento y con un mástil desmontable. Estos bajeles con remos de bajo tonelaje tenían una proa especial que apuntaba hacia arriba y que a determinadas velocidades les permitía planear ligeramente sobre el agua. Además, estaban hechos con unos tablones delgados de 3 cm que se solapaban entre sí a modo de tejas y que impulsaban el aire por debajo de la nave, permitiéndoles alcanzar velocidades punta de 20 nudos (37 km/h). Estos barcos largos y delgados, gracias a su sofisticada forma tenían suficiente flotabilidad como para resistir grandes olas sin peligro alguno, ya fuera en la proa o en la popa. Los *drakkar* tradicionales podían tener hasta 30 m de eslora, unos 4 m de manga y espacio para unos cien guerreros. Podían transportarse por tierra y, gracias a su bajo calado, navegar por ríos de sólo 1.5 m de profundidad. El mascarón de proa a menudo estaba decorado con una figura tallada de aire aterrador que debía servir para ahuyentar a los espíritus malignos del enemigo. Puesto que a menudo estos mascarones representaban a un dragón, el término islandés “*drekkar*” (dragones) acabó usándose para denominar al barco entero.

*“Helgi hizo fabricar una cabeza de dragón para su barco, que destacara claramente entre las olas. Para ello utilizó el dinero que le había dado Ingibjörg, la hija de Gudmund, aunque escondió parte de él en el cuello del dragón.”*

*Historia de Nornagest (s. XIV)*



## ÉPOCA VIKINGA

Normalmente por *Época Vikinga* se entiende el periodo comprendido entre el primer ataque registrado en 793 contra el monasterio de Lindisfarne y la derrota en la batalla por la corona de Inglaterra en 1066. El periodo de los navegantes escandinavos puede dividirse en tres fases. La primera fase se iniciaría en 793, cuando los vikingos realizaban sus incursiones en los meses de verano apresurándose luego a volver a su hogar. La segunda fase empezó en 843, cuando los vikingos ya no regresaban, sino que pasaban el invierno en el mismo lugar del asalto. En esta fase los grupos empezaron a asociarse entre sí, adentrándose en los territorios y navegando por los cursos fluviales.

El principio de la tercera fase se fecha en el año 876, cuando empezó la primera migración de vikingos hacia Inglaterra, seguida unos años después por un reparto de las tierras entre los asaltantes. Este *danelag* abarcó desde York hasta Londres y trajo consigo un enorme tributo: el *danegeld*, el dinero obtenido mediante extorsión bajo la amenaza de quemar un pueblo.

## ERIK EL ROJO



El explorador y navegante Erik Thorvaldsson (950-1003) fue apodado como “el Rojo” por su melena pelirroja y por pegarse sangre en las manos. Erik fue desterrado de Islandia durante tres años tras cometer un asesinato y, según la *Saga de Erik*, se dedicó a explorar la región que ya en 900 había avistado Gunnbjörn Úlfsson (Groenlandia) y que Snøbjørn Galte Holmsteinsson había intentado colonizar sin éxito en 978. La tripulación de Erik descubrió unas llanuras fértiles recubiertas de hierba y unas aguas repletas de peces, de tal modo que en 986 se dirigió con 25 embarcaciones y varios colonos hacia esa región que él mismo apodó “tierra verde” (*Grønland*). De éstas, 14 embarcaciones con unas 700 personas llegaron y se asentaron en dos fiordos con buenas condiciones climatológicas, situados al sur y al oeste, donde fundaron los asentamientos de Eystrbygð y Vestribygð. En el asentamiento occidental Erik fundó su granja Brattahlíð. Leif Eriksson, el hijo de Erik, descubrió Vinland cerca del año 1000 tras haber convencido a su padre de que fuera con él. Sin embargo, éste se rompió una pierna al caer de un caballo y tuvo que quedarse en casa, donde acabó muriendo víctima de una epidemia que introdujeron en 1002 unos nuevos pobladores. Con todo, los asentamientos groenlandeses llegaron a alcanzar los 3000 habitantes.

## ERIK I EL SANGUINARIO



Erik I (885-954) fue el segundo rey de Noruega (933-935). Era el hijo mayor de Harald I e hizo ejecutar a prácticamente todos sus hermanos (cerca de ocho), a pesar de que su padre, contraviniendo la ley de sucesión de entonces, le había declarado heredero universal. Únicamente Hakon el Bueno, uno de sus hermanos pequeños que acabaría por sucederle, logró salvarse ya que estaba siendo educado en la corte inglesa (se puede decir que el Bueno tuvo buena suerte).

## ESPADA



El arma vikinga que alcanzó mayor reputación. Normalmente era de doble filo y medía entre 70 y 80 cm. Las mejores espadas recibían un apodo, como Fetbreiður (“Pie ancho”) o Kvernbit (“Muerderuedas de molino”). En la *Historia de Nornagest* (s. XIV) se nos cuenta:

*“Regin forjó para Sigurd una espada llamada Gram. Estaba tan afilada que la puso en el Rin y dejó flotar un mechón de lana que se partió en dos. Después Sigurd partió el yunque de Regin con la espada.”*

La espada de un solo filo recibía el nombre de *langsaex*. Las espadas se llevaban sobre todo en el cinturón, en el tahalí o en un cinto en el hombro. La vaina estaba compuesta por dos haces de madera cubiertos de cuero y la empuñadura normalmente estaba ornamentada. Algunos grabados muestran como el hierro trabajado a menudo se importaba del Imperio Carolingio, que posiblemente fue de donde se obtuvo la técnica de fabricación. El rey franco Carlos el Calvo (823-877), nieto de Carlomagno, ordenó que se prohibiera explícitamente la exportación de espadas a los vikingos bajo pena de muerte. Se desconoce si el embargo prosperó, pero el hecho es que la calidad de las

espadas forjadas por los escandinavos mejoró. Que el acero se reblandecía puede apreciarse en la *Saga de Olaf* (ca. 1230), cuando el propio rey Olaf “vio que las espadas causaban menos cortes, ante lo cual gritó: ‘¿Por qué propináis unos golpes tan poco afilados? ¡Veo que ninguno de ellos logra hacer un corte!’ Ante lo cual un hombre respondió: ‘Nuestras espadas están romas y maltrechas.’” Las espadas también se usaban en actos simbólicos, como en los cortejos, las presentaciones de nuevos cargos y, a partir del siglo XIII, las ceremonias de coronación.

## ESPECIAS



En la Alta Edad Media el uso excesivo de especias caras importadas desde muy lejos, como la pimienta, ya se había convertido en un mal hábito. Con ellas se intentaba demostrar la riqueza del anfitrión. Todas las hierbas aromáticas de origen natural se empleaban como especia, no sólo productos habituales en la actualidad como el eneldo, el berro, la cebolleta, el ajo, el perejil o la cebolla, sino también la aliarria, la angélica, el orégano y el tomillo. Las especias también se usaban en conservas, como el puerro para la carne salada. Otras veces las especias se usaban para ocultar el sabor salado o para encubrir el rastro delator de la carne ligeramente podrida. Es por ello que el azafrán se importaba en grandes cantidades desde muy lejos.

## ESTABLO



Los animales o bien estaban en una zona aparte subdividida en varios establos que podía contener hasta 20 animales, o bien se alojaban en pequeños establos anexos a la vivienda principal (lo cual se hizo cada vez más frecuente hacia finales de la Época Vikinga). En ese periodo había cada vez un mayor número de fincas extensas que podían contener hasta cien animales. Los pasillos de los establos eran muy enrevesados para que el frío no pudiera afectar a los animales. La mujer del jefe también guardaba las llaves de los establos, que llevaba en un collar atado a su cinto (una de las llaves también era, por cierto, la llave del cofre donde se guardaban los objetos de mayor valor).

## EXPEDICIONES



La navegación en alta mar era peligrosa y poco fiable, por lo que era mejor reseguir la costa a ser posible. Los vikingos se orientaban con los puntos de referencia que encontraban en la tierra y en el mar, y acostumbraban a navegar de día y con buen tiempo. De noche buscaban una bahía para resguardarse. Los vikingos habían creado unos barcos largos tan maniobrables, que gracias a su bajo calado podían surcar el mar a velocidades de hasta 20 nudos. Los empleaban en aguas poco profundas y podían seguir el curso de los ríos para adentrarse en una región de tierra. En el juego hay varias casillas de acción dedicadas a las expediciones.

## EXPLANADA DEL THING

En el juego es el lugar central del tablero desde el que se ponen las figuras de vikingo. Este lugar acostumbraba a ser una explanada con alguna colina o algún claro signo distintivo, ya fuera en forma de pedras o de árboles (preferentemente robles o tilos). En Islandia, por ejemplo, se encontraba entre cuatro volcanes. De hecho, muchas localidades de Centroeuropa tenían en el centro del pueblo un sitio con un tilo para la celebración

de reuniones, juicios o bailes, que se convertía en el punto de encuentro para el intercambio de noticias o para buscar pareja.



## FÍBULA



Este broche, una suerte de imperdible de gran tamaño, quedó obsoleto con la llegada de los botones en el siglo XIV. Durante la Época Vikinga era muy habitual la fíbula oval hecha normalmente de cobre o latón y, ocasionalmente, de oro. Habitualmente las fíbulas estaban ornamentadas, ya fuera con animales agazapados o plantas enredaderas. Las fíbulas se utilizaban por debajo del hombro a ambos lados para sujetar los delantales. Se consideraban un símbolo de estatus, tal como demuestra que se hayan encontrado como objetos funerarios en las tumbas de varias mujeres.

## FIGURA DE ÁMBAR



El ámbar es la resina amarillenta fosilizada de una variedad de pino que se extinguió hace mucho tiempo. Durante la Época Vikinga los escandinavos empleaban las “pedras ardientes” que encontraban junto al litoral del Mar del Norte y del Mar Báltico como combustible. Se dice que en el siglo XIX en Nueva Jersey unos trabajadores de una mina de arcilla encontraron una cantidad tan grande de ámbar que, para calentarse junto al fuego, decidieron utilizarlo como combustible. Teniendo en cuenta que el precio actual del ámbar es de varios miles de euros por kilo, eso fue, literalmente, quemar el dinero. El ámbar era uno de los artículos de exportación de los varegos. Con este material tan moldeable se fabricaban husos, figuras para juegos de mesa, dados, valiosas piezas de joyería y amuletos supuestamente mágicos.

## FLATBRAUD

Este pan plano, el equivalente noruego del *knäckerbröd* sueco, era una especie de torta hecha a base de agua y harina de cebada que se cocinaba con unas sartenes de mango largo. Se conservaba durante mucho tiempo, por lo que se usaba como comida durante el invierno y las travesías en barco. Mezclado con corteza de pino molida, que aportaba vitaminas, y acompañado de víveres para la travesía como el pescado seco y el chucrut, hizo que los vikingos no llegaran a padecer una enfermedad tan habitual entre los marinos como es el escorbuto.

## FLÓKI VILGERDARSON



Durante el invierno en Islandia (antes de 870) sus ovejas se murieron de inanición debido a la falta de heno, así que el primer intento de los pioneros noruegos de colonizar la isla no tuvo éxito y se vieron obligados a regresar a casa.

## FRACASO

Fracasar forma parte de la vida y nos enseña a hacerlo mejor la próxima vez, igual que hicieron los dioses después del Ragnarök. En el juego, al fracasar dispondrás de más medios para tener éxito luego, consiguiendo ya sean armas o materiales. Al montar una trampa, cazar ballenas o realizar un pillaje, se recupera la posibilidad de realizar más acciones después. Con todo, los fracasos a menudo comportan un cierto retraso en tus planes y



acabar algo más pobre de lo que empezaste.

## FRAGMENTOS DE PLATA

Los mercaderes cortaban las monedas, joyas, lingotes o cuadros de plata a pedazos para obtener fragmentos más pequeños, ya que sólo necesitaban piezas pequeñas de plata para comprar un producto concreto a peso. En el norte de Europa los fragmentos de plata de la Época Vikinga, que a menudo se conseguían a partir de los saqueos o el comercio exterior, sustituyeron en gran parte la práctica comercial del trueque (aunque en Islandia, por ejemplo, el vaðmál, un tejido lanoso de gran valor, siguió sirviendo de moneda de cambio hasta el siglo XVI). La primera moneda de plata danesa conocida que se acuñó data de 995, tras la cual se extendió progresivamente el sistema monetario, que en Dinamarca estuvo referenciado con el precio de la plata hasta el s. XIX (en Estados Unidos, por ejemplo, hasta 1971 se empleó el patrón oro como referencia).

## FRUTA



Las manzanas, peras y otras frutas cultivadas prosperaron gracias a las condiciones climatológicas óptimas que a partir del año 900 se dieron en el norte de Europa. Las bayas y otros frutos silvestres recogidos en los bosques completaban la oferta alimentaria en verano y, junto con la fruta cultivada, se desecaban

para emplearse como provisiones para las travesías marítimas y el invierno. En la mitología escandinava tenían un significado especial las manzanas doradas de Idún, que concedían la inmortalidad a los ásir.



## GRÍMUR KAMBAN



El primer noruego en colonizar las Islas Feroe (según la *Saga de los feroeses*). En 825 intentó asentarse junto con un grupo de colonos en la isla central, Eysturoy. Tórolvur, el nieto de Grímur, fue apodado “Mantequilla” porque no estaba de acuerdo con la afirmación de Flóki Vilgerðarson de que sólo habría hielo en Islandia, respondiéndole que las hojas de hierba gotearían mantequilla (posiblemente, aludiendo a la posibilidad de criar ganado).

## GROENLANDIA



La mayor isla del mundo. Esta isla descomunal formada por glaciares está habitada en la actualidad por 56000 personas. Se trata de una región autónoma bajo mandato de Dinamarca que no pertenece a la Unión Europea. A día de hoy todavía se aprecia el rastro de los escandinavos en los sistemas de fiordos más cálidos,

situados hacia el interior (al sur y al oeste de Groenlandia). Los grandes complejos en ruinas compuestos por granjas, establos, almacenes y otros edificios hechos con bloques de piedra caliza y granito, nos hablan del asentamiento que fundó en 986 Erik el Rojo junto con varios pobladores más (aunque fue Gunnbjörn Ulfsson quien descubrió la isla entre 876 y 932). En el punto álgido llegaron a vivir allí entre 5000 y 6000 vikingos repartidos en un espacio de varios centenares de metros hasta que, en algún

momento entre el siglo XV y XVI, desaparecieron por completo del “radar de la Historia” por motivos que se desconocen. Posiblemente se debió al cambio del periodo cálido medieval (s. XI-XIV) con la llamada Pequeña Edad de Hielo (s. XV-XIX), que causó un descenso de las temperaturas de entre 2 y 4 grados. Durante el periodo más cálido de la Edad Media, por ejemplo, el mar de hielo se retiró hacia el extremo norte del Atlántico y los glaciares terrestres desaparecieron parcialmente. Este calentamiento permitió colonizar Islandia y las zonas costeras de Groenlandia. El océano Ártico era navegable en ambas direcciones, un efecto que posteriormente se invirtió. Durante estos 500 años la gente vivió gracias a la cría de ganado, la pesca y la caza de focas, ballenas y morsas. El materiasl que faltaba, como madera, minerales y herramientas, se intercambiaba por gerifaltes de Groenlandia, colmillos de narval, pieles, cuero, piel y huesos que cambiaban con los inuit o que conseguían en las aguas septentrionales de la bahía de Disko (por cierto, la travesía de Islandia a Groenlandia en condiciones óptimas sólo duraba 4 días). Recientemente se ha podido demostrar que la carne de foca suponía entre 50-80 % de la dieta en el siglo XIV. Cerca del año 1000 el cristianismo llegó a Groenlandia de la mano de Leif Eriksson, que había sido bautizado en Noruega. La madre de Leif, Thjodhild, hizo construir una iglesia cuyos restos se redescubrieron en el s. XX, pero su padre Eric se negó a abandonar sus antiguos dioses.

## GUISANTES



Los guisantes de la Época Vikinga, posiblemente de color gris pero muy ricos en proteínas, se recolectaban cuando habían madurado por completo y se dejaban secar.

De hecho, en la Edad del Hierro de Suecia ya se conocía el pan hecho a base de “harina de guisante”. Junto con las lentejas, para muchos campesinos constituían la principal fuente de alimento.

## GUNNBJÖRN ÚLFSSON



Según las sagas islandesas, el barco con el que navegaba este noruego se extravió y llegó a Islandia. Al parecer, la tripulación vio algunas islas cerca de la costa groenlandesa. Dado que geológicamente y culturalmente Groenlandia se atribuye a Norteamérica, esto podría considerarse el primer avistamiento de América por parte de un europeo; ¡a principios del siglo X! Tanto Snøbjörn

Galte Holmsteinsson en 978 como Erik el Rojo unos años más tarde aprovecharon sus descripciones para sus expediciones hacia el oeste. La montaña más alta de Groenlandia, el monte Gunnbjörn (3700 m), lleva su nombre.



## HABAS



Las habas eran un importante alimento con alto contenido en proteínas que ayudaba a superar el largo y crudo invierno, ya que secadas podían conservarse durante muchos años. En el juego estos productos de color naranja se pueden

conseguir mediante la cosecha o en el mercado semanal. Evidentemente, las leguminosas no podían faltar en un juego de Uwe Rosenberg. Al fin y al cabo, las numerosas variedades de habas que aparecían en su juego *Bohmanza* es lo que le dieron fama. Un juego al que le seguirían muchas expansiones y que se tradujo a muchos idiomas, con una edición en español a cargo de la editorial Mercurio.



## HACHA



Era a la vez un arma y una herramienta. En el juego está representada por una loseta especial de hacha arrojadiza, que podía forjarse con metales o bien conseguirse como parte de un botín. A partir del siglo XI esta arma de combate a pie tan popular empezó a usarse a dos manos debido a su tamaño. La *breiðöx*, de hoja ancha y a menudo ornamentada, no tenía nada en común con las hachas más sencillas con las que muchos campesinos se lanzaban a una incursión. Un decreto del *thing* describe el perjuicio ocasionado al rey al afirmar “que las hachas de madera son unas armas apropiadas”. Los hallazgos en tumbas noruegas parecen indicar que cada vez se usaban hachas más distintas ya que, con el paso del tiempo, se han ido encontrando tan a menudo como las espadas o las lanzas como objetos funerarios. Normalmente durante la Época Vikinga las hachas se usaban como arma y herramienta a la vez, como es el caso del hacha de guerra *skeggöx*, tan habitual a partir del siglo VIII. Su hoja se extendía en perpendicular hacia abajo, de tal modo que en combate podía engancharse al escudo del rival para así arrancárselo. Algunas de estas hachas barbudas también podían usarse como arma a distancia, arrojándose contra los combatientes enemigos desde lejos. Pero también eran prácticas como herramientas, por ejemplo, para tallar tablones y vigas. La forma ganchuda de su hoja todavía puede verse hoy en las hachas de mano que usan algunos carpinteros.

## HARALD III EL DESPIADADO



Fue rey de Noruega desde 1047. Harald Haardrade (1015-1066) murió después de tener una vida azarosa que le llevó incluso a formar parte de la guardia personal del emperador bizantino tras haber viajado a Bizancio. A finales de verano de 1066 desembarcó al frente de 300 barcos en Inglaterra para apoderarse de la corona del reino, pero cerca de York, en Stamford Bridge, fue herido de muerte por una flecha. Sólo unos pocos vikingos sobrevivieron y pudieron regresar a su tierra. La batalla de Stamford Bridge, junto con la destrucción de Hedeby que tuvo lugar en el mismo periodo, supuso el fin de la Época Vikinga. Tres semanas después los normandos encabezados por Guillermo el Conquistador derrotarían al último rey de los anglosajones dando lugar a lo que se conoce como la Plena Edad Media en Inglaterra (1050-1250), marcada por el expansionismo normando. La historia de la lucha por Inglaterra se explicó por escrito y se representó pictóricamente en el famoso tapiz de Bayeux.

## HERRADURA



Si bien en la Antigüedad se usaban las hiposandalias, unas suelas para caballo con una resistencia aceptable, fue durante el Celta tardío cuando se popularizaron las herraduras remachadas. Es a partir de principios de la Edad Media, cerca del año 600, que aumenta su uso, tal como demuestran las evidencias arqueológicas. En las tumbas también se han encontrado estribos y espuelas, que eran un requisito básico para poder combatir a caballo. La protección que suponían las herraduras no sólo era útil durante el transporte sino también en tiempos de guerra, cuando los caballos tenían que superar sus límites naturales.

## HERRERÍA

En la Época Vikinga los herreros gozaban de un gran prestigio. El herrero trabajaba laboriosamente el hierro, el bronce y el plomo para poderlo verter luego con relativa facilidad en los

moldes. Debido al peligro de incendio, la forja acostumbraba a estar en los alledaños del poblado.

## HIDROMIEL



El hidromiel o aguamiel (*mjöd*) es una bebida alcohólica que se obtiene a partir de la fermentación de la miel con una mezcla de agua. Se bebía caliente, al igual que el vino importado y la cerveza más barata. Cuando se fermentaba con cerezas se le llamaba “sangre de vikingo” o “sangre de Odín”, y si se le añadía una mezcla de especias se le conocía como “sangre de dragón”. Algunos hallazgos arqueológicos recientes parecen indicar que los más ricos podían permitirse una cuerna de hidromiel de vez en cuando (aunque pocas veces, a diferencia de lo que sugiere el tópico). En los festines de celebración, las tribus germanas tomaban el “regalo de los æsir”, una bebida de fuerte graduación. El emperador Carlomagno (748-814) decretó que toda granja modélica debía criar abejas y producir hidromiel. Según la mitología nórdica los enanos Fjalar y Galar hicieron un hidromiel a partir de miel y de la sangre del vanir Kvasir de tal modo que cualquiera que bebía de ella recibía el don de la poesía. Kvasir era el dios más sabio entre los vanir, creado a partir de la saliva de los dioses æsir y vanir cuando éstos escupieron en una jarra para sellar el fin de su conflicto. Kvasir murió a manos de los mencionados enanos, que le mataron para conseguir su sabiduría.

## 1

## INCURSIÓN

Posiblemente los habitantes de Escandinavia escucharan historias contadas por los mercaderes sobre lugares que tenían grandes riquezas apenas custodiadas. De este modo, empezaron a organizarse expediciones compuestas por grupos de remeros que se reunían con el objetivo de arremeter por sorpresa contra las poblaciones costeras y marcharse rápidamente con el botín (podría decirse que, del mismo modo que hoy existe la práctica del “vehículo compartido”, los vikingos habrían sido los inventores del “barco compartido”). Estas asociaciones más o menos laxas de unos 60 vikingos evitaban los enfrentamientos armados en la medida de lo posible. El primer objetivo de este tipo de ataques del que se tiene constancia (*strandhögg*) fue el célebre monasterio de Lindisfarne, en la costa nororiental de Inglaterra. Alcuino, un erudito inglés que estaba en la corte de Carlomagno, escribió: “Nunca antes se había visto horror semejante en Britania. La iglesia de San Cuthbert está manchada con la sangre de los sacerdotes de Dios y todos sus tesoros han sido robados.” Las incursiones vikingas al principio sólo se realizaron contra monasterios remotos, pero a partir de 830, tras la disolución del Imperio Carolingio y de sus sólidas defensas, las incursiones también empezaron a lanzarse contra los grandes centros de comercio. En 885 los vikingos incluso lanzaron un gran ataque con 700 barcos contra París, cuyos ciudadanos se refugiaron en una pequeña isla del Sena. Durante un año estuvieron defendiéndose con firmeza hasta que llegaron refuerzos del exterior que finalmente impidieron que la ciudad fuera saqueada.

## INGÓLFUR ARNARSON



El fundador de la actual capital de Islandia, Reikiavik, en 874. Fue el primer colono escandinavo que se estableció permanentemente en la isla. Cuando avistó la isla en 870, siguiendo una vieja costumbre religiosa arrojó los postes de su sitial al mar y dijo que se instalaría allí donde

el mar los dejara. Cuando cuatro años más tarde unos esclavos suyos encontraron dichos postes, se asentó allí. ¡Un hombre de lo más tradicional!

## INGRESOS



Se ha optado por el término “ingresos” para destacar su función en el juego. Temáticamente, disponer de más propiedades y ampliar las zonas de influencia conllevaba un incremento de los ingresos. Los arrendatarios pagaban impuestos al contado y los clanes conseguían más beneficios gracias al trabajo de las familias y de los esclavos (*thrall*).

## ISLA DE BAFFIN



En la actualidad viven cerca de 14 000 personas en esta isla, la quinta mayor del mundo, la mayoría de ellas inuit repartidos en seis localidades situadas cerca de la costa. Esta isla ártica forma parte del territorio norcanadiense de Nunavut, que concede unos derechos especiales a los inuit. En el tablero de territorio del juego sólo aparece

representada la zona meridional de la isla. Se supone que esta es Helluland, la tierra de las piedras planas que aparece en las sagas de Groenlandia y de Erik el Rojo, donde se dice: “(...) y luego desembarcaron, y remaron en barca junto a esta región y la exploraron, encontrando en ella muchas piedras grandes y planas. Las piedras eran tan grandes que dos hombres podían tumbarse de espaldas sobre ellas, talón contra talón. Abundaban los zorros polares. Le dieron un nombre a esa región y la llamaron Helluland.”

Según sabemos ahora, los vikingos apenas visitaron esta isla tan agreste y no llegaron a colonizarla. Se han encontrado restos arqueológicos de una casa de piedra que sirvió como puesto de comercio temporal para comerciar con los nómadas inuit. Los artículos de comercio eran pieles y cuero de animales autóctonos, como el oso polar, el caribú (el reno norteamericano), el zorro polar y el armiño, así como productos derivados de la caza de focas y de ballenas. El colmillo del narval, el *ainkühn*, tenía un interés especial, pudiendo medir hasta tres metros de largo y pesar entre ocho y diez kilos. Al conocerse como “unicornio”, en Europa se vendían como rosquillas.

## ISLA DEL OSO

“Al sureste de esa región había una isla, y en esa isla había osos, por lo que se la llamó Bjarney. La zona de tierra firme, donde se encontraba el bosque, se la denominó Markland.”  
Saga de Erik el Rojo



Un nombre para muchas islas. Se desconoce la ubicación exacta de la isla que en el año 1010 el grupo de colonos de Thorfinn Karlsefni designó con el nombre de Bjarney, aunque posiblemente no estaba lejos de Labrador. Todavía añade más confusión el hecho de que en la misma saga se hable poco antes de unas “islas

de los osos”, posiblemente cerca de la bahía de Disko, junto a las que navegaron los colonos groenlandeses de Vinland de camino hacia Helluland. Para la topografía del tablero de territorio Uwe optó por la Isla del Oso, conocida como Bjørnøya en noruego, y que se encuentra en el archipiélago Svalbard, en el mar de

Barents. Es muy posible que los escandinavos ya conocieran esta isla durante la Época Vikinga. A título de curiosidad, el avión que llevaba al explorador noruego Roald Amundsen se estrelló cerca de la Isla del Oso y a día de hoy todavía no se han encontrado los restos. Había partido para rescatar al italiano Umberto Nobile, cuyo avión se había estrellado en una banquisa y a quien finalmente se logró salvar posteriormente.

## ISLANDIA



La isla fue descubierta antes de 860 por Naddoddr y posteriormente Gardar Svavarsson la circunnavegó y la exploró. Después de un primer intento sin éxito por parte de Flóki Vilgerdason, finalmente Ingólfur Arnarson se asentó de forma permanente en la “Tierra de Hielo”.

Al igual que en las Islas Feroe, aquí también vivían ya de forma esporádica algunos monjes irlandeses. Entre 20 000 y 30 000 colonos abandonaron su antigua patria para empezar una nueva vida en Islandia. A pesar de que el interior de la isla era inhabitable, con grandes zonas cubiertas por glaciares y campos de lava, en las zonas costeras situadas especialmente al oeste y el suroeste había valles, bosques de abedules y enormes pastizales muy adecuados para la cría de ganado y de los propios caballos autóctonos. La Mancomunidad Islandesa perduró hasta 1262 cuando, tras décadas de enfrentamientos semejantes a una guerra civil, se firmó un acuerdo de vasallaje con Noruega. El Althing, creado en 930, es el parlamento que existe más antiguo del mundo.

## ISLAS FEROE



El tablero de este territorio que hay en el juego sólo representa la parte central de este archipiélago compuesto por 18 islas que se encuentra a medio camino entre Escocia e Islandia. En Føreyjar (la “Isla de las Ovejas”) viven en la actualidad cerca de 50 000 feroeses. A pesar de estar dentro del Reino de Dinamarca, los feroeses se consideran

a sí mismos un pueblo independiente que descendió de los colonos noruegos y con su lengua propia, el feroés, que proviene del nórdico antiguo. El deseo de independizarse tuvo su origen ya con el Løgting, un parlamento creado a finales del s. IX, y continuó con la república de colonos que perduró hasta 1035 y el régimen autónomo que ostentan hoy. El monje irlandés Brandán, que en el siglo VI se embarcó en una búsqueda de la tierra espiritual prometida, llamó a este archipiélago un “paraíso para las aves”, dado su clima tan cambiante. En él ya vivían monjes ermitaños irlandeses cuando en 825 llegaron los noruegos para colonizarlo, trayendo consigo algunas mujeres celtas y esclavos.

Según la Saga de los feroeses fue el deseo de emigrar lo que llevó a un hombre llamado Grímur Kamban a asentarse en esa isla desolada. Cultivar cereales no era posible debido a la baja fertilidad del suelo y a las pronunciadas pendientes. Es por ello que la mayoría de personas vivían junto al litoral, donde era posible criar ovejas, pescar, y cazar aves marinas. Dado que las islas carecían de árboles, las paredes de las casas normalmente estaban hechas de piedras y tepe, mientras que los tejados se recubrían con corteza de abedul y tepe. En la actualidad los tejados con césped son muy habituales y se están recuperando gracias a la mayor conciencia ecológica de las personas.

## ISLAS ORCADAS

Las Orcadas (Orkneyjar en antiguo nórdico, que significaba “Islas de las focas”) son un archipiélago compuesto por más de 70 islas que fue colonizado a partir de 780 por los noruegos, cuando estaba habitado por pictos convertidos al cristianismo. Los vikings llamaban al conjunto formado por las islas Orcadas y las Shetland, separadas por 100 km de distancia, las “Islas del Norte” (Norðreyjar). La antigua lengua escandinava norn se extinguió en las Orcadas en el siglo XVIII. La *Saga de las Orcadas* cuenta la historia de los primeros *jarl* noruegos. Rognvald Eysteinnsson, proveniente de More, fue el primero en ser nombrado *jarl* en 876 por parte de Harald I. Las islas Orcadas y Shetland permanecieron bajo dominio noruego hasta 1469 y en la actualidad son escocesas. En la actualidad viven cerca de 20.000 personas en las Orcadas, tres cuartas partes de ellas en la isla principal, Mainland.

## ISLAS SHETLAND



En el juego se puede explorar este archipiélago subártico consiguiendo el tablero de territorio que lleva su nombre y que tiene una representación geográfica simplificada del mismo. Estas “Islas de la Lana” (Hjaltland) se encuentran a 170 km al noreste de Escocia y fueron colonizadas cerca del año 700 por los vikings. Desde el s. IX hasta 1469 estuvieron bajo dominio noruego. Se desconoce qué sucedió con los pictos que por entonces vivían allí. Actualmente viven cerca de 22 000 personas en el archipiélago. Las Shetland, juntamente con las Orcadas, conforman lo que los escandinavos conocían como las “Islas del Norte” (Norðreyjar), mientras que las islas comprendidas entre las Hébridas y la Isla de Man eran a su vez las “Islas del Sur”.

## JARL

Título empleado por los líderes de un fiordo que más tarde se convertirían en miembros de la corte real y jefes de una cuadrilla de guerreros, equivalente más o menos a un duque. Según la *Heimskringla*, el conjunto de sagas nórdicas redactadas en 1225 por Snorri Sturluson, Harald I, el primer rey de Noruega, nombró a un *jarl* para cada distrito, encargado de mantener la ley y recolectar los impuestos para el rey, de los cuales el propio *jarl* se quedaba un tercio. Cada *jarl* tenía cuatro *hersir* a sus órdenes. Cada *jarl* tenía que aportar 60 guerreros al rey, y cada *hersir* 20 más, de modo que en total sumaban 140 guerreros.

## JOYAS



Desde hace más de 100 000 años las personas han querido usar objetos considerados bellos para aumentar su atractivo. En este sentido los vikings no eran ninguna excepción y les entusiasmaban las alhajas. Se fabricaban hilos metálicos, se fraguaban broches de oro, se moldeaban cuentas de vidrio, se esculpían figuras de ámbar y se forjaban anillos, hebillas y colgantes a partir de plata fundida. Con todo, las joyas eran algo más que ornamentos que realizaban a la persona, ya que tanto hombres como mujeres las llevaban para demostrar su estatus y riqueza. A la vez, con ellas disponían en todo momento de artículos de trueque al alcance de la mano: los brazaletes de plata se podían romper en piezas para pagar, del mismo modo que se haría con fragmentos de plata. La esposa

de Odín, Frigg, apreciaba tanto su joyero que tenía a uno de sus sirvientes vigilándolo permanentemente. En el juego las joyas son una loseta azul de producto de lujo que se obtiene mediante el comercio exterior, las incursiones, el pillaje o la casilla de acción del herrero.

## JUEGO DE MESA

“Jugaron a hnefatafl en su jardín,  
entusiasmados,  
sin echar nada de menos,  
ni siquiera el oro.”  
*Canción éddica, Völuspá*

El juego *hnefatafl*, parecido a las damas o al ajedrez, se jugaba con unas valiosas figuras ornamentadas. Los vikings lo difundieron desde Groenlandia hasta Ucrania. El juego servía para demostrar la astucia de los jugadores... o la falta de ella. ¿A quién le apetece una partida?

## K

### KARL

Los hombres nacidos libres se conocían con el nombre de *karl*. Un *karl* tenía el derecho a poseer tierras, a llevar armas, a comerciar y a participar en el *thing*. Si adquiría suficiente prestigio y riqueza, podía alcanzar la condición de *jarl*. Sin embargo, si un *jarl* no cumplía sus obligaciones (mantener la seguridad, prosperidad y honor en su zona), podía perder fácilmente su título; es por ello que en el juego siempre es importante ofrecer suficiente comida para el banquete. Karl también es un nombre habitual en alemán, equivalente a Carlos.

### KNARR



Un barco mercante más lento cuyo nombre deriva de “*knarren*” un término nórdico que significa “crujir”. El *knarr* se empleaba para el comercio exterior, proporcionando a los isleños las mercancías que necesitaban a cambio de sus productos. Era el mejor tipo de barco que existía para navegar a mar abierto, pensado para disponer de una gran capacidad de carga. Cerca de Hedeby se encontró un gran barco naufragado con capacidad para transportar un enorme cargamento de hasta 60 toneladas. Este barco de vela disponía de muy pocas plazas para remeros que le permitieran maniobrar.

## L

### LABRADOR



La *Saga de Erik* nos habla de la travesía realizada por el grupo de Thorfinn Karlsefni cerca de 1010: “Y navegaron con viento del norte durante dos medios días y ante ellos apareció una región, y en ella un gran bosque y muchos animales salvajes.” Leif Eriksson ya había descubierto alrededor del año 1000 esta Markland (“región boscosa”), pero no se conoce que llegara a haber ningún asentamiento vikingo. Sin duda, la región que actualmente corresponde a Canadá fue visitada durante siglos en repetidas ocasiones por los groenlandeses, ya fuera para conseguir madera o para reparar sus barcos.

## LANA



El pelaje suave de algunos animales, especialmente las ovejas. Las ovejas eran esquiladas y luego se retiraba la suciedad de la lana, dando lugar a la lana cruda. Ésta luego se empapaba hasta el día siguiente, se escurría, se peinaba y se secaba. Después, con un huso manual se hilaba la lana (a menudo aprovechando el largo invierno). El hilo servía como materia prima para las velas, los artículos de punto y la tela para ropa, sobre todo para el apreciado *vaðmál*.

## LANZA



Un arma arrojada que era de especial importancia para los vikings en el combate naval y en la disposición del muro de escudos. Cuando se arrojaba, la lanza servía para que el adversario tuviera que bajar su escudo debido al peso. En una variante del *skjaldborg*, los portadores de escudos estaban tan cerca el uno del otro que sus escudos se solapaban formando una doble capa, mientras que el portador de la lanza o la jabalina se mantenía en la segunda línea para clavarla en las piernas del enemigo.

Dado que también debía servir para acuchillar, la hoja era más fuerte y pesada que la de una jabalina. La lanza era ideal en los combates contra otros muros de escudos.

En el juego está representada como un arpón dentado que se empleaba en la caza de ballenas para evitar que la presa se escapara. A menudo los arpones se acompañaban de un estribo especial que ayudaba a aumentar su alcance y su capacidad de penetración. En combate también eran usadas por unidades a caballo. Al inicio del combate era costumbre arrojar las lanzas contra el ejército enemigo al grito de “¡Odín os tiene a todos!”. El equivalente del martillo Mjolnir de Thor era para Odín su lanza Gungnir. Las lanzas eran unas armas sencillas, económicas y fáciles de fabricar, aunque algunas de ellas podían estar muy ornamentadas. La hoja podía tener hasta medio metro de longitud y las lanzas cortas tenían una punta larga parecida a la de una espada que permitía usarlas como arma de filo.

## LECHE

A partir de la leche de reses, ovejas y cabras se obtenía mantequilla, queso, nata, cuajada, suero de manteca, requesón y una especie de yogur. También se hacía *skyr*, una leche agria salada que, gracias a su durabilidad probablemente se usaba como provisión para las travesías en barco. La principal bebida de los vikings era la leche y el agua (y no la cerveza y el hidromiel, como algunos podrían pensar).



## LEIF ERIKSSON

Hijo de Erik el Rojo. Según la *Saga de Groenlandia* y la *Saga de Erik*, en torno al año 1000 unos vikings encabezados por Leif Eriksson descubrieron Vinland (posiblemente la actual Terranova). Con un barco que había adquirido de Bjarni Herjulfsson, Leif exploró la región del Labrador y la Isla de Baffin, que el propio Herjulfsson ya había avistado en 986. ¿Pero quién se llevó la fama? Sea como sea, Leif recibió el apodo de “el Afortunado”.



## LINO



En el juego es un producto que se puede obtener mediante la cosecha y el mercado semanal y que puede procesarse para obtener tela de lino.

Esta planta cultivable de crecimiento rápido tenía muchos usos y era un producto muy apreciado. Se arrancaba del suelo junto con las raíces para no dañar las fibras de la planta, que tienen propiedades naturales antibacterianas y son muy resistentes, además de ser prácticamente antiestáticas con lo que repelen muy bien la suciedad. Por ello se usaban mayoritariamente en la producción textil: cerca del 40 % de los tejidos encontrados de la Época Vikinga estaban hechos de lino. La paja de lino tenía una capacidad de absorción diez veces superior a la paja habitual, lo que la convertía en un lecho ideal para los caballos. La semilla del lino, la linaza, es muy valiosa gracias a su alto contenido oleico, por lo que se utilizaba como harina para pan y como pienso para los animales.

## LØGTING

El parlamento de las Islas Feroe que sigue funcionando hasta día de hoy. El Løgting se creó no más tarde del año 900 y únicamente se suspendió temporalmente entre 1816 y 1852. Durante la Época Vikinga el Løgting era una asamblea que incluía a todos los granjeros que poseían más tierras, una suerte de autogobierno democrático algo rudimentario. El presidente no tenía derecho a voto y debía proclamar la aprobación de las leyes. Como no se anotaba nada, éste se convertía en la “memoria andante” del *thing* y debía ser capaz de recordar todas las decisiones tomadas y recitarlas si hiciera falta.



## MADERA

Un materias disponible en grandes cantidades ya fuera para la construcción de casas o barcos, para la fabricación de armas, herramientas y otros productos de artesanía, e incluso como materia prima para el carbón vegetal. Todos los árboles que crecían en el bosque se aprovechaban, ya fueran robles, tilos, fresnos, hayas o arces. Cuanto más cerca del Polo Norte, más presencia había de píceas, abetos y abedules y, ocasionalmente, de alisos y sauces. En la Época Vikinga Islandia estaba cubierta de bosques “desde las montañas hasta la costa”. Pero los abedules se talaban para emplearse como materias de construcción o como combustible y las ovejas se aseguraban de que los árboles no volvieran a crecer. La erosión hizo el resto. Gracias a los esfuerzos de reforestación iniciados en 1940, actualmente la isla no se puede decir que no tenga bosques, aunque tampoco se puede decir que sea una selva. A día de hoy en Groenlandia, en las zonas de los asentamientos de los fiordos crecen árboles muy pequeños. ¿Acaso el indicio de una época más cálida provocada por el hombre? Los noruegos que vivían en islas conseguían la mayor parte de la madera recuperando restos que el mar arrojaba a la costa, hasta tal punto que había una institución llamada Warec (del francés “*varech*”, alga), que regulaba los derechos de explotación de este tipo de restos. Según esta normativa, todo aquello que el mar arrojaba a la costa pertenecía al propietario del terreno. Esto incluía desde los restos de un naufragio hasta una ballena varada.

## MARTILLO DE HERRERO



La principal herramienta de trabajo de un herrero, uno de los oficios más antiguos de la Humanidad. Según las sagas, el

martillo de Thor, Mjolnir, fue forjado con hierro por dos enanos. “El demoledor” siempre acertaba su objetivo y regresaba mágicamente a manos del lanzador.

## MATERIALES

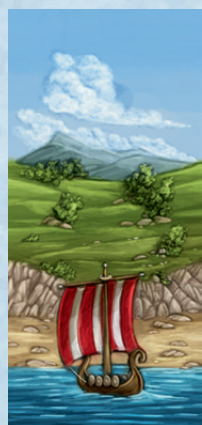


Materiales para la construcción de barcos y edificios. En Escandinavia había madera, minerales, arcilla y pedras en abundancia. Sin embargo, los pobladores noruegos de las islas del Atlántico Norte tenían que lidiar con menos bosques y yacimientos —o con ninguno. Para construir las casas de piedra, que iban en aumento, importaban la madera y los minerales, se apañaban con los restos de naufragios, o bien empleaban vigas hechas de huesos de ballena y tepe.

## MERCADO AGRÍCOLA

En el juego este mercado está diferenciado entre el “Mercado semanal” y el “Mercado de animales”, aunque en la Época Vikinga se conocían simplemente como “mercados”. A menudo el mercado semanal se celebraba cerca de la costa, en las inmediaciones de un puerto, y tenía una amplia variedad de puestos, donde también se podían comprar animales y por donde se paseaban los escaldos, los poetas guerreros. Se cree que en el año 845 los vikingos, debido a la falta de pescado, realizaron una incursión en Hamburgo y saquearon lo que sería el edificio precursor de la lonja de pescado.

## MIGRACIONES



Trasladar un asentamiento, posiblemente debido al exceso de población, entrañaba un riesgo considerable. Los motivos para emigrar siempre eran de peso aunque podían ser muy diferentes. Así, en 872 el descontento con la decisión de Harald Cabellera Hermosa de formar un gran reino noruego a costa de las repúblicas de campesinos y los jarls, hizo que muchos noruegos emigraran y acabaran poblando varias islas del Atlántico Norte. A veces los motivos personales también podían jugar un papel fundamental, ya fuera para escapar de la pobreza, para volver a empezar o simplemente para huir, como en el caso

del padre de Erik el Rojo, que había cometido un asesinato y zarpó hacia Islandia. Allí el propio Erik cometió otro asesinato y también tuvo que marcharse, posiblemente hacia Groenlandia. Cuando regresó tres años más tarde, convenció a varios islandeses para que fueran con él a “Grønland”, que significa “tierra verde” y de donde deriva el nombre actual de Groenlandia. Sin embargo, sólo 14 de los 25 barcos alcanzaron su destino. En los años siguientes, en torno a 1010, la gente esperó encontrar mejores condiciones de vida en Terranova, pero el intento de asentarse en esa región fracasó y los 160 vikingos groenlandeses y su líder, Thorfinn Karlsefni, tuvieron que regresar a su hogar. Esto supuso el punto álgido de los movimientos migratorios de los pueblos que hoy conocemos como vikingos.

## MINERALES



El hierro se conseguía principalmente a partir de minerales obtenidos del suelo y de los cenagales, lo cual afectaba considerablemente la calidad de las espadas. Para la obtención de hierro se requería mucho carbón vegetal de las carboneras. Mösstrand, en Noruega, fue un centro de obtención de hierro con más de 160 chozas de 10 x

4 m. Los lingotes de hierro que más adelante se producirían a partir de minerales obtenidos de las montañas suecas tenían una mayor calidad, aunque no llegaron a desempeñar un papel clave durante la Época Vikinga. El color carmesí de muchas casas escandinavas, que les protegía contra la humedad, se obtenía a partir de los residuos de las minas suecas, que cobraron mayor importancia a partir del siglo XVI y que ayudaron a esa nación a convertirse en una de las más poderosas de Europa hasta 1809.

## MONEDAS DE PLATA



En los tiempos en que los nórdicos todavía pagaban con fragmentos de plata, ya circulaban las monedas. Los denarios de plata con la efigie de Carlomagno, los dirhams árabes y, de forma creciente, las monedas anglosajonas (danegeld) ya existían por entonces. En Suecia no fue hasta 1150 que se percibió el cambio de una economía basada en el peso de la plata a una economía monetaria. Con las monedas de plata dejaron de emplearse las balanzas plegables para pesar los fragmentos de plata, a pesar de que en Dinamarca se mantuvo la paridad entre la moneda y el valor de la plata hasta el siglo XIX (lo que se conoce como el patrón plata). A partir de 997 empezaron a acuñarse algunas monedas de plata en Dinamarca, que fueron desplazando progresivamente las monedas árabes y europeas. Las numerosas marcas halladas en varias de las monedas de ese periodo indican que para comprobar la autenticidad de las mismas los vikingos se servían de un detector de falsificaciones muy simple: un cuchillo.



## NADDODDR

El descubridor de Islandia. Cerca del año 860 él y su tripulación se extraviaron cuando iban de Noruega hacia las Islas Feroe a raíz de una tormenta. Naddoddr divisó una costa y, tras desembarcar y subirse a una montaña, vio que era un territorio inhabitado. Cuando volvieron a zarpar en otoño empezó a nevar profusamente, por lo cual la llamó “Tierra de la Nieve”.

## NAVEGACIÓN

“Desde Hearnar, en Noruega, se debe navegar en dirección oeste hacia Hvarf, en Groenlandia, y para ello deberás navegar tan al norte de las Shetland que sólo deberás divisarlas si hay muy buena visibilidad, y tan al sur de las Feroe que el mar se adentra en las montañas, y tan al sur de Islandia, que se pueden ver los pájaros y ballenas que allí habitan.”

*Manuscrito de Haukr Erlendsson (previo a 1334).*

Como en mar abierto los marinos se orientaban según la posición del sol, la luna o las estrellas, alcanzar el destino previsto a menudo era una mezcla de suerte y de experiencia. Las migraciones de aves y peces posiblemente ayudaban a cimentar la sabiduría tradicional a la hora de orientarse. El color del agua podía señalar el discurrir de una corriente y con un buen olfato se podía llegar a oler tierra firme si ésta se encontraba cerca. Posiblemente se servían de cuervos, que les ayudaban a encontrar tierra firme. Sin embargo, los marineros rara vez se alejaban de las travesías que reseguían el litoral y que les permitían identificar unos puntos de referencia. Sólo se adentraban en alta mar si preveían buen tiempo que les garantizara una buena visibilidad. Pero el imprevisible clima del Atlántico, con sus tempestades y sus olas gigantescas, fácilmente podía dar al traste con cualquier previsión. En medio de la niebla los vikingos estaban desorientados, ya que les resultaba imposible determinar con claridad su posición. No obstante, a menudo estos extravíos podían desembocar en un nuevo descubrimiento.

## NÓRDICO ANTIGUO

Lengua de los pueblos escandinavos durante la Época Vikinga. En Noruega, así como en las islas colonizadas del Atlántico Norte y en partes de Irlanda, Escocia e Inglaterra se hablaba la variante occidental. En Dinamarca, Suecia y la isla de Gotland se hablaban unos dialectos orientales distintos.

Esta lengua germánica surgió del protonórdico y evolucionó hasta derivar en las lenguas escandinavas que conocemos. Sin embargo, durante la Época Vikinga, y a pesar de que ya empezaba a producirse la diferenciación lingüística, los pueblos nórdicos no tenían problemas para entenderse mutuamente.

## NORMANDOS

Anteriormente se usaba el término “normandos” (*norðmenn*) para designar a todos los escandinavos, aunque los normandos son, propiamente, los habitantes del norte de Francia. Estos descendían de los invasores daneses que, cansados de las guerras, se asentaron finalmente en Normandía en 911 tras unas negociaciones para proteger el reino de los francos de los ataques de otros vikingos. Con ello acabaron mezclándose con los francos de la región:

*“Ya hemos luchado bastante y hemos vencido a los francos. Ahora queremos vivir en paz y disfrutar tranquilamente de los frutos de la tierra.” De gestis Normanniæ ducum*

Los normandos acogieron el cristianismo y crearon un ducado muy estricto. Entre los siglos XI y XIII ampliaron sus dominios a Bretaña, Inglaterra, gran parte de Irlanda, Gales, Sicilia y el sur de Italia, y en 1098 fundaron el principado de Antioquia.

## NORN

Antigua lengua escandinava que hasta el s. XVIII se hablaba en las Islas Shetland y en las Orcadas. Influyó en los dialectos escoceses de esas islas, así como en el inglés que se hablaba en Escocia. La actual lengua feroesa es muy parecida al norn. Por cierto, en la mitología nórdica también existieron tres figuras femeninas de carácter sobrenatural llamadas nornas que eran capaces de ver o interpretar el pasado, el presente y el futuro.



## ODÍN

El dios principal de la mitología nórdica. Según la *Edda prosaica* el padre de todos los dioses tenía poderes mágicos y un caballo de ocho patas, Sleipnir, a lomos del cual cabalgaba por el cielo nocturno. Sus hermanos eran Hönir, que procuró el entendimiento a la primera pareja de humanos, Ask y Embla, y Lodur, que concedió a los humanos la vista y el oído. Los tres hermanos juntos mataron al gigante de hielo Ymir y crearon el mundo de Midgard y a los primeros humanos. Cuando Odín quiso beber de la fuente de la sabiduría, el guardián de la fuente le pidió uno de sus ojos, tras lo cual Odín quedó tuerto. Los cuervos de Odín, Hugin (“Pensamiento”) y Munin (“Memoria”) acudían constantemente a él para contarle todo lo que sucedía en la Tierra. En el juego, Hugin y Munin aparecen en el broche de oro. Odín tenía su propia guardia personal, las valkirias, que, según la mitología germánica, eran sus propias hijas. El cometido de éstas era trasladar a los vikingos caídos en combate hasta el Valhalla.

## OFICIOS

En el juego hay una categoría de casillas que te permiten robar o jugar cartas de oficio (algo que también es posible colocando tres o cuatro figuras de vikingo). La amplia variedad de cartas es una seña de identidad de Uwe Rosenberg desde que creara su



juego de mayor éxito, *Agricola*. Los nombres de los oficios, a veces reales y a veces ficticios, permiten a los jugadores entender de manera concisa cómo encaja temáticamente el efecto de las cartas con el periodo vikingo. En realidad, en la Alta Edad Media la gente no estaba tan especializada como las cartas podrían sugerir, ya que eran necesarias varias aptitudes que se complementarían entre sí para poder superar cualquier situación. Una excepción eran los asentamientos conocidos como *kaupang* (centros de comercio).

## OVEJA



En el juego están representadas por una ficha que puede conseguirse en el mercado de animales y disponer de ella ya sea como mercancía o para producir lana. Las ovejas proporcionaban leche, carne, cuero, huesos, cuernos y sebo que se empleaba como aceite para lámparas, aparte de la lana usada para la ropa y las velas. La cría de ovejas y cabras era normalmente tarea de adolescentes, que debían alejar a los animales de los cultivos y protegerlos de los posibles peligros. En sus travesías, los colonos nórdicos se llevaban consigo una antigua variedad de oveja menuda y rabricorta que les permitió propagarse por muchos lugares. Su pelo, que repelía el agua, tenía un interés especial ya que se empleaba en la confección del apreciado *vaðmál*.



## PESCA

Los hallazgos arqueológicos de espinas, redes, trampas para peces y cañas de pescar indican que en las ricas aguas del norte de Europa se pescaba abundantemente. El salmón se pescaba con lanzas dentadas y otros tipos de peces se conseguían en invierno practicando agujeros en el hielo. En Groenlandia se cavaban zanjas para atrapar a los peces cuando bajaba la marea. El pescado se hervía, se freía o se asaba a la parrilla con unos largos espetones de hierro. La carne y el pescado también se cocinaban recubriéndolos de arcilla entre unas piedras calientes. La “conserva” más habitual era el pescado seco, todo un éxito en el ámbito de la exportación.

### Receta de arenque frito

(para 4 personas)

1 kg de arenques frescos (enteros), sal, mantequilla y tomillo. Sacar las entrañas de los arenques, lavarlos a conciencia y dejarlos secar. Salar y dejar reposar durante dos horas. Ensartar trozos de arenque con pinchos y dejarlos secar al sol durante ocho horas. Después restregarlos con tomillo y finalmente freírlos en la sartén con mantequilla hasta dorarlos.

## PESCADO SECO



Al desecarse, el pescado como el bacalao, el abadejo o el eglefino puede conservarse durante varios años, de tal modo que ni la temperatura ni el moho pueda afectarle. El pescado, una vez descabezado y limpiado, se dejaba colgado a pares durante varias semanas en tendedores junto a la costa, donde eran rociados con la sal de la fría brisa marina. Perdían así un 70 % de su humedad sin que su valor nutritivo se viera afectado. De este modo el pescado seco, utilizado como provisión para travesías marítimas, en relación a su peso aportaba tantas vitaminas como cinco pescados frescos y podía transportarse

además tierra adentro. Gracias a esta “comida para pobres”, la ciudad hanseática de Lübeck se hizo rica entre los siglos XIV y XV. En la idílica aldea-museo de Nusfjord del archipiélago noruego de Lofoten, un lugar que es patrimonio de la humanidad por la UNESCO, puede verse porque en el s. XIX la producción y comercio de pescado seco a gran escala prácticamente desapareció. Hoy día uno puede comer trozos de tørrfisk como aperitivo en pequeñas bolsitas, pero a unos precios desmesurados debido a la sobrepesca del bacalao. La especialidad noruega de pescado seco, el lutefisk (“pescado a la sosa”), tradicionalmente se sirve ligeramente cocido al vapor y acompañado de puré de guisantes (en Italia, por cierto, a una persona rígida se la llama “stoccafisso”, es decir, literalmente, un “pescado seco”).

## PIEDRAS

Los vikings empleaban piedras para construir chimeneas, lápidas, inscripciones rúnicas y, con la llegada del cristianismo, cruces de piedra. La carne se cocinaba sobre piedras de cocción y los cereales se molían con pequeñas ruedas de molino hechas también de piedra, con lo cual a menudo minúsculos fragmentos de piedra podían mezclarse con la comida de tal modo que el esmalte dental se resentía y desembocaba a menudo en la aparición de caries. Los tipos de piedra más especiales se usaban para fabricar piedras de amolar y jabón de sastrer, hecho de esteatita, que eran unos productos ampliamente exportados. Con las piedras también se erigían muros que servían para resguardar la casa del viento. En las islas del Atlántico Norte, especialmente en Groenlandia, las casas estaban hechas parcialmente de piedra. Según las sagas, las murallas de Asgard (la morada de los dioses) fueron construidas por Hrimthur, un picapedrero.

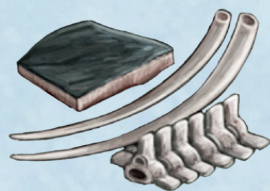
## PIEDRAS RÚNICAS



Una piedra alta y erguida con una inscripción rúnica en recuerdo de un muerto o un fallecido en combate, que a veces se empleaba como indicador de caminos en las encrucijadas o en los puntos nodales y a

veces también como monumento. La tradición conmemorativa tan extendida en Suecia, donde se han hallado miles de dichas piedras, también recuerda acontecimientos históricos y viajes a tierras lejanas: “Thorolf, seguidor de Sven, erigió esta piedra en recuerdo de su camarada Erik, que encontró la muerte cuando los guerreros asaltaron Hedeby. Era timonel y un guerrero de buena cuna.” (ca. 1010)

## PIEL Y HUESOS



Con la piel de la ballena se fabricaban un cordaje muy resistente y velas para los barcos. Los huesos se usaban de manera similar a las astas del alce, ya fuera como empuñadura para cuchillos, peines, artesanía tallada, palas, agujas para el pelo,

cuencos, fichas de juego, patines de hielo o flautas. Incluso se ha encontrado una especie de “tabla de planchar” hecha con hueso de ballena donde se dejaba la ropa a secar para luego frotarla con unas piedras lisas de vidrio que la dejaran sin arrugas (un precursor de la plancha). Con las largas costillas del animal se fabricaban barras. Las barbas de ballena de Groenlandia, resistentes y a la vez flexibles, se utilizaban también para hacer cestos y, a partir del s. XVII, corsés (los vikings preferían llenarse el estómago más que apretarlo). Con los huesos de otros tipos de ballenas se fabricaba la empuñadura de la apreciada espada corta sax e incluso cadenas en joyas. En el juego, el producto “piel y huesos” se puede obtener en la casilla de caza de ballenas.

## PIELES



Piel animal con una cantidad considerable de pelo. El peletero procesaba los pellejos de los animales para convertirlos en pieles que servían como protección contra el frío. Debido al cambio climático, a principios de la Época Vikinga la gente tenía más pieles que posteriormente. Los vikings más ricos vestían pieles de gato, zorro y marta, mientras que los más pobres llevaban pieles de reno.

*“Thorir Hund había realizado la ruta lapona en esos dos años, había permanecido en las montañas durante dos inviernos y había adquirido muchas cosas de valor. Comerció con todo tipo de cosas con los lapones. Mientras estuvo allí preparó doce pieles de reno con unas propiedades mágicas tales que ningún arma podía atravesarlas, menos incluso de lo que atravesaría una cota de malla.”*

*Saga de Olaf*

Durante la época carolingia en Europa las pieles no tenían tanto prestigio, pero a partir del siglo XI rápidamente se convirtieron en un producto de lujo.

## PILLAJE

*“Mi madre decía que yo merecía un barco de guerra, lleno de hombres recios para robar como vikingos. Erguido debo estar en la proa, controlando con bravura la quilla: igual que los héroes en el puerto atizaré a los hombres.”*

*Saga de Egil*

Tras los primeros éxitos en algunas incursiones menores, los vikings empezaron a lanzar ataques a mayor escala valiéndose de los grandes ríos europeos para navegar tierra adentro. Los noruegos se centraron en Irlanda, Escocia y el norte de Inglaterra, mientras que los daneses hostigaron sobre todo el sur y centro de Inglaterra y el debilitado reino de los francos. Regino, que más tarde sería abad del monasterio de Prüm en la región de Eifel, tras ser testigo de los hechos escribió en 907: “Los vikings vinieron con sus barcos desde el norte navegando por el Rin. En su travesía dejaron tras de sí un reguero de destrucción. Colonia, Bonn, Zülpich, Jülich, Neuss e incluso el palatinado de Aquisgrán ardieron en llamas. Los normandos habían venido con gran número de infantes y guerreros montados a caballo, con los que se adentraron hacia el interior atravesando incluso las montañas Eifel.” Los varegos, de las regiones suecas, fueron hacia el este, aprovechando el extenso sistema fluvial del Dniéper y el Volga para desplazarse por Europa oriental. A través del Mar Negro y el Caspio, llegaron a atacar Baku y, a partir de 860, Bizancio, que fue asaltada tres veces sin éxito.

## PLATA

En la Época Vikinga los ricos yacimientos de plata sólo se encontraban en el sudoeste de Inglaterra y en Europa central, sin que los hubiera en el norte de Europa. La plata llegaba allí mediante el pago del danegeld (un tributo obtenido mediante extorsión), los saqueos y el comercio. Este metal resistente a la corrosión era fácil de fundir y de trabajar. Se usaba para la fabricación de herramientas metálicas de gran calidad y para la elaboración de joyas, así como para acuñar monedas de plata. En el juego, “plata” puede referirse a la forma abreviada de



“fragmentos de plata” o a las monedas de plata que más tarde se utilizarían como divisa.

## PRODUCTOS AGRÍCOLAS

En los puertos frisios e ingleses los mercaderes noruegos intercambiaban miel, cera y pescado seco por guadañas, hoces y arados (los vikingos acababan de aprender a remover la tierra adecuadamente con unos buenos arados). En el juego, “Productos agrícolas” es un término genérico que agrupa todos los productos de color naranja; guisantes, lino, habas, cereales, coles y fruta. De hecho, los pobladores noruegos ya plantaban árboles frutales.



## R

### RECOMPENSAS

En el juego se optó por usar este término para enfatizar su función. Temáticamente las recompensas vienen a significar la ampliación de las propiedades y de la zona de influencia, lo cual conllevaría unas mayores rentas gracias a los arriendos y al aumento de los beneficios aportados por el trabajo del clan y de los esclavos (*thrall*).

### RESES



Cultivar la tierra era un trabajo agotador y disponer de un bucy que pudiera tirar del arado era una gran ayuda. En el juego las reses son una ficha de producto roja que se consigue en el mercado de animales y que puede usarse

como valiosa mercancía comercial o para producir leche. Las reses pocas veces se sacrificaban para un banquete, y si se hacía, solía ser antes del invierno, cuando había que ahorrar forraje. Si bien en la actualidad las vacas llegan a producir miles de litros de leche cada año, durante la Época Vikinga una vaca producía cerca de 500 litros y sólo pesaba unos 200 kg (a diferencia de las vacas actuales, que pesan entre 500 y 600 kg). Las reses aportaban abono y combustible para el fuego, carne, huesos y cuero (o pellejos, con los animales más jóvenes). Las astas podían convertirse en cuernas para beber o se podían trabajar para darles otros usos. La vaca del norte de Suecia es una variedad de ganado muy antigua que ya existía en la Época Vikinga, con una pigmentación negra en las orejas y alrededor de los ojos y el hocico. La actual variedad de vaca islandesa es la que más se parecería a los descendientes directos de las reses que llevaron consigo los primeros pobladores, aunque su aspecto y su color ha ido cambiando.

### RODELA



Escudo redondo empleado para la defensa y hecho principalmente a partir de madera de tilo. Tenía un diámetro aproximado de 100 cm, estaba revestido de cuero y tachonado con hierro en los bordes como refuerzo. Para que una inspección de armas aprobara un escudo, este debía tener al menos tres bandas metálicas entrelazadas.

Los escudos sin pintar recibían el nombre de “escudos blancos”, y si se colgaban en el mástil se estaba indicando que se venía

en son de paz. En cambio, generalmente los escudos de guerra estaban pintados de rojo y en caso de “realizar un vikingo” se colgaban en el costado de la nave.

“¿Cómo se llama el animal que protege al valiente?

Tiene el lomo ensangrentado,  
resguarda a las personas,  
defiende las lanzas,  
conserva la vida,  
y en la mano vacía  
su vientre sostiene.

Rey Heidrek,

¿sabría decirlo?

Heidrek:

Un buen acertijo,

Gestumblindi,

que aun así acertaré.

Se trata del escudo:

a menudo ensangrentado en las batallas,

y protege a aquél que lo maneja con destreza.”

El acertijo de Heidrek, de la Saga de Hervör y el rey Heidrek (s.XIII)

### ROPA



Lo principal en la ropa era que fuera práctica. El pie se protegía con un simple zapato de cuero. Los hombres acostumbraban a llevar una túnica, un cinturón y unos pantalones que podían

ser holgados y que colgaban por debajo de la pierna o hasta la altura del pie, donde se ataban. Las mujeres llevaban un tipo de vestido holgado y una especie de vestido con tirantes y falda que se sujetaba con fíbulas. Un manto de lana rectangular servía de abrigo cuando no se disponía de una capa confeccionada. En varias tumbas de mujeres se han encontrado unas cintas estrechas que se llevaban alrededor de la frente o que servían como ribetes de cierre para los tocados. En el caso de los hombres también se han encontrado cintas que se pondrían a la altura de la frente, y los restos de  seda  encontrados parecerían indicar que tal vez se llevaran como capelinas.

## S

### SAGAS

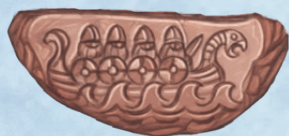
La diosa nórdica de la poesía se llamaba Saga, y las crónicas y relatos de la Época Vikinga se conocen como “sagas”. Éstas tratan principalmente de la historia de una persona o familia de clase alta y hablan de acontecimientos y de dioses diversos. A pesar de que las sagas no se pusieron por escrito hasta más tarde, los poemas que contienen son indudablemente muy antiguos y tienen un gran valor como fuente documental. Durante el largo invierno, los escandinavos disponían de mucho tiempo para contarse historias junto al fuego. Gracias a las historias transmitidas oralmente por los escaldos, a partir del siglo XII se empezaron a escribir cada vez más sagas, sobre todo las de Islandia gracias a los monjes agustinos y benedictinos. Entre las crónicas familiares más famosas se encuentran la *Saga de Egil*, la *Saga de Njál* y la *Edda poética*, un conjunto de canciones sobre dioses y héroes. La colección más famosa es la *Heimskringla*, que data de cerca 1230 y cuenta la historia de los reyes noruegos. A pesar de que no se menciona ningún autor, se cree que el escaldo, historiador y político Snorri Sturluson (1179-1241) escribió muchos de sus capítulos. Su obra más importante fue la *Edda prosaica*, un manual sobre teoría poética para escaldos que

cita otras obras, algunas de las cuales no se han conservado. Esta colección científica y filológica a la vez es una fuente documental de suma importancia para la interpretación de los mitos nórdicos y su imaginario religioso. Las distintas anotaciones parecen indicar que existían varias perspectivas diferentes, lo cual indica una gran tolerancia religiosa que todavía hoy perdura en Escandinavia.

### SANCIONES DEL THING

Las penas impuestas en la Época Vikinga podían variar mucho. Un homicidio podía conllevar por ejemplo la pérdida temporal de libertad, convirtiendo al delincuente en un esclavo (*thrall*). Para Erik el Rojo y su padre cometer un asesinato supuso un destierro de tres años. En el juego, una sanción del *thing* supone una pérdida importante de prestigio que se impone al descuidar el mantenimiento de la familia o al celebrar un banquete demasiado escaso.

### SAQUEOS



En la Época Vikinga se obtenía un tributo en forma de dinero (*danegeald*) o de recursos naturales bajo la amenaza de quemar los poblados. Así pues, el jefe de incendios no era un jefe de

bomberos, sino literalmente alguien responsable de provocar incendios (en la misma línea que el cuerpo de bomberos en la novela distópica de Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*). De todos modos, provocar incendios era una práctica habitual en tiempos de guerra y muy extendida en Europa.

### SAX

Arma de un solo filo de la Época Vikinga. El sax se empleaba como cuchillo acompañado de una espada.

### SEDA



La única fibra natural inagotable que existe en el mundo está hecha a partir del capullo de los gusanos de seda. La seda era el artículo de lujo por excelencia, y se han encontrado rastros de ella en 45 tumbas halladas en Birka, que posiblemente se usaron como cintas decorativas. El comercio con la seda, especialmente por parte de los varegos, reseguía el Volga y el Dniéper cruzando el Mar Caspio y el Mar Negro hasta Persia y el Imperio Bizantino. Toda ella provenía de China, que en el año 550 ya había empezado a producirla. En Escandinavia llegaron a introducirse incluso los brocados de plata. En el juego puede conseguirse mediante el comercio exterior y con las incurSIONES o los pillajes.

### SITIAL

Silla al estilo de un trono que ocupaba el señor de la casa. Tenía un gran respaldo, a veces incluso escalones, y era un símbolo de poder y prestigio. Su diseño ornamentado posiblemente se debía a algún tipo de culto ancestral.

*“Por aquel entonces era costumbre que, cuando había que organizar una ceremonia de traspaso tras la muerte de un rey o un jarl, el organizador explicara al heredero que éste debía sentarse en el rellano frente al sitial hasta que le fuera traída una copa, conocida como el cáliz de los votos. Entonces éste debería levantarse para recibir la copa votiva, realizaría el juramento y bebería de ella. Después sería conducido hasta el sitial que había pertenecido a su padre, y con ello habría tomado posesión de toda la herencia del fallecido.”*

*Saga de los Yngling*

### SNØBJØRN GALTE HOLMSTEINSSON



Ignorados por la Historia Universal, en 978 un pequeño grupo de colonos noruegos encabezado por Snøbjørn Galte fue el primero en llegar a América (a Groenlandia, concretamente). Snøbjørn murió en una pelea y el primer intento de colonizar Groenlandia fracasó. No fue hasta ocho años más tarde que los pobladores de Erik el Rojo lograron establecerse de forma permanente.



### TABLERO INDIVIDUAL

Una representación abstracta de la zona habitada por un clan (o tribu) en la región noruega. Sobre él podrás ir encajando tus posesiones como si fuera un puzzle, reflejando así el aumento del prestigio del clan en el juego. Los tableros de territorio que también se pueden conseguir simbolizan las nuevas regiones descubiertas y exploradas, que no necesariamente se deben colonizar.



### TELA DE LINO



Este tejido para la ropa y las velas se fabricaba con la planta de lino. Para la ropa interior se empleaba sobre todo un paño de lino. La tela de lino absorbe bien la humedad, liberándola luego a su alrededor. Por ello en condiciones de humedad el lino refrigera, mientras que en condiciones secas, calienta. Las faldas, que llevaban tanto hombres como mujeres, también estaban hechas de tela de lino. Curiosamente, durante la Época Vikinga las faldas de los hombres se fueron acortando mientras que las de las mujeres se mantuvieron iguales. El lino también era ideal para conservar la carne. En la saga de Olaf se dice que “lo envolvió en un paño de lino y tras ponerle puerros y otras hierbas para que no se pudriera, lo dejó en su baúl.”

### TERRANOVA



Una isla norteamericana situada más allá de la desembocadura del río San Lorenzo y que posiblemente se tratara de la Vinland que, según las sagas, fue colonizada entre 1010 y 1013. Algunas teorías sugieren que el monje Brandán llegó a desembarcar en ella, aunque lo seguro es que Leif Eriksson llegó a Terranova en el año 1000 y se asentó

con sus vikingos en la punta norte, en el lugar conocido como L'Anse aux Meadows, según demuestra un alfiler de bronce que, entre otras cosas, se encontró allí.

### THING

Una asamblea popular y legislativa donde se aplicaba el derecho germánico y que todavía sigue vigente en la actual Suiza. Originariamente era una asamblea para todos los hombres libres,



pero con el tiempo y debido al aumento de población en 930 pasó a convertirse en un thing representativo con delegados de cada comunidad. En Noruega y sus asentamientos el thing aprobaba la legislación que estipulaba las normas de convivencia y fijaba las sanciones que debían imponerse. En Noruega había thing regionales y suprarregionales, al igual que en las islas del Atlántico norte recién colonizadas. El Løgting de las islas Feroe se creó cerca del año 900, con una única interrupción entre 1816 y 1852; el Althing islandés se ha ido reuniendo —con algunos paréntesis— desde 930; y el Tynvaal de la Isla de Man lleva convocándose ininterrumpidamente desde 976. Los thing se reúnen una vez al año en verano, a menudo en pleno verano (prácticamente como la asamblea general de una empresa). Cuando se obligaba a todos los campesinos libres de la región a participar, recibía el nombre de “allmannathing”. También se celebraban asambleas para tratar una cuestión concreta (para debatir, por ejemplo, la elección del rey, un pleito, un embargo o un homicidio) así como asambleas para cuestiones organizativas (como una inspección de armas, el reclutamiento de una tripulación o, simplemente, consideraciones logísticas).

### THRALL

Esta palabra en nórdico antiguo significa “esclavo”, pero también generalmente alguien que no tiene propiedades, está privado de libertad o que es siervo de un karl (campesino libre) o un jarl. Normalmente los prisioneros de guerra eran parte del botín y o bien se vendían como esclavos (Dublín era un importante centro de trata de esclavos) o bien se llevaban a la granja. Aquellos que no podían pagar sus deudas debían servir al otro hasta haberlas cubierto. En Islandia los hijos de las personas liberadas seguían siendo libres, pero en Noruega no lo eran hasta transcurridas cuatro generaciones. Para el mantenimiento de una granja escandinava era necesario mucho trabajo, y los thrall tenían que encargarse de la parte más dura. Las mujeres a menudo se encargaban de tareas domésticas como hacer mantequilla, cocinar o tejer. Los hombres tenían que enterrar el estiércol, cortar la leña y guardar el ganado. Las personas capturadas en las incursiones llegaban a venderse incluso en Oriente. Un thrall era una posesión y prácticamente no tenía derecho alguno. Debían llevar el pelo corto, no podían poseer nada, ni heredar ni dejar nada en herencia, ni tampoco realizar ninguna transacción. La esclavitud se abolió en Noruega en el s. XII como resultado de la llegada del cristianismo.

### TINTES

A los escandinavos les encantaba la ropa colorida, pero en la Edad Media la tintorería no era un negocio muy limpio. A los tintoreros se les consideraba impuros, ya que tenían que manejar sustancias tan malolientes como la orina. Las fibras animales, como la seda o la lana, eran más sencillas de teñir y adquirían un color más intenso que no las fibras de origen vegetal, como el lino, el cáñamo o la ortiga. Así pues, cabe suponer que los vikingos, a pesar de llevar unas túnicas de lana muy coloridas, posiblemente llevaban ropa interior de lino muy pálida o de colores naturales. Normalmente el entintado de ropa en la Época Vikinga se hacía en casa. En ese periodo se podían conseguir tintes de todos los colores conocidos con plantas autóctonas.



### TIRAS DE MONTAÑA

En el juego estas piezas alargadas se rellenan con madera, pedras, minerales y monedas de plata. Simbolizan las regiones montañosas del interior, junto a los poblados costeros, donde los habitantes de dichos poblados conseguían estos recursos. Se empleaban para la construcción de barcos y edificios o como materia prima para la fabricación de otros productos (en el juego, pedras rúnicas, baúles y artículos de herrero). Además, durante el verano en las montañas se talaban árboles para obtener carbón vegetal que serviría para la obtención de metal.



### TRAMPAS



Aparte de los cepos para pequeños animales, en la Época Vikinga los escandinavos cavaban enormes hoyos con palas de madera. Luego las recubrían con ramas que habían cortado con un hacha de mano para camuflarlas. Para evitar dañar la piel del animal, se empleaban unas puntas de flecha especiales que eran planas y ovoideas. Posteriormente arrancaban la piel del animal tirándola por encima de las orejas. En el juego, si se tiene éxito con la acción “Montar trampas” se puede conseguir no sólo cuero sino también recuperar la trampa intacta. Si no se tiene éxito, se obtiene una madera y una trampa como premio de consolación.



### VESTIDOS

La ropa en la Alta Edad Media estaba hecha principalmente con lana, lino o cáñamo, empleándose a veces la seda. También había abrigos hechos a base de valiosas pieles. La vestimenta de los lapones, compuesta principalmente por los colores azul y rojo, fue muy popular. De hecho, en la Época Vikinga ya había colores que estaban de moda, pero se ha podido demostrar con hallazgos arqueológicos que ni las mujeres preferían vestir de rojo ni los hombres de azul, como los prejuicios actuales con el rosa y el azul nos podrían hacer suponer. Se dice que la capa de Odín era de color azul.



### VIKINGOS

El término “vikingos” no se refería a un solo colectivo, sino al grupo de pobladores nórdicos que realizaban un “vikingo”. Los vikingos eran incursores ocasionales que más tarde se convertirían en saqueadores profesionales. Los guerreros que se embarcaban constituían en realidad una pequeña parte de este grupo, que se componía en un 95 % de campesinos y pescadores. Los europeos que padecían un ataque o un saqueo por parte de estos hombres del norte, no distinguían de dónde provenían; para ellos eran todos vikingos, ya fueran de Noruega, Suecia o Dinamarca. En cambio, los frisios llamaban a los atacantes “dani”, conocedores de contra quien tenían que protegerse, mientras que los finlandeses y eslavos llamaban a las tribus suecas o bien “varegos” o bien “rus”, que significa “remero” y de donde se deriva la palabra “Rusia”.

## VÍKINGR

En antiguo nórdico “*vikingr*” era un verbo que significaba “ir a por un botín”, aunque también podía querer decir realizar una expedición comercial. En realidad, las expediciones de saqueo hacia costas lejanas no se diferenciaban mucho de las expediciones mercantiles ya que, si surgía la ocasión, los mercaderes también se lanzaban al ataque. Y si el pillaje no valía la pena, se quedaba en simple comercio. En la *Saga de Egil* se dice que “Björn era un gran marino que a veces realizaba expediciones de vikingo y a veces expediciones de comercio”. Estas expediciones “vikingas” eran, o bien empresas a título individual o bien agrupaciones semiorganizadas.

## VINLAND

Esta “Tierra de los Vinos”, descubierta en el año 1000 por una cuadrilla de exploradores a las órdenes de Leif Eriksson, posiblemente se tratara de la isla de Terranova. “Así que Tykir habló durante largo rato en germano, moviendo los ojos de muchas maneras y sonriendo, pero nadie entendía lo que

decía. Con el paso del tiempo, empezó a hablar nórdico. [...] ‘Os voy a contar algo: he encontrado uvas y viñas’. ‘¿Es eso cierto, padre?’, preguntó Leif. ‘Ciertamente lo es’, respondió él, ‘puesto que yo mismo nací allí donde no escasean ni las viñas ni las uvas.’”. Algunas teorías sugieren que en este fragmento no se refiere a viñas silvestres con uvas apenas comestibles, sino a bayas como los arándanos o a una derivación de un término para referirse a los prados. El intento del grupo de colonos encabezado por Thorfinn Karlsefni de crear un asentamiento de forma permanente no prosperó debido a los enfrentamientos con los nativos, que eran muy superiores numéricamente.

“La región les pareció tan buena que el ganado no necesitaría forraje durante el invierno, puesto que en invierno no había heladas y la hierba seguía creciendo un poco. La noche y el día tenían una duración similar; a diferencia de Groenlandia o de Islandia. Durante los días más cortos de invierno el sol permanecía en el cielo desde las 9 de la mañana hasta las 4 de la tarde.” *Saga de Groenlandia* (s. XII)



## NOTA DEL AUTOR

A pesar de que en los distintos países escandinavos había importantes diferencias en cuanto a leyes, religiones y sociedad, las he unificado todas sin resaltar las diferencias para facilitar la lectura y no convertir este almanaque en un tratado científico.

En ningún momento existió algo que pudiera llamarse una “cultura vikinga universal”. Las fuentes documentales primarias de la Época Vikinga provienen de inscripciones rúnicas, hallazgos arqueológicos y literatura contemporánea de la época, en muchos casos redactada por viajeros árabes o cronistas germanos como Adán de Bremen. Debido a la escasez de fuentes, gran parte de la información se ha extraído de Islandia y las sagas islandesas. Por el carácter temático del juego se ha optado por priorizar las fuentes que tratan sobre los vikingos noruegos y, a falta de éstas, recurrir a las fuentes escandinavas o medievales del norte y centro de Europa.

Los textos que aparecen fueron recopilados por mí a partir de una concienzuda investigación a través de Internet. Las fuentes documentales en este caso también han sido muy variadas, desde la Wikipedia hasta artículos de periódicos alemanes pasando por blogs escritos por aficionados a la Época Vikinga. Citar aquí todas las fuentes en detalle sería demasiado largo. Con todo, quisiera transmitir un especial agradecimiento al Dr. Reinhard Hennig, posiblemente el mayor experto en la materia y que tanto ha hecho por la investigación del periodo vikingo.

Autor: Gernot Köpke

Edición: Uwe Rosenberg, Dirk Schmitz y Frank Heeren

Revisión: Christine Heeren

Traducción: Oriol García

Producción editorial: Xavi Garriga

Adaptación gráfica: Antonio Catalán