

Nórdicos

OS MELHORES CONTOS E LENDAS



Penguin

Todos os direitos reservados
Copyright © 2021 by Editora Pandorga

Direção Editorial

Silvia Vasconcelos

Produção Editorial

Juliana Santoros Miranda

Tradução

Fátima Pinho

Juliana Garcia

Preparação e Revisão

Fernanda R. Braga Simon

Capa e Projeto Gráfico

Lumiar Design

eBook

Sergio Gzeschnik

Texto de acordo com as normas do Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa
(Decreto Legislativo nº 54, de 1995)

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Elaborado por Vagner Rodolfo da Silva – CRB-8/9410**

N832

Nórdicos [recurso eletrônico]: os melhores contos e lendas / vários autores; traduzido por
Juliana Garcia, Fátima Pinho. – Cotia, SP: Pandorga, 2021.

ISBN: 978-65-5579-120-4 (Ebook)

1. Literatura. 2. Mitos. 3. Sagas. I. Garcia, Juliana. II. Pinho, Fátima. III. Título.

2021-3500

CDD 292

CDU 292

Índice para catálogo sistemático:

1. Mitologia 292

2. Mitologia 292

EDITORA PANDORGA

THE SQUARE GRANJA VIANNA

RODOVIA RAPOSO TAVARES, KM 22 – LAGEADINHO

COTIA – SÃO PAULO – BRASIL – 06709-015

TEL. (11) 4612-6404

www.editorapandorga.com.br

Sumário

CONTOS E LENDAS

Apresentação

Autores, compiladores e tradutores

Contos

A rainha da neve

Os três limões

O galo encantado

A leste do Sol e a oeste da Lua

O menino que procurou o vento do Norte

O alce e a princesa Flor de Algodão

Sem Pai e o troll ganancioso

O castelo Soria Moria

Os sete potros

Os *trolls* da floresta de Hedale

Os cisnes selvagens

O poderoso Mikko

A noiva da floresta

Per Gynt

O rei Dragão

Lendas

As renas no folclore Sámi

Lendas sobre a aurora boreal

A pele da foca

Por que o mar é salgado

O baú de Skógafoss
O monstro do lago Lagarfljót

Curiosidades nórdicas

MITOS E SAGAS

Apresentação

Mitos

A criação do Cosmos

Ymir e a vaca Audhumla

Midgard, o mundo dos homens

Mani e Sol, Nott e Dag

Anões e elfos

Ask e Embla, os primeiros humanos

A árvore Yggdrasil

A ponte Bifrost

Os deuses nórdicos

A guerra entre Æsir e Vanir

O hidromel da poesia

Ægir

Balder

Bragi

Forseti

Frey

Freya

Frigga

As ajudantes de Frigga

Fulla

Hlin

Gna

Lofn, Vjofn e Syn

Gefjon

Eira, Vara, Vör e Snotra

Heimdall
O guardião do arco-íris
Hela
Idun
Loki
Niord
Nornas
Odin
A fonte de Mímir
Skadi
Thor
Tyr
Uller
Vali
Valkírias
Vidar

Criaturas Fantásticas

Gigantes e Ogros
Beowulf e Grendel
Anões
Elfos
Kraken

Outras divindades do mar

Lorelei
Huldra
Selkies

Espíritos da terra

Bäckahäst ou bækhest
Landvættir, Tomte, Nisse, Huldufólk

Vittras

Tomte

Ragnarok: O crepúsculo dos deuses

Sagas Seleccionadas

Erik, o vermelho

Hervor e Heidrek

A história de Sigurd

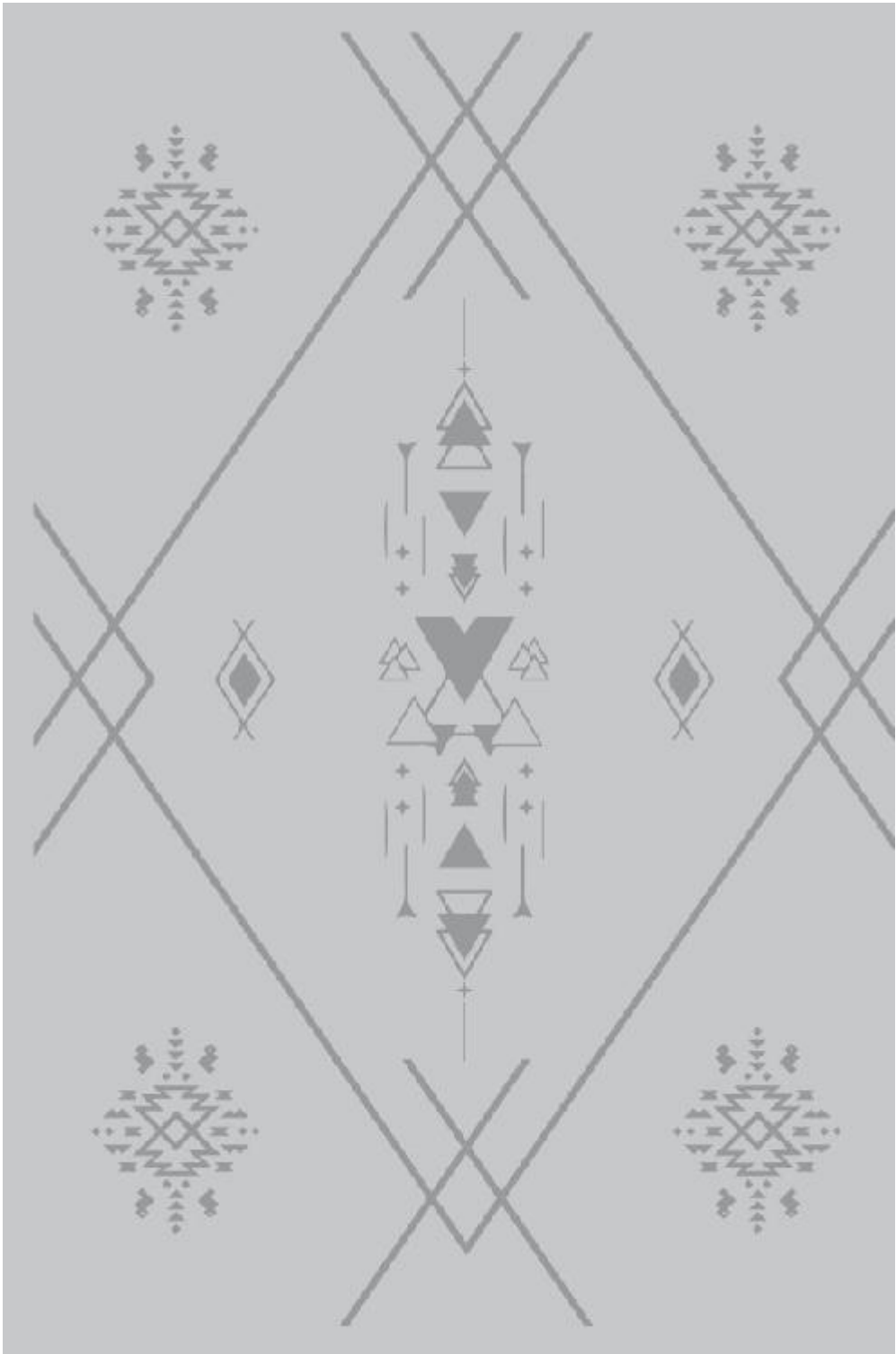
Curiosidades Nórdicas

A Kalevala

Runas

O significado das Runas

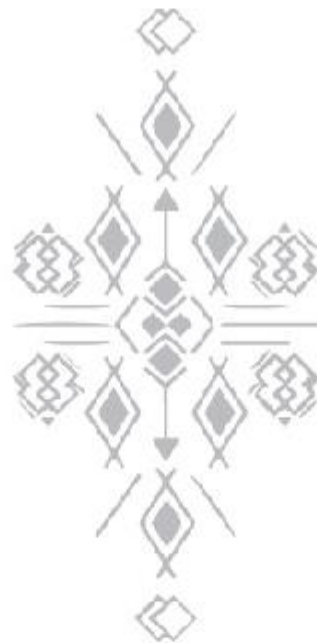






Contos e Lendas

NÓRDICOS



Apresentação



Se existe um gênero que capturou a imaginação das pessoas em todas as esferas da vida e em todo o mundo é o dos contos de fadas. Se pensarmos nas primeiras histórias que lembramos ter ouvido quando crianças, nas primeiras imagens mágicas que construímos em nosso imaginário, lá estão eles.

O gênero dos contos de fadas está dentro do domínio geral do folclore, ou seja, das histórias do povo. Não é à toa que muitos contos de fadas são chamados de “contos populares” e são atribuídos à tradição oral, às vezes nem tendo um autor atribuído. Ainda que algumas histórias se deem dentro de um ambiente real ou retratem príncipes e princesas, os contos não têm caráter elitista e são conhecidos em todos os estratos sociais.

Princesas, rainhas, madrastas, monstros, elfos, gigantes, todos criam uma ponte entre o passado mitológico e a realidade da Europa pré-industrial. A sabedoria acumulada do passado é depositada nos contos e transmitida a nós pelo simbolismo. Todo esse imagético simbólico ganha vida por meio de imagens fortes e motivos recorrentes (maçãs, espelhos, perfumes, florestas, espinhos, anéis e sapos), que muitas vezes evocam sensações no próprio corpo do leitor, dando asas à imaginação.

Se pensarmos nos contos de fadas como um mapa, provavelmente dois lugares virão à mente em um primeiro momento: a França, com Charles Perrault durante o século XVII, e a Dinamarca, com Hans Christian Andersen, em meados do século XIX. Andersen é, indiscutivelmente, o mais conhecido de todos os escritores escandinavos, e seus contos e histórias são algumas das obras mais amplamente traduzidas no mundo.

Ainda no âmbito da história popular e da prática do “*storytelling*”, ou seja, contar histórias, temos neste volume algumas lendas vindas do Norte.

Durante as longas noites escuras de inverno, a narrativa era a principal forma de entretenimento da região. Cada cultura promoveu seus contos e lendas, que foram passados de geração a geração ao longo dos séculos. Na Escandinávia, as lendas são, até hoje, parte importante da cultura local. Na Islândia, por exemplo, grande parte da população diz acreditar nos elfos – ou ao menos não nega a existência deles –, e existe também um forte ramo do turismo relacionado ao folclore e a lugares que essas criaturas sobrenaturais habitariam.

Elfos, *trolls*, monstros: será que eles existem mesmo? Neste volume, você terá contato com algumas das mais fascinantes histórias populares nórdicas e poderá decidir entre acreditar ou não.

Autores, compiladores e tradutores



Peter Christen Asbjørnsen

Escritor norueguês, Asbjørnsen (1812-1885), juntamente de Jørgen Engebretsen Moe, foi um grande pesquisador do folclore da Noruega. Dificilmente Asbjørnsen e Moe são citados separadamente, tamanha a ligação entre ambos, que se conheceram ainda adolescentes e, depois, dividiram a pesquisa de lendas e contos de fadas ao longo de toda a vida.

Aos vinte anos, em 1832, Asbjørnsen iniciou suas pesquisas sobre contos e, dois anos depois, em 1834, descobriu que Moe também havia começado a coletar histórias do folclore norueguês. Então, a partir daquele momento, ambos passaram a produzir em parceria, algo que caracterizou fortemente os seus legados.

Asbjørnsen era zoólogo por formação e, de certa forma, esse lado relacionou-se com a sua atividade literária e de pesquisa. Estudou na Universidade de Oslo e chegou a ser nomeado “mestre da floresta”, em razão de seu ativismo: obrigou o governo norueguês a buscar a solução para o desflorestamento. Foi enviado para

pesquisar as costas litorâneas da Noruega e, anos depois, para diversos países nórdicos, a fim de conhecer métodos de preservação ambiental. Nessas jornadas, foi coletando histórias que se tornaram contos.

O autor publicou a coleção *Contos populares noruegueses* (título original: *Norske Folkeeventyr*), entre 1842 e 1843, considerada, em seu lançamento, a contribuição mais valiosa para a mitologia e a literatura da cultura nórdica e muito bem recebida na Europa, em geral. Em 1844, foi publicado o segundo volume da obra; em 1845, Asbjørnsen lançou um de seus poucos trabalhos sem o auxílio de Moe, *Huldre-Eventyr og Folkesagn*; e, em 1871, foi lançada uma nova coleção de contos noruegueses.

Em 1876, Asbjørnsen se aposentou em sua função de zoólogo. Anos depois, em 1879, vendeu sua coleção de espécimes para o Museu de História Natural da Irlanda e, em 1885, faleceu no mesmo local em que nasceu: Christiania, a atual cidade de Oslo.

Jørgen Engebretsen Moe

Folclorista, escritor e bispo da Noruega, Moe (1813-1882) ficou mais conhecido justamente pelo compilado de contos noruegueses *Norske Folkeeventyr*, feito em coautoria com Asbjørnsen.

Jørgen Engebretsen Moe nasceu na cidade de Hole, no distrito norueguês Ringerike, e faleceu em Christiania (atual Oslo, capital da Noruega). Conheceu Asbjørnsen na escola, no período do Ensino Médio, sendo que, desde aquela época, ambos já nutriam um interesse comum em folclore.

Assim como Asbjørnsen, Moe viajou por regiões da Noruega, sobretudo para o sul, em 1841, e coletou histórias, costumes e

tradições populares que, mais tarde, se tornaram contos.

Outra semelhança entre ambos foi o fato de que suas profissões originais – Asbjørnsen era zoólogo, e Moe, teólogo – conectaram-se, de algum modo, com o trabalho de pesquisa dos contos noruegueses. Moe tornou-se professor de teologia da Academia Militar da Noruega em 1845 e, como tinha o desejo de ser sacerdote, iniciou-se na Igreja em 1853 e por dez anos foi capelão residente em duas igrejas da comuna norueguesa de Sigdal.

Era nas paróquias que Moe encontrava inspiração para compor muitos de seus poemas famosos, como *Den gamle Mester* e *Sæterjentens Søndag*. Sua vida religiosa também foi muito prolífica, sendo que, entre 1870 e 1875, se mudou algumas vezes de igreja e foi um bispo de muita influência sobre os fiéis que o acompanhavam.

Jørgen Engebretsen Moe não teve uma produção tão alta de versos originais quanto o seu trabalho de compilação das histórias antigas, mas, ainda assim, sua escrita era considerada “repleta de elegância”, algo que também passou a ser característica de Asbjørnsen, em razão da proximidade de ambos nas literaturas em que trabalhavam juntos. Em dado momento, os dois autores passaram a ter um estilo narrativo quase idêntico, tornando-se até mesmo difícil de descobrir quem havia escrito o quê.

Entre as publicações de Moe estão a de 1850, uma coleção de poemas líricos, e coletâneas de prosas infantis em 1851 (*I Brønden og i Tjernet*) e em 1860 (*En liden Julegave*).

Moe ganhou alguns títulos, como o de Cavaleiro da Ordem de Santo Olavo, em 1873, o de Comandante da Ordem de Santo Olavo, em 1881, e o de Comandante da Cruz de Primeira Classe no mesmo ano.

Em janeiro de 1882, Moe renunciou à diocese por questões de saúde e, dois meses depois, faleceu, tendo o seu trabalho continuado por seu filho Moltke, que prosseguiu nas pesquisas e compilações de folclore norueguês e se tornou o primeiro professor do tema na Universidade de Oslo.

Moe e Asbjørnsen exerceram tamanho impacto na cultura da Noruega, por terem resgatado e preservado uma parte das tradições populares, além de suas contribuições para a língua norueguesa, que seus nomes passaram a ser associados diretamente aos contos que materializaram na escrita, tal como os Irmãos Grimm para os alemães.

No Museu de Ringerike, na Noruega, há diversos itens de Moe e Asbjørnsen, principalmente de Moe. Isso porque, em 1930, a filha dele, Marie Moe, doou à instituição muitos objetos da casa do pai.

Hans Christian Andersen

Também conhecido como H. C. Andersen ou H.C.A., Andersen (1805-1875) foi um poeta e escritor dinamarquês de histórias infantis, peças de teatro e até mesmo canções patrióticas. Seu nome é mundialmente associado aos contos de fadas, já que foi o criador de clássicos contos e livros para crianças, traduzidos para mais de 125 idiomas, como *A pequena sereia*, *O soldadinho de chumbo*, *O patinho feio* e *A roupa nova do rei*, entre outros que foram abundantemente adaptados para filmes, sinfonias e peças de dramaturgia.

Hans era filho de uma lavadeira e de um sapateiro muito humilde que morreu quando ele tinha apenas 11 anos. Sua infância foi muito pobre, e ele teve de sair da escola diversas vezes, embora o pai

fizesse questão de ler histórias para Hans e encenar peças teatrais com os brinquedos rudimentares que faziam em casa, o que despertou a imaginação do garoto e o influenciou a posteriormente ser um grande criador de contos.

Quando o pai faleceu, em 1816, Hans foi forçado a sair da escola para trabalhar e se sustentar. Trabalhou com tecelagem, depois para um alfaiate e, aos 14 anos, aproximou-se do teatro acompanhando um grupo que se instalou em sua cidade. Em seguida, mudou-se para Copenhague, a fim de tentar ser ator. Começou, então, a escrever peças, com o incentivo de um amigo que o considerava poeta, e duas delas chegaram às mãos do conselheiro de Estado Jonas Collin, que lhe deu uma bolsa de estudos e seria próximo de Andersen por toda a vida.

O rapaz tímido, desajeitado e magro frequentou a Escola de Slagelse por seis anos, onde nutria um complexo de inferioridade em relação aos seus colegas muito mais jovens do que ele, embora tivesse concluído sua formação aos 22 anos de idade, em 1827.

Hans já havia publicado seu primeiro conto, *O fantasma da tumba de Palnatoke*, em 1822, mas foi no momento em que terminou a Escola de Slagelse, durante uma crise financeira, que passou a escrever histórias infantis baseadas no folclore dinamarquês. Pela primeira vez, os contos fizeram sucesso.

Foi admitido na Universidade de Copenhague em 1828 e, um ano depois, obteve sucesso com a obra *Um passeio desde o canal de Holmen até a ponta leste da ilha de Amager*. Em 1835, foi reconhecido em âmbito internacional com o romance *O improvisador*.

Entre 1835 e 1842, Hans lançou seis volumes de contos infantis. Continuou escrevendo histórias para crianças até 1872, chegando

ao número de 156 obras. Os contos, no início, eram mais baseados na tradição popular e folclórica da Dinamarca, mas depois foram ganhando aspectos próprios do mundo da fantasia e também passaram a abordar elementos da natureza.

Embora tenha escrito muitos romances de adultos, livros de poesia e relatos de viagens, Hans ficou de fato conhecido pelos contos de fadas infantis, já que, até o surgimento de suas obras, raramente havia livros destinados especificamente às crianças. Ele foi a primeira voz na literatura a destinar-se ao público infantil.

Escrevia em linguagem acessível e atraente para meninas e meninos lerem e mostrava, muitas vezes, o confronto entre o forte e o fraco, os poderosos e os desprotegidos, os exploradores e os explorados, abordando a necessidade de todas as pessoas terem igualdade de direitos.

Hans Christian Andersen faleceu em Copenhague, no dia 4 de agosto de 1865, mas foi eternizado pela sua importância na literatura infantil, tendo sua data de nascimento, 2 de abril, considerada o Dia Internacional do Livro Infantojuvenil. Também leva seu nome o Prêmio Hans Christian Andersen, o “pequeno Nobel da Literatura”, considerado o mais importante prêmio literário da literatura infantojuvenil.

Helge Kjellin

Tor Helge Kjellin (1885-1984) foi um escritor e historiador de arte sueco. Trabalhou como escritor na companhia sueca de ferrovias estatais Statens Järnvägar, estudou nas universidades de Uppsala e de Lund, formando-se em Filosofia nos graus de licenciatura e, posteriormente, doutorado. Kjellin também foi curador de museus no

condado de Värmland (um dos 21 condados suecos) e professor universitário, traçando uma trajetória acadêmica prolífica e repleta de trabalhos publicados, sobretudo de história da arte medieval.

Parker Fillmore

Fillmore (1878-1944) foi um escritor, editor e compilador de contos de fadas dos Estados Unidos. Apesar de estadunidense, publicou histórias do folclore da Finlândia, Croácia, Iugoslávia, Tchecoslováquia, Polônia, Rússia, Bósnia e de muitos outros países.

Lançou o livro de contos finlandeses *Mighty Mikko: A Book of Finnish Fairy Tales and Folk Tales* em 1922, no qual se inclui um de seus contos mais populares, *A noiva da floresta*.

Fillmore deixava claro que não fazia somente um trabalho de tradução dos contos, mas de recontação deles em suas próprias versões, com o objetivo de agradar ao público com uma adaptação narrativa mais aprazível, já que o finlandês, em sua tradução literal, poderia soar como algo muito monótono. Além disso, também exercia tal papel para preservar a herança cultural das histórias de tais países.

Klara Stroebe

Clara Stroebe (1887-?), também denominada Klara Stroebe, nascida na Alemanha, foi editora de diversos livros de contos de fadas nórdicos. Entre as obras nas quais trabalhou, estão *The Swedish Fairy Tale Book* (contos de fadas suecos), *The Norwegian Fairy Book* (contos de fadas noruegueses) e *The Danish Fairy Book* (contos de fadas dinamarqueses). Tais títulos foram publicados pela

antiga editora estadunidense Frederick A. Stokes Company, em uma coleção denominada *The Fairy Book*.

Nikolaj Frederik Severin Grundtvig

Grundtvig, mais conhecido como N. F. S. Grundtvig (1783-1872), foi um escritor, poeta, historiador, filósofo, professor, político e pastor luterano da Dinamarca. Dedicava-se especialmente à literatura nacional e foi uma das pessoas mais influentes da história dinamarquesa, dando origem, com sua filosofia, a uma nova forma de nacionalismo na segunda metade do século XIX. Até hoje, Grundtvig ocupa posição única na história cultural dinamarquesa.

Entre os inúmeros feitos e ideias da trajetória de Grundtvig estão o estudo das sagas islandesas e o sonho de criar uma grande universidade nórdica situada em um ponto simbólico de intersecção entre os três países escandinavos (Suécia, Dinamarca e Noruega), em Gotemburgo, na Suécia.

Anna Wahlenberg

Anna Maria Lovisa Wahlenberg (1858-1933) – por vezes, sob o pseudônimo de Rien – foi uma escritora e dramaturga sueca. Na escola, foi educada para “administrar uma casa”, um assunto que incluiu em sua literatura, discutindo a falta de oportunidades na educação para as mulheres e a situação de dependência financeira delas em relação aos homens.

Além das sete peças de sua autoria interpretadas no Royal Dramatic Theatre entre 1888 e 1907, Anna teve contos publicados na coleção *Bland Tomtar Och Troll*, sobre gnomos e *trolls*, e publicou diversos

livros de contos de fadas. Tinha um compromisso político em sua narrativa, na qual retratava problemas e eventos cotidianos dentro dos tradicionais ambientes de contos de fadas.

Joseph Jacobs

Jacobs (1854-1916) foi um historiador e folclorista. Nasceu na Austrália, viveu na Inglaterra e nos Estados Unidos e morreu em Nova York. Formou-se nas universidades de Sidney, Cambridge e Berlim e, inicialmente, ficou mundialmente famoso em razão de uma série de artigos sobre a perseguição aos judeus na Rússia e sobre a história judaica.

Estudou o folclore inglês, coletou histórias de tradição oral e, em 1890, publicou o *English Fairy Tales* (contos do folclore inglês), entre os quais incluía-se *Os três porquinhos*. Tornou-se editor da Jewish Encyclopedia em 1900 e mudou-se para Nova York, onde também foi professor de inglês no Jewish Theological Seminary.

Publicou contos como *Molly Whuppie*, *João e o pé de feijão* e *Catarina Quebra-Nozes*, além de um livro de viagens, coleções de contos de fadas celtas, uma coleção de contos de fadas indianos e uma edição das fábulas de Esopo.

George Webbe Dasent

Sir George Webbe Dasent, também conhecido como D. C. L. (1817-1896), foi um tradutor britânico de contos populares e colaborador do jornal *The Times*.

Estudou literatura clássica na Universidade de Oxford e, logo após sua formação, foi nomeado secretário de Thomas Cartwright em um cargo diplomático na Suécia. Foi lá, por meio de Jakob Grimm, que ele conheceu e se interessou pela literatura e mitologia escandinava.

Publicou uma tradução em inglês de *Younger Edda* em 1842 e, no ano seguinte, uma tradução da gramática da língua islandesa e norueguesa antiga.

Em 1845, de volta à Inglaterra, tornou-se editor assistente do jornal *The Times*. Enquanto trabalhava no jornal, Dasent continuou os estudos escandinavos e publicou diversas traduções de histórias nórdicas.

Traduziu o *Norske Folkeeventyr* (contos populares nórdicos) de Peter Christen Asbjørnsen e Jørgen Moe em 1859, incluindo um ensaio introdutório sobre a origem e a difusão dos contos populares.

O seu trabalho mais conhecido foi a tradução da saga islandesa de Njal, *The Story of Burnt Njal*, em 1861. Nesse mesmo ano, visitou a Islândia e foi aclamado como fortalecedor de laços entre ingleses e nórdicos.







A rainha da neve

Parte um:

O espelho e os papões

Esta história é sobre o malvado papão, um demônio da pior espécie.

Um dia o papão estava na maior alegria, pois havia inventado um espelho muito esquisito. Todas as coisas boas e bonitas, quando refletidas nesse espelho, tornavam-se horrorosas e mesquinhas. As cenas mais lindas ficavam parecendo espinafre cozido, e as pessoas mais agradáveis pareciam feias e deformadas.

– Que diversão magnífica! – disse o demônio.

Todos os pequenos demoniozinhos que frequentavam sua escola – pois ele tinha uma escola de demônios – ficaram animados e disseram que agora a humanidade poderia ver como o mundo realmente era. Eles carregaram o espelho por toda parte, até que finalmente não havia uma pessoa na Terra nem um povo que não tivesse sua imagem deformada por esse espelho. Então eles decidiram levar o espelho para o céu, para pregar uma peça nos anjos. No entanto, quanto mais alto voavam, mais pesado o espelho ficava. Por fim, eles não conseguiram mais segurá-lo, e o objeto

escapou de suas mãos, caindo na Terra e espatifando-se em milhões e milhões de pedaços.

E foi então que o espelho causou mais infelicidade do que nunca, pois alguns dos fragmentos eram menores que um grão de areia e se espalharam pelo mundo. Quando um desses grãos minúsculos caía no olho de uma pessoa, ela passava a ver o mundo todo distorcido e feio ou conseguia ver apenas o pior lado do que olhava. Pior: alguns fragmentos caíram no coração das pessoas, e o dano foi maior ainda, pois o coração delas ficou frio como uma pedra de gelo. Algumas das peças eram tão grandes que podiam ser usadas como vidraças, e as pessoas não conseguiam ver os amigos através delas. Outras peças foram transformadas em óculos, e isso era terrível para aqueles que os usavam, pois eles nada viam de maneira correta ou justa.

O papão perverso ria vendo o mal que havia causado. Ainda havia vários desses pequenos fragmentos de vidro flutuando no ar, e agora você vai saber o que aconteceu com um deles.

Parte dois:

Um menino e uma menina

Em algumas grandes cidades muito cheias de casas e pessoas, não havia espaço para todos terem um jardim. Nessas cidades, as pessoas tinham de plantar suas flores em vasos. Em uma dessas cidades moravam duas crianças pobres. Eles não eram irmãos, mas se amavam quase como se fossem. Seus pais moravam em casas geminadas. O nome do menino era Kay, e o da menina era Gerda.

Seus pais tinham jardineiras nas janelas, onde plantavam rosas.

No verão, as crianças abriam bem as janelas ou então iam brincar na rua. No inverno, todo esse prazer chegava ao fim, pois as janelas ficavam cobertas de neve. Então eles aqueciam moedas no fogão e as seguravam contra a janela congelada para fazer um pequeno buraco redondo através do qual poderiam se espiar, e os olhos brilhantes do menino e da menina brilhavam enquanto se olhavam.

Um dia, a avó de Kay disse:

– Vejam aquele redemoinho de neve. São as abelhas brancas voando.

– As abelhas brancas também têm uma rainha? – perguntou o menino, pois ele sabia que as abelhas sempre têm uma rainha.

– Têm sim – respondeu a avó. – Ela voa sempre onde o enxame é mais forte e é a maior de todas. Nas noites de inverno, a rainha voa pelas ruas da cidade e espia pelas janelas. E, quando faz isso, a água congela no vidro de uma maneira tão maravilhosa que parecem flores.

– Sim, já vimos isso – disseram as duas crianças. Elas sabiam que era verdade.

– A rainha da neve pode entrar aqui? – perguntou a garotinha.

– Ela que ouse entrar! – disse o menino. – Eu a joguei no fogão e a derreto.

A avó acariciou a cabeça do menino e contou outras histórias.

Uma noite, o pequeno Kay estava sentado junto à janela e espiando pelo pequeno buraco. Alguns flocos de neve caíam, e um deles, o maior de todos, foi ficando cada vez maior e, finalmente, transformou-se em uma mulher. Ela usava o mais lindo vestido

branco, feito de um milhão de pequenos flocos que pareciam estrelas, e era muito bonita e delicada, ainda que fosse feita de gelo.

Ela acenou para Kay. O garotinho ficou assustado e deu um pulo da cadeira. Pareceu-lhe que, naquele momento, um grande pássaro havia passado voando pela janela.

No dia seguinte, houve uma geada forte, e logo depois a primavera chegou. O sol brilhava novamente, as folhas verdes apareciam, as andorinhas construía seus ninhos, as janelas se abriam, e as criancinhas sentavam-se novamente em seus lindos jardins.

Naquele verão, as rosas floresceram com uma beleza inusitada. As crianças deram as mãos, beijaram as rosas e brincaram sob o sol claro. Que dias de verão adoráveis! Que prazer estava no ar, perto das roseiras frescas, que pareciam nunca parar de florescer!

Um dia, Kay e Gerda estavam folheando um livro de gravuras cheio de pássaros quando o menino gritou:

– Ai! Sinto uma dor tão aguda no meu coração! E agora entrou um cisco nos meus olhos!

Gerda olhou, olhou, mas não conseguiu ver nada nos olhos de Kay.

– Acho que já saiu – disse ele, piscando os olhos.

No entanto, não havia saído. Um daqueles pedacinhos do espelho mágico havia entrado em seus olhos e outro em seu coração. Os pedaços não doíam mais, mas estavam lá.

– Olhe! – disse Kay. – Tem uma minhoca naquela roseira. Nunca vi flores tão feias quanto essas rosas.

E deu um pontapé onde cresciam as rosas, derrubando duas delas.

– Por que você está chorando? – ele perguntou. – Você fica tão feia!

E então ele deu um chute na caixa e arrancou mais duas rosas.

– O que você está fazendo? – chorou a menininha.

Ao perceber que Gerda estava muito triste, ele arrancou outra rosa, só para aborrecê-la.

Ele andava tão mal comportado que chegou até a desobedecer a avó. Se sua avó contava histórias, ele sempre a interrompia. Não contente, ficava atrás dela, colocava seus óculos e imitava sua maneira de falar. Logo ele aprendeu a imitar tudo o que era peculiar e desagradável nas pessoas na rua. Nessas ocasiões, todas as pessoas diziam:

– O garoto é certamente muito esperto!

Mas era o espelho que ele tinha nos olhos e no coração que o fazia provocar até a pequena Gerda.

No inverno seguinte, quando a neve caía de novo, Kay olhou os flocos de neve com uma lente de aumento.

– Olhe pela janela! – disse Kay. – Os flocos de neve são muito mais interessantes do que as flores! Eles são tão exatos e não haveria um único defeito neles se não derretessem!

Não muito tempo depois, Kay chegou com luvas grandes e seu pequeno trenó nas costas gritando nos ouvidos de Gerda:

– Tenho permissão de ir para a praça e brincar com os outros meninos!

E para lá ele foi.

Na praça, alguns dos meninos mais ousados costumavam amarrar os trenós nas carruagens quando elas passavam, e assim eram puxados pela neve. Foi durante essas brincadeiras que apareceu

por ali um grande trenó, todo branco. Nele vinha uma linda mulher envolvida em um manto branco de pele e usando uma coroa. O trenó percorreu a praça duas vezes, e Kay amarrou seu trenó atrás dele o mais rápido que pôde.

Eles seguiram cada vez mais depressa pelas ruas. A mulher que dirigia se virou para Kay e acenou para ele de uma maneira amigável, como se eles se conhecessem. O menino estava muito assustado. Tentava desamarrear o trenó, mas os nós estavam muito apertados. A mulher acenava com a cabeça e, então, Kay sentava-se quieto e assim foi até que eles saíram dos portões da cidade.

A neve começou a cair tão forte que o menino mal conseguia enxergar. O pequeno veículo continuava a correr com a rapidez do vento. Ele gritou o mais alto que pôde, mas ninguém o ouviu. A neve caía, e o trenó voava. Os flocos de neve foram ficando cada vez maiores, até que finalmente pareciam grandes aves brancas. De repente, o grande trenó parou, e a mulher se levantou. Ela era alta, esbelta, muito bonita e de uma brancura deslumbrante. Era a rainha da neve.

– Nós viajamos rápido – disse ela –, mas está muito frio. Venha para debaixo da minha pele de urso.

A rainha colocou o menino ao seu lado e o enrolou em seu casaco. Kay sentiu como se estivesse afundando em uma avalanche.

– Você ainda está com frio? – perguntou ela, beijando a testa do menino.

Ah! Estava mais frio que o gelo, e o frio penetrava no coração de Kay. Pareceu-lhe que ele estava prestes a morrer, mas logo depois ele já se sentia aquecido.

– Meu trenó! Não se esqueça do meu trenó! – foi a primeira coisa em que ele pensou.

A rainha da neve beijou Kay mais uma vez, e ele logo se esqueceu da pequena Gerda, da avó e de tudo o que havia deixado em sua casa.

Kay olhou para ela. Ela era muito bonita. Parecia inteligente e amável, e não mais feita de gelo como antes. Aos olhos dele, ela era perfeita, e ele não a temia. O menino tentou impressioná-la dizendo que sabia calcular de cabeça e com frações até, que sabia o número de milhas quadradas existentes nos diferentes países e quantos habitantes eles continham. A rainha sorria enquanto ele falava.

Eles voltaram a voar. Voaram alto sobre as nuvens negras enquanto a tempestade gemia e assobiava como se estivesse cantando alguma música antiga. Voaram sobre bosques e lagos, sobre mares e muitas terras. Embaixo deles, a tempestade gelada avançava rapidamente, os lobos uivavam, a neve estalava. Acima deles voavam grandes corvos gritando, mas mais acima estava a lua, grande e brilhante, e era para ela que Kay olhava durante aquelas noites de inverno. Durante o dia, dormia aos pés da rainha da neve.

Parte três:

Do jardim de flores da velha que entendia de bruxaria

Ninguém sabia onde estava Kay. Os outros meninos só sabiam dizer que ele havia amarrado seu trenó a outro maior e que sumira na neve. Por fim, todos concluíram que ele havia se afogado no rio

que corria perto da cidade. Ah! Como aquelas noites de inverno foram longas e sombrias!

Quando a primavera chegou, Gerda calçou os sapatos vermelhos de que mais gostava e foi sozinha até o rio perguntar por Kay. Era muito cedo.

– É verdade que você levou meu amiguinho? Você pode ficar com meus sapatos vermelhos se o devolver para mim, pois estou muito triste.

E, como lhe pareceu, as ondas azuis concordaram de uma maneira estranha. Então Gerda tirou os sapatos vermelhos e as coisas mais preciosas que possuía e jogou no rio. Mas os objetos caíram perto da margem, e as pequenas ondas os devolveram, como se o riacho não os quisesse levar. Gerda pensou que não havia jogado os objetos longe o suficiente e subiu em um barco que estava entre os juncos, foi até o fim e os atirou novamente. Mas o barco não estava preso, e o movimento dela fez com que ele se afastasse da margem. Ao perceber isso, a menina tentou voltar, mas, antes que pudesse fazê-lo, o barco já estava a mais de um metro da terra e descia o rio.

A pequena Gerda ficou muito assustada e começou a chorar, mas ninguém a ouviu, exceto os pardais, e eles não puderam carregá-la para a terra.

As margens dos dois lados eram lindas: havia lindas flores, árvores deslumbrantes e colinas com ovelhas e vacas, mas não se via um único ser humano. A menina se levantou e procurou por muitas horas nas belas margens verdes. Ela agora passava por um grande pomar de cerejeiras, onde havia uma pequena cabana com curiosas janelas vermelhas e azuis. A cabana era coberta de palha e, diante dela, dois soldados de madeira faziam sentinela.

Gerda os chamou, pois pensou que eles estavam vivos, mas eles, é claro, não responderam. Gerda gritou ainda mais alto, e uma velha saiu do chalé, apoiando-se em um bastão muito comprido. Ela usava um grande chapéu de abas largas, pintado com lindas flores.

– Pobre criança! – disse a velha, e agarrou o barco com seu bastão, puxou-o para a margem e tirou a pequena Gerda.

Gerda estava muito feliz por estar em terra firme novamente, mas estava com medo da estranha velha.

– Venha e me diga quem você é e como veio parar aqui – disse ela.

A menina contou tudo e perguntou se ela não havia visto o pequeno Kay. A mulher respondeu que ele não havia passado por lá, mas que, sem dúvida, passaria. Também disse à menina para não se deixar abater, mas provar as cerejas e olhar para as flores, que eram mais finas do que as de qualquer livro ilustrado. Ela então pegou Gerda pela mão, levou-a para o pequeno chalé e trancou a porta.

A velha penteou os cabelos de Gerda com um pente de ouro e disse:

– Sempre quis ter uma menina como você.

Era uma feiticeira, mas não das más. Ela só queria Gerda para ela. O pente era mágico e fez Gerda esquecer que estava procurando Kay. O bastão também era mágico: a feiticeira passou-o por cima das roseiras, e todas elas mergulharam na terra. A velha temia que Gerda se lembrasse de Kay e quisesse fugir se visse as rosas.

Então ela levou Gerda ao jardim de flores. Ah, que cheiro bom e que beleza havia! Todas as flores em que se podia pensar e de todas as estações estavam ali em plena floração, nenhum livro de figuras

poderia ser mais alegre ou mais bonito que aquilo. Gerda pulava de alegria e brincava até o sol se pôr atrás das cerejeiras. À noite, ela se deitava em uma cama bonita, com uma colcha de seda vermelha cheia de violetas azuis. Gerda adormecia e tinha sonhos tão agradáveis quanto os de uma rainha no dia de seu casamento.

Entretanto, a velha havia se esquecido das rosas do chapéu. Um dia, Gerda disse:

– Ué! Não há rosas nesse jardim?

Ela correu entre os canteiros e procurou, mas não encontrou nenhuma. Ela então se sentou e chorou. Suas lágrimas quentes caíram exatamente onde um arbusto de rosas havia mergulhado, e as rosas nasceram de novo. Gerda beijou as flores, pensou em suas próprias rosas queridas em casa e, com elas, no pequeno Kay.

– Ah, quanto tempo eu fiquei aqui? Eu pretendia procurar Kay! Vocês não sabem onde ele está? – perguntou às rosas.

Mas as rosas não sabiam de nada.

O portão estava trancado, mas ela apertou o ferrolho, e ele se abriu. A pequena Gerda fugiu descalça pelo mundo, olhando em volta para ver se alguém a seguia, mas não havia ninguém. Seus pés doíam muito, e ela não conseguiu mais correr. A menina então se sentou em uma pedra grande e, ao olhar ao redor, percebeu que o verão havia passado. Já era outono, e tudo parecia frio, triste e deserto.

Parte quatro:

O príncipe e a princesa

Gerda descansava quando um grande corvo saltou sobre a neve branca. Ele estava há muito tempo olhando para Gerda e balançando a cabeça e disse:

– Cau! Cau! Bom dia! Bom dia!

Ele não sabia falar melhor que isso, mas sentiu simpatia pela menina e perguntou-lhe para onde estava indo sozinha. Gerda contou ao corvo toda a sua história e perguntou se ele havia visto Kay. O corvo assentiu com seriedade e disse:

– Pode ser, pode ser!

E então ele disse tudo o que sabia:

– No reino em que estamos agora, mora uma princesa muito inteligente. Ela estava em seu trono – o que não deve ser muito divertido – quando pensou: por que não me caso? Mas ela queria um marido que fosse capaz de responder a todas as perguntas que lhe fizessem. Ela então reuniu todas as damas da corte, que ficaram muito felizes em saber de sua decisão. Você pode acreditar em cada palavra que eu digo, porque eu tenho uma querida amiga que mora no palácio, e foi ela quem me contou tudo isso. Qualquer jovem bonito tinha a liberdade de vir ao palácio e falar com a princesa, mas ela escolheria aquele que fosse o mais sábio. Muitos rapazes tentaram conquistar a princesa, mas todos perdiam a falar diante dela e não conseguiam responder a nada. Eles eram inteligentes, mas, quando estavam diante do trono em que a princesa estava sentada, tudo o que conseguiam fazer era repetir a última palavra que ela havia dito.

– Mas e o pequeno Kay? Ele estava lá também?

– Calma, calma, vamos chegar lá. No terceiro dia, apareceu um rapaz sem cavalo que veio marchando com ousadia até o palácio.

Os olhos dele brilhavam como os seus, ele tinha lindos cabelos longos, mas as roupas dele estavam muito surradas. Mas falava muito bem e ganhou a mão da princesa.

– Deve ser o Kay – exclamou Gerda, e bateu palmas de alegria.

– Ele era corajoso e bem-comportado, não viera para conquistar a princesa, mas apenas para ouvir sua sabedoria. Ela o agradou, e ele a ela.

– Sim, sim! Com certeza era o Kay. Ele era tão esperto, sabia contar frações de cabeça. Ah, por favor, você não pode me levar ao palácio?

– Espere por mim aqui nestes degraus – disse o corvo, que moveu a cabeça para trás e para a frente e voou para longe.

A noite estava chegando quando o corvo voltou.

– Cau, cau! – disse ele. – Não é possível entrar no palácio pela porta principal, pois você está com os pés descalços, e os guardas de prata e os lacaios de ouro não permitiriam. Mas não chore, você entrará. Minha amiga conhece uma pequena escada que leva ao quarto da princesa, e ela sabe onde conseguir a chave.

Naquela noite, eles entraram no jardim da grande avenida, e, quando as luzes do palácio se apagaram, o corvo levou a pequena Gerda até a porta dos fundos, que estava entreaberta.

Ah, como o coração de Gerda pulsava com ansiedade e esperança! Um salão era mais magnífico que o outro, e finalmente eles entraram no quarto. O teto do quarto parecia uma grande palmeira com folhas de vidro e, no meio, ficavam penduradas duas camas, cada uma parecendo um lírio. Uma era branca, e nela estava a princesa; a outra era vermelha, e foi lá que Gerda procurou o

pequeno Kay. Ela ergueu na direção do príncipe a lanterna que trazia, e ele acordou e se virou para ela. Não era o pequeno Kay!

Na cama de lírio branco, a princesa também acordou e perguntou o que estava acontecendo. Então a pequena Gerda chorou e contou a eles toda a sua história e tudo o que os corvos fizeram por ela.

– Coitadinha! – disseram o príncipe e a princesa.

Eles elogiaram muito os corvos, e o príncipe levantou-se e deixou Gerda dormir em sua cama.

No dia seguinte, Gerda partiu para continuar sua busca. Estava vestida da cabeça aos pés em seda e veludo. O príncipe e a princesa convidaram-na para ficar no palácio e levar uma vida feliz, mas a menina só pediu uma pequena carruagem com um cavalo na frente e um pequeno par de sapatos para que pudesse voltar ao mundo nefasto e procurar o pequeno Kay. Gerda recebeu uma carruagem feita de ouro e alguns presentes.

O príncipe e a princesa ajudaram Gerda a entrar na carruagem, e todos desejaram a ela todo sucesso, até o corvo.

– Adeus! Adeus! – disseram o príncipe e princesa.

Parte cinco:

A pequena ladra

A floresta era escura, mas a carruagem brilhava como uma tocha e ofuscava os olhos dos ladrões, de modo que eles não puderam deixar de notá-la.

– É ouro! É ouro! – gritaram eles.

Em pouco tempo, os ladrões chegaram, agarraram os cavalos, derrubaram o cocheiro e os criados e puxaram a pequena Gerda para fora da carruagem.

– Como é gorda e linda! Ela deve ter sido alimentada com amêndoas – disse a mulher do ladrão.

– É tão boa quanto um cordeiro gordo! Que delícia será jantá-la – disse o ladrão, que tinha uma barba longa e sobrelanceiras grossas que pairavam sobre os olhos.

Ele sacou uma faca, cuja lâmina brilhava de modo aterrorizante.

– Ai! – gritou uma mulher no mesmo momento. Ela fora mordida na orelha por sua própria filha, que estava pendurada em suas costas e era tão selvagem e incontrolável que era divertido vê-la. Assim, ela não teve tempo de matar Gerda.

– Ela pode brincar comigo – disse a pequena ladra.

A pequena donzela ladra era tão alta quanto Gerda, mas mais forte, de ombros mais largos e de pele escura, seus olhos eram bem negros e pareciam quase melancólicos. Ela abraçou a pequena Gerda e disse:

– Não tenha medo. Meus pais não comerão você se formos amigas. Você é uma princesa?

– Não – disse a pequena Gerda, que então relatou tudo o que havia acontecido com ela e o quanto ela se preocupava com o pequeno Kay.

Todos entraram na carruagem e então percorreram um bom caminho. Por fim, a carruagem parou. Eles estavam agora no meio do pátio do vilarejo dos ladrões. As casas eram velhas e cheias de rachaduras. No meio do grande e velho salão, havia uma fogueira

no chão de pedra. Num imenso caldeirão fervia a sopa; coelhos e lebres estavam sendo assados no espeto.

– Você dormirá comigo esta noite, com todos os meus animais – disse a pequena ladra.

Elas comeram e depois foram para um canto, onde havia palha e tapetes. Nas vigas do teto, estavam empoleirados quase cem pombos, todos aparentemente dormindo, mas, ainda assim, eles se mexeram um pouco quando a pequena ladra chegou.

– São todos meus amigos. E aqui está minha querida Bac – disse, segurando os chifres de uma rena, que tinha um anel de cobre brilhante em volta do pescoço e estava amarrada no local.

– Somos obrigados a amarrá-la ou ela escapa. Todas as noites faço cócegas no pescoço dela com minha faca, só para assustá-la.

A garotinha sacou uma faca comprida de uma rachadura na parede e a deixou deslizar sobre o pescoço da rena. O pobre animal se encolheu, e a garota riu e puxou Gerda para a cama com ela.

– Você sempre dorme com essa faca por perto? – perguntou Gerda, olhando para ela com medo.

– Sempre, porque não há como saber o que pode acontecer. Mas agora me conte tudo sobre o pequeno Kay.

Gerda relatou tudo, desde o início. A pequena ladra passou o braço em volta do pescoço de Gerda, segurando a faca na outra mão, e dormiu, mas Gerda não conseguiu fechar os olhos, de tanto medo. Os ladrões sentaram-se ao redor do fogo, cantaram e beberam.

Então os pombos disseram:

– Nós vimos o pequeno Kay! Ele estava sentado no trenó da rainha da neve. Ela soprou sobre nós e todos morreram, exceto nós dois.

– Para onde foi a rainha da neve? Vocês sabem?

– Sem dúvida, foi para a Lapônia, pois sempre há neve e gelo lá. Pergunte à rena – disseram os pombos.

– Sim, deve ter ido para a Lapônia – disse a rena. – A Rainha da neve tem uma casa de verão na Lapônia, mas sua morada fixa fica lá no alto, em direção ao Polo Norte, numa ilha chamada Spitzbergen.

– Pobre Kay!

De manhã, Gerda contou à menina tudo o que os pombos da floresta haviam dito; e a pequena ladra, muito compenetrada, acenou com a cabeça e disse:

– Escute bem. Quando os homens saírem, mamãe vai beber de uma garrafa grande e depois tirar uma soneca. Então ajudarei você.

Quando a mãe já estava tirando uma soneca, a pequena ladra soltou a rena e disse:

– Gostaria muito de lhe fazer cócegas com a faca, porque você é muito divertida, mas vou desamarrá-la e ajudá-la a voltar para a Lapônia. Porém, faça bom uso de suas pernas e leve essa menininha para mim ao palácio da rainha da neve, onde está o amiguinho dela. Suponho que você tenha ouvido tudo o que ela contou.

A rena deu um salto de alegria.

– Não suporto ver ninguém preocupado – disse a pequena ladra. – Aqui estão dois pães e um presunto, para que você não morra de

fome.

A menina ajudou Gerda a montar na rena e até devolveu as botas, mas no último momento desistiu de entregar-lhe o bonito regalo de pele. Em vez disso, deu-lhe umas luvas velhas para usar.

Gerda chorou de alegria quando a menina disse à rena:

– Vá depressa e cuide da minha amiga!

Parte seis:

A mulher lapã e a finlandesa

Logo Gerda e a rena chegaram à Lapônia. De repente, eles pararam diante de uma casinha muito simples. O telhado alcançava o chão, e a porta era tão baixa que a família era obrigada a rastejar de bruços para entrar ou sair. Ninguém estava em casa, exceto uma esquimó da Lapônia, que temperava um peixe à luz de um lampião a óleo. A rena contou a ela toda a história de Gerda, mas antes a sua, pois isso lhe parecia de muito maior importância. Gerda sentia tanto frio que não conseguia falar.

– Pobrezinhos! – disse a mulher da Lapônia. – Vocês ainda estão muito longe. Vocês ainda têm de percorrer mais de cem quilômetros antes de chegar à Finlândia. Lá fica a casa de campo da rainha da neve, onde ela acende luzes azuis todas as noites. Vou escrever algumas palavras em um bacalhau seco, pois não tenho papel. Leve isso para minha amiga finlandesa, e ela poderá fornecer mais informações do que eu.

Antes de eles partirem, a velhinha ainda alimentou e aqueceu Gerda.

As luzes azuis mais encantadoras iluminavam a noite inteira no céu e, finalmente, eles chegaram à Finlândia. Eles bateram na chaminé da mulher finlandesa, pois não havia porta.

Fazia tanto calor dentro da casa que a própria mulher da Finlândia usava poucas roupas. Ela era pequena e imediatamente afrouxou as roupas da pequena Gerda, tirou as grossas luvas e botas e, depois de colocar um pedaço de gelo na cabeça da rena, leu o que estava escrito na pele de peixe. Ela leu a mensagem três vezes e, após decorá-la, colocou o peixe no armário, pois ele poderia muito bem ser comido, e ela nunca jogava nada fora.

A rena contou primeiro sua própria história e depois a da pequena Gerda. A finlandesa piscou os olhos, mas nada disse.

– Você é tão esperta que pode amarrar todos os ventos do mundo juntos com um fio de linha. Você dará à pequena donzela uma poção para que ela tenha a força de doze homens e derrote a rainha da neve? – perguntou a rena.

A finlandesa foi até o armário e tirou uma grande pele enrolada. Quando a desenrolou, havia personagens e escritos estranhos desenhados nela, e a mulher leu aquilo com tal velocidade que o suor escorria por sua testa.

Então a finlandesa chamou a rena de lado.

– Não há dúvida de que o pequeno Kay está com a rainha da neve. Ele acha que lá é o melhor lugar do mundo porque tem um caco de vidro nos olhos e outro no coração. É preciso retirá-los, caso contrário, ele nunca voltará a ser humano, e a rainha da neve ficará com ele para sempre.

– Mas você não pode dar à pequena Gerda algo que possa ajudá-la? – perguntou a rena.

– Não posso dar a ela mais poder do que ela já possui. Você não vê como ela é incrível? Você não vê como homens e animais são forçados a servi-la? E como passa pelo mundo com os pés descalços? Esse poder está em seu coração, porque ela é uma criança doce e inocente! Se ela não conseguir chegar à rainha da neve sozinha e retirar o vidro do coração do amigo, não poderemos ajudá-la. Leve a garotinha até o jardim da rainha da neve. Coloque-a no grande arbusto com frutas vermelhas e volte o mais rápido possível.

A finlandesa ajudou a pequena Gerda a montar nas costas da rena, e lá se foram novamente. A rena deixou a pobre Gerda sozinha, sem sapatos ou luvas, no meio da terrível e gelada Finlândia.

Ela correu o mais rápido que pôde. Flocos de neve monstruosos batiam contra Gerda. Brancos e vivos, eles eram a guarda avançada da rainha de neve e tinham as formas mais estranhas. Alguns pareciam serpentes, outros lembravam ursos enormes. Os flocos corriam pelo chão e, quanto mais próximos chegavam, maiores ficavam. Gerda lembrou-se bem de quão grandes e estranhos os flocos de neve pareciam ser quando os viu através de uma lupa, mas agora eles eram grandes e maravilhosos de outra maneira – estavam todos vivos.

A pequena Gerda repetiu a Oração do Senhor. O frio era tão intenso que ela podia ver a própria respiração, que saía como fumaça da boca e ficava cada vez mais espessa, assumindo a forma de anjinhos, que cresciam cada vez mais quando tocavam a terra. Todos os anjos tinham elmos na cabeça, lanças e escudos nas mãos. Eles aumentaram em número, e, quando Gerda terminou a Oração do Senhor, estava cercada por uma legião inteira. Eles cortaram os horríveis flocos de neve com suas lanças, de forma que a pequena Gerda seguiu sem medo pelo meio deles. Os anjos

também afagaram as mãos e os pés da menina, e ela sentiu menos frio e seguiu rapidamente para o palácio da rainha da neve.

Parte sete:

O que aconteceu no palácio da rainha da neve e o que aconteceu depois

As paredes do palácio eram feitas de neve, e as janelas, de vento. Havia mais de cem salões, todos iluminados pela aurora boreal.

No centro do palácio, havia um lago gelado, e ali estava sentado Kay. Ele estava tão quieto que parecia até que estava congelado. Não sentia frio, porque, quando a rainha da neve o beijou, até seu coração se transformou em um pedaço de gelo.

Kay brincava com algumas pedrinhas de gelo, formando desenhos. Para Kay, aqueles desenhos pareciam muito bonitos e importantes, mas apenas por causa do cisco de vidro que ainda tinha no olho e que não o deixava ver as coisas como realmente eram.

Quando Gerda entrou no palácio, a rainha da neve havia saído. Gerda viu Kay sentado no gelo e correu para ele. Ela o abraçou muitas vezes e gritou:

– Kay! Kay! Finalmente encontrei você!

Kay continuava frio e duro, mas só até as lágrimas de Gerda caírem nele e chegarem ao seu coração. Imediatamente, elas derreteram o gelo que havia ali e queimaram o caco de espelho.

Kay começou a chorar, e chorou tanto que o cisco de vidro saiu. Gerda beijou as bochechas do menino, que logo ficaram rosadas.

Melhor do que tudo foi os blocos de gelo caírem e formarem um desenho da maior importância, pois livrou Kay completamente do encanto na rainha da neve.

Os dois amiguinhos saíram depressa do palácio. Enquanto caminhavam, os ventos pararam, e o sol atravessou as nuvens. Quando chegaram ao jardim, duas renas os esperavam.

As renas levaram Kay e Gerda até a casa da finlandesa, depois à da esquimó e finalmente à fronteira do seu país.

Dali eles seguiram para casa de mãos dadas.

Tudo estava como haviam deixado: a vovó, as casas e as rosas nas janelas. E era verão, um verão quente e maravilhoso.





Os três limões

Era uma vez três irmãos que haviam perdido os pais. Como os pais não haviam deixado nenhuma herança ou um lugar onde os rapazes pudessem viver, eles tiveram de sair pelo mundo para tentar a sorte. Os dois irmãos mais velhos se prepararam o melhor que puderam, mas não queriam levar o mais novo, a quem chamavam de Tom Vela porque ele sempre se sentava no canto da chaminé e fazia velas de madeira.

Os dois partiram muito cedo, nas primeiras horas do dia. No entanto, por mais rápido que caminhassem, Tom Vela chegou junto com eles ao palácio do rei. Lá, os três foram pedir trabalho. O rei disse que nada tinha para oferecer, mas, como os irmãos insistiram muito, afirmou que iria encontrar algo para eles. Sempre deve haver algo para se fazer em uma casa tão grande. Sim! Eles poderiam cravar pregos na parede e, quando terminassem a tarefa, poderiam retirá-los novamente. Quando já tivessem feito isso, poderiam levar madeira e água para a cozinha.

Tom Vela era o mais ágil em pregar pregos na parede e puxá-los novamente e também o mais ágil em transportar madeira e água. Assim, seus irmãos ficaram com inveja e lançaram o rumor de que o irmão achava que era bom o suficiente para trazer ao rei a princesa mais bonita que pudesse encontrar em um dos doze reinos, pois o rei havia perdido sua velha esposa e estava viúvo.

Quando o rei ouviu isso, disse a Tom que ele teria de fazer o que prometera ou faria com que eles o deitassem no chão e cortassem sua cabeça. Tom Vela respondeu que nunca havia dito nem pensado nada daquilo, mas, como o rei era muito severo, faria o melhor que pudesse para cumprir a tarefa. O rei deu a ele uma trouxa de comida. Tom a colocou nos ombros e logo depois deixou o palácio.

Contudo, mal havia partido, Tom sentiu fome e quis provar da comida que lhe haviam dado. Ele se sentou para descansar à sombra de um abeto na beira da estrada, e neste momento surgiu uma velha bruxa mancando, que perguntou o que ele tinha na trouxa.

– Carne seca e carne fresca – disse o rapaz. – Se você está com fome, senhora, venha e lanche comigo.

Ela agradeceu e disse que talvez um dia pudesse retribuir a boa ação, e foi embora mancando pela floresta. Depois de comer o suficiente e descansar, Tom jogou a trouxa por cima do ombro e partiu novamente. Pouco tempo depois, ele encontrou uma flauta. Aquilo, ele pensou, poderia ser uma boa companheira de viagem, e ele logo aprendeu a tocá-la. De repente, apareceu perto dele um enxame de pequenos *trolls*, e cada um perguntou a ele, berrando:

– O que meu senhor ordena? O que meu senhor ordena?

Tom disse que nunca soube que era o senhor deles, mas, se ele fosse pedir alguma coisa, desejava que o levassem à princesa mais bonita em todos os doze reinos. Isso não era grande coisa para os pequenos *trolls*, pois eles sabiam muito bem onde ela estava e podiam mostrar a ele o caminho. E depois ele poderia buscá-la, pois os *trolls* não tinham permissão para tocá-la.

As criaturas mostraram o caminho a Tom, e ele chegou ao final de sua jornada muito bem. Ninguém o incomodou pelo caminho. Era o castelo dos *trolls*, e nele estavam três princesas adoráveis. Todavia, assim que Tom entrou, todas ficaram com medo, correram como cordeiros assustados e, de repente, transformaram-se em três limões. Tom ficou tão triste com isso que mal sabia para onde ir. Depois de pensar um pouco, colocou os limões no bolso, achando que seria bom tê-los se sentisse sede pelo caminho, pois ouvira dizer que os limões da floresta eram azedos.

Após percorrer uma parte do caminho, Tom sentiu muito calor e sede. Não havia água, e ele não sabia como saciar a sede. Então ele começou a pensar nos limões e abriu um buraco em um deles. Mas eis que, dentro dele, estava uma princesa sentada, que gritou:

– Água! Água! Se eu não beber um pouco de água, vou morrer – ela disse.

O rapaz correu à procura de água, mas não encontrou em lugar nenhum, e a princesa morreu.

Então ele caminhou um pouco mais e sentiu ainda mais calor e mais sede. Como não conseguia encontrar algo para se saciar, pegou o segundo limão e abriu um buraco. Dentro havia também uma princesa, ainda mais adorável que a primeira. Ela também gritou por água e disse que, se não conseguisse obtê-la, morreria em pouco tempo. Então, Tom procurou embaixo de pedras e musgos, mas não encontrou, assim, a segunda princesa morreu também.

Tom pensou que as coisas pioravam cada vez mais, e assim era, pois, quanto mais ele caminhava, mais quente ficava. A terra estava tão seca e queimada que não havia uma gota de água, e ele não estava longe de morrer de sede. Ele tentou evitar ao máximo abrir um buraco no limão que ainda tinha, mas por fim não conseguiu

evitar. Quando abriu o buraco, também havia uma princesa dentro dele, e ela era a mais linda em doze reinos. Como as outras, ela gritava que, se não pudesse obter água, morreria imediatamente. Então, Tom correu à procura de água, e, desta vez, encontrou o moleiro do rei, que mostrou a ele o caminho para a represa do moinho. Quando chegou à represa com a princesa e lhe deu um pouco de água, ela saiu do limão e estava completamente nua. Tom lhe deu os trapos que levava consigo para que ela vestisse, e ela se escondeu no alto de uma árvore enquanto ele subia ao palácio do rei para buscar roupas para ela e dizer ao rei que havia encontrado a princesa e, em segundos, contou a ele toda a história.

Enquanto isso acontecia, a cozinheira desceu à represa do moinho para buscar água. Ao ver o rosto adorável que brincava lá, pensou que era seu próprio reflexo e ficou tão feliz que saiu dançando e pulando porque estava tão bonita.

– Que os diabos carreguem a água, já que eu sou tão bonita! – e jogou fora os baldes de água.

Contudo, em pouco tempo, ela percebeu que o rosto na represa do moinho pertencia à princesa que estava sentada na árvore. A cozinheira ficou tão zangada que a derrubou da árvore e a jogou na represa. Em seguida, vestiu os trapos que Tom havia dado à princesa.

Quando o rei veio e pôs os olhos na feia cozinheira, ficou vermelho de raiva. No entanto, ao ouvir as pessoas contar que ela era a mais bela em doze reinos, pensou que havia algo escondido ali; além disso, ele sentia pelo pobre Tom, que se esforçara ao máximo para encontrá-la para ele.

– Ela vai melhorar, talvez, com o passar do tempo – pensou ele – quando for vestida com elegância e usar roupas finas. E então o rei

a levou para casa com ele.

Depois mandaram chamar todos os fabricantes de perucas e tecidos, e ela foi vestida como uma princesa. Não importava o quanto tentassem vesti-la bem, ela continuava feia como sempre.

Depois de um tempo, a cozinheira precisou ir à represa buscar água e acabou pegando com o balde um grande peixe prateado. Ela o levou até o palácio e mostrou ao rei, e ele o achou grande e bom. Mas a princesa feia, percebendo quem era o peixe, disse que aquilo deveria ser alguma bruxaria e que o peixe deveria ser queimado. Pois bem! O peixe foi queimado e, na manhã seguinte, encontraram um pedaço de prata nas cinzas. A cozinheira veio e contou ao rei, que achou aquilo muito estranho. A princesa, entretanto, disse que aquilo tudo se tratava de feitiçaria e pediu que enterrassem o pedaço de prata na pilha de esterco. O rei foi contra, mas ela não o deixou em paz até que concordasse em fazer isso.

Mas, ora! No dia seguinte, havia uma árvore linda e alta no local onde haviam enterrado o pedaço de prata, com folhas que brilhavam como prata. O rei, ao saber daquilo, achou tudo muito estranho, mas a princesa disse novamente que aquilo era bruxaria e que ele deveria cortar a árvore imediatamente. O rei foi contra, mas a princesa o atormentou tanto que finalmente ele teve de ceder novamente.

Mas, ora! Quando as moças saíram para recolher as lascas da tília para acender o fogo, só encontraram prata pura.

– Não vale a pena – disse uma delas – contar isso ao rei ou à princesa, ou esses pedaços também serão queimados e derretidos. É melhor escondê-los em nossas gavetas. Eles serão de bom uso quando encontrarmos um amor e formos nos casar.

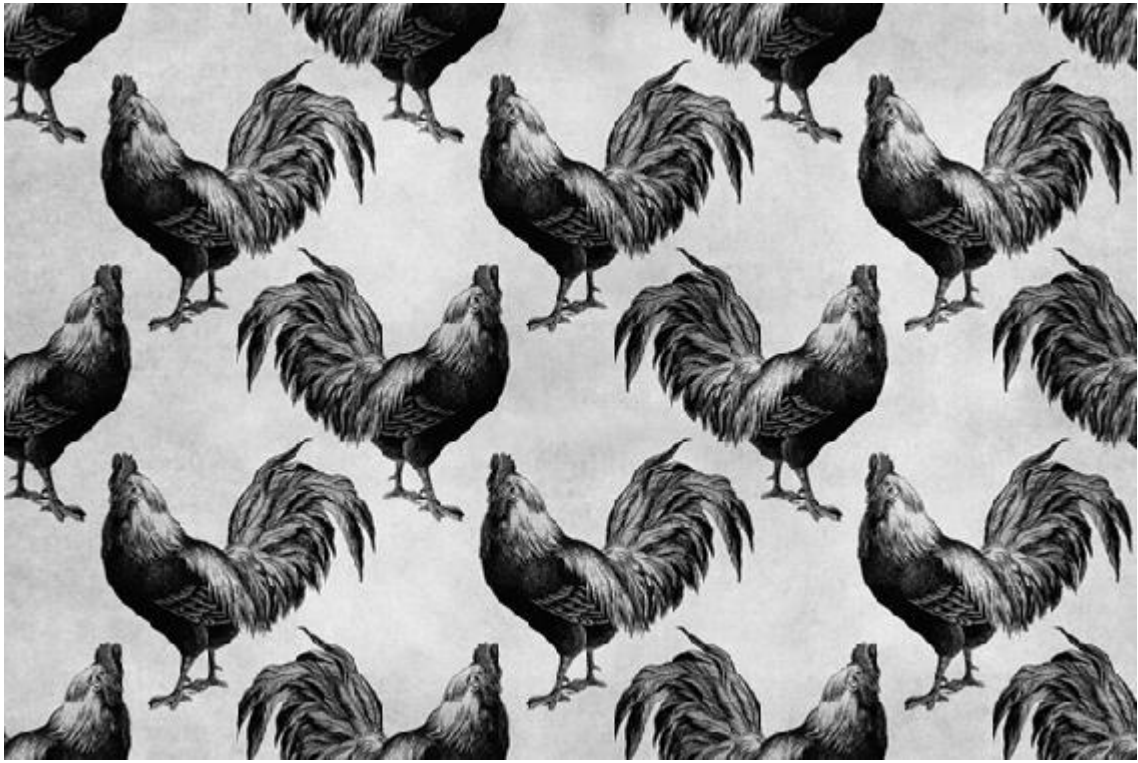
Todas concordaram com isso, mas, depois de carregarem as lascas por um tempo, elas ficaram tão terrivelmente pesadas que as moças não puderam deixar de olhar para ver qual era o problema. Então, descobriram que os pedaços haviam se transformado em uma criança, e não demorou muito para que ela se transformasse na princesa mais adorável que já se viu.

As moças podiam ver muito bem que havia algo de errado com aquela história. Então, pegaram roupas para ela, correram para encontrar o rapaz que havia ido buscar a princesa mais adorável de doze reinos e contaram a história a ele.

Ao encontrar Tom Vela, a princesa contou que a cozinheira a havia arrancado da árvore e jogado na represa. Contou-lhe também que era ela o peixe prateado, o pedaço de prata, a árvore, as lascas e que ela era a verdadeira princesa.

Não foi fácil conseguir falar com o rei, pois a feia cozinheira ficava ao redor dele o dia inteiro. Mas, por fim, eles inventaram uma história de que um rei vizinho havia lançado um desafio e conseguiram tirá-lo dos aposentos reais. Ao ver a adorável princesa, o rei ficou tão encantado que decidiu casar-se ali mesmo. Ao saber o que a cozinheira havia feito, ordenou que a rolassem colina abaixo em um barril cheio de pregos.

Então o rei e a verdadeira princesa se casaram, e a cerimônia foi tão linda que foi comentada em todos os dozes reinos.





O galo encantado

Havia um casal de idosos que morava com o filho casado e a esposa dele. O nome do filho era Helli. Ele era um filho zeloso, mas a esposa era uma rabugenta. Ela estava sempre arrumando problemas com os idosos e falhas no marido e também com todas as outras pessoas do local.

Certa manhã, quando viu o marido tirar o arco e as flechas, ela perguntou:

– Aonde você está indo agora?

– Vou caçar – respondeu ele.

– Veja como você é! – ela gritou. – Você vai se divertir caçando e não pensa em mim, que tenho de ficar em casa sozinha com dois velhos estúpidos!

– Se eu não for caçar – disse Helli – e abater algum animal, nada teremos para colocar na panela para o jantar, e então você terá motivos para me repreender.

Com isso, a mulher começou a chorar.

– Claro, a culpa é minha, como sempre! Aconteça o que acontecer, a culpa é minha!

O pobre Helli se apressou, esperando que, quando voltasse, sua esposa estivesse em um estado de espírito mais calmo. Mas ele

teve pouco sucesso com sua caça. Ele atirava flecha após flecha, mas sempre errava o alvo. Então, quando tinha apenas uma flecha, viu um galo silvestre em pé em um matagal tão próximo que havia pouca probabilidade de ele errar o alvo.

Ele apontou bem, mas, antes que pudesse disparar, o galo disse:

– Não atire em mim, irmão! Leve-me para casa vivo.

Helli fez uma pausa e depois balançou a cabeça.

– Eu tenho de atirar em você, porque não temos nada para colocar na panela para o jantar.

Mais uma vez ele apontou sua flecha e novamente o galo disse:

– Não atire em mim, irmão! Leve-me para casa vivo.

Pela segunda vez, Helli parou.

– Gostaria de poupar você – disse ele –, mas o que minha esposa diria se eu chegasse em casa de mãos vazias?

Ele mirou novamente e pela terceira vez o galo disse:

– Não atire em mim, irmão! Leve-me para casa vivo.

Nesse momento, Helli deixou cair a flecha.

– Eu não ligo para o que ela vai dizer! Não posso atirar em uma criatura que implora com tanta lástima por sua vida! Muito bem, senhor galo, farei o que você diz: vou levá-lo para casa vivo. Mas não me culpe se minha esposa torcer seu pescoço.

Ele pegou o galo nos braços e começou a voltar para casa.

– Alimente-me por um ano – disse o galo silvestre –, e eu o recompensarei.

Quando chegaram em casa e a esposa de Helli viu o galo, ela gritou petulantemente:

– Veja tudo o que você conseguiu, e esteve caçando a manhã toda! Isso não será jantar suficiente para quatro pessoas!

– Este galo não deve ser morto – anunciou Helli. – Vou mantê-lo por um ano e alimentá-lo.

– Não é preciso muito para alimentar um galo silvestre – observou o velho.

No entanto, a esposa ficou enraivecida.

– O quê? Alimentar um pássaro inútil quando não há comida suficiente para alimentar sua própria família?

Helli, porém, foi firme e, apesar das ameaças, a esposa não se atreveu a maltratar o galo.

No final de um ano, cresceu uma pena de cobre na cauda do galo silvestre, a qual ele depositou no portão e depois desapareceu.

A esposa de Helli debochou:

– Uma pena de cobre! Essa é sua recompensa por alimentar esse pássaro ingrato por um ano inteiro! E agora ele escapou!

Entretanto, no dia seguinte, o galo voltou.

– Alimente-me por mais um ano – disse o galo a Helli –, e eu o recompensarei.

A esposa fez uma ladainha horrível por causa disso, mas Helli foi firme e, por mais um ano, ele alimentou e acariciou o galo silvestre.

No final do segundo ano, cresceu uma pena de prata no rabo do galo silvestre, a qual ele depositou no portão e depois desapareceu.

– Uma pena de prata! – exclamou a esposa de Helli. – Então, isso é tudo o que você ganha por alimentar esse pássaro ingrato o ano inteiro! E agora ele escapou!

O galo, porém, não havia fugido e voltou no dia seguinte.

– Alimente-me por mais um ano – disse ele a Helli –, e eu o recompensarei.

No final do terceiro ano, cresceu uma pena de ouro na cauda do galo silvestre. Quando ela caiu no portão da casa, a esposa rabugenta não teve muito a dizer, pois uma pena de ouro era, afinal, um pagamento muito bom para alguns punhados de grão.

Por um dia, o galo desapareceu. Quando voltou, disse a Helli:

– Suba nas minhas costas, e eu o recompensarei.

Helli fez isso, e o galo, subindo alto no ar, voou para longe. Eles voaram até alcançar o vasto oceano e depois voaram sobre o oceano, até Helli nada poder ver além de água em qualquer direção que olhasse.

“Espero poder aguentar!”, ele disse consigo mesmo, estremeando.

Enquanto ele falava, o galo silvestre escorregou de baixo dele e ele caiu, caiu, caiu. No entanto, antes de tocar na água, o galo mergulhou embaixo dele e o pegou novamente no ar. Ele teve essa mesma experiência terrível uma segunda e uma terceira vez, e cada vez ele pensava que seu último momento havia chegado.

– Agora – disse o galo a ele – você sabe quais eram meus sentimentos quando ameaçou três vezes atirar em mim com sua flecha.

– Você me ensinou uma lição – disse Helli.

Depois disso, o galo voou sem parar. Por fim, ele disse:

– Olhe para a frente, mestre, e me diga o que vê.

Helli apertou os olhos e olhou.

– Muito, muito à frente, vejo o que parece ser uma coluna de cobre.

– Bom! – disse o galo silvestre. – Essa é a casa da minha irmã mais velha. Ela ficará muito feliz em nos ver e, quando ouvir como você poupou minha vida, ela vai querer dar a você um presente e oferecerá várias coisas. Siga o meu conselho e diga a ela que a única coisa que você quer é a caixinha trancada, cuja chave está perdida. Se ela não lhe der isso, não aceite nada.

A irmã mais velha do galo silvestre os recebeu com muita hospitalidade e, quando ouviu a história deles, ofereceu a Helli qualquer coisa que ele pudesse gostar entre seus tesouros.

– Então me dê sua caixinha trancada com a chave que está perdida

– disse Helli.

A irmã mais velha balançou a cabeça.

– Minha pequena caixa trancada! Quem lhe falou sobre isso? Sinto muito, mas não posso lhe dar isso! Peça qualquer outra coisa!

– Não – disse Helli. – É isso ou nada.

Quando o galo viu que Helli não conseguiria convencer a irmã mais velha a dar sua pequena caixa trancada, o galo fez Helli montar em suas costas mais uma vez, e eles voaram.

– Agora vamos visitar minha segunda irmã – anunciou ele. – Se ela lhe oferecer um presente, peça a pequena caixa trancada sem chave e nada mais aceite.

E eles voaram e voaram, até que o castelo da irmã mais velha ficou para trás.

– Olhe, mestre – disse o galo –, olhe para a frente e me diga o que vê.

Helli apertou os olhos e olhou.

– Bem à frente, vejo algo que se parece com uma nuvem de prata.

– Esse – disse o galo – é o castelo de prata da minha segunda irmã.

No castelo de prata, a segunda irmã os recebeu com alegria e, quando ouviu quem Helli era, declarou no mesmo momento que queria demonstrar sua gratidão e lhe dar um presente.

– Peça o que você quiser – disse ela –, e você o terá.

Entretanto, quando ele pediu a pequena caixa trancada sem chave, ela gritou:

– Não! Não! Isso não! Peça outra coisa!

– Mas eu não quero mais nada! – disse Helli.

Quando o galo viu que sua segunda irmã não iria se separar da caixinha trancada, ordenou que Helli montasse em suas costas e então eles voaram novamente.

– Desta vez iremos à minha irmã mais nova – anunciou ele. – Se ela lhe oferecer um presente, peça a mesma coisa.

E eles voaram, voaram até que o castelo de prata se perdeu de vista.

– Agora, mestre, olhe para a frente e me diga o que vê.

Helli apertou os olhos e olhou.

– Parece que vejo uma névoa dourada como o Sol atrás de uma nuvem.

– Esse é o castelo dourado da minha irmã mais nova.

Eles chegaram, e a irmã mais nova apertou o galo silvestre em seus braços, pois o amava muito e não o via há muito tempo.

– Bem-vindo, irmão! – disse ela. – E seja bem-vindo também, Helli!

Então ela ofereceu um presente a Helli e, quando ele pediu a caixinha trancada sem chave, ela a entregou a ele imediatamente.

– É o meu bem mais precioso – disse ela –, mas você pode ficar com ele, pois poupou a vida do meu querido irmão quando poderia tê-la tirado.

Depois de descansarem e festejarem, eles se despediram da irmã mais nova, e Helli, com sua preciosa caixa firmemente segura em uma mão, subiu nas costas do galo silvestre. Eles voaram em direção à casa de Helli.

– Cuidado com a caixa – disse o galo – e não a solte de suas mãos até chegarmos a um lugar bonito onde você gostaria de sempre viver.

Eles passaram por montanhas altas, lagos arborizados e vales férteis.

– Vamos parar por aqui? – perguntou o galo silvestre. – Ou aqui? Ou aqui?

Mas sempre Helli dizia:

– Não, aqui não.

Finalmente, eles chegaram em casa, e o galo disse a Helli que agora eles iriam se separar para sempre.

– Poupando minha vida três vezes – disse o galo silvestre – e depois me alimentando por três anos, você quebrou o encantamento que me prendia, e agora não mais precisarei viver como um galo silvestre. Agora poderei retomar minha vida em minha forma natural. Adeus, Helli. Quando você encontrar o lugar onde acha que gostaria de viver para sempre, largue a caixa e descobrirá que tem um tesouro que o recompensará muito bem por sua gentileza comigo.

O galo desapareceu, e Helli disse para si mesmo: “Onde eu iria querer morar sempre, senão aqui em casa, com meu querido pai e minha amada mãe, e também com minha esposa, que é minha esposa, mesmo que às vezes me repreenda!”

Então, em sua casa, depois que todos jantaram juntos, ele deixou cair a caixa no chão. Ela se quebrou, e dela saiu um belo castelo com criados e riquezas e tudo o que Helli sempre quis e nunca teve. E Helli, seu velho pai, sua mãe e sua esposa viveram nele e foram felizes. E, aos poucos, a esposa dele superou o hábito de ser rabugenta, porque, quando se está feliz, não há motivo para ser rabugento.





A leste do Sol e a oeste da Lua

Certa vez, havia um pobre lenhador que tinha tantos filhos que não lhes podia dar comida ou roupas suficientes. Todos eles eram muito bonitos, mas a mais bonita era a filha mais nova, tão adorável que não havia fim para sua beleza.

Aconteceu em uma quinta-feira. Era uma noite de outono e havia uma terrível tempestade. Estava escuro como breu lá fora e chovia muito, de modo que a casa tremia em cada junta. A família inteira estava sentada em volta da lareira, e cada um estava ocupado em algum trabalho. De repente, eles ouviram três batidas fortes no vidro da janela. O homem saiu para ver quem estava lá e se deparou com um grande urso branco.

– Boa noite para você! – disse o urso branco.

– O mesmo para você – disse o homem.

– Se você me der a mão de sua filha mais nova, vou fazê-lo tão rico quanto você agora é pobre – disse o urso.

Bem, o homem não ficaria insatisfeito em ser tão rico. No entanto, ele pensou que primeiro deveria falar com a filha sobre isso. Então entrou em casa novamente e disse que havia um urso branco do lado de fora e que ele prometera torná-lo tão rico quanto ele era pobre agora se pudesse ter a filha mais nova como sua noiva. Mas a garota disse que não e não quis ouvir. Então o homem voltou para dar a resposta ao urso, que disse:

– Vou lhe dar um tempo para pensar. Na próxima quinta-feira à noite, volto para buscar sua resposta.

Enquanto isso, entretanto, os pais conversaram com a filha sobre todas as riquezas que ganhariam e sobre como ela mesma se sairia bem. Por fim, ela concordou, lavou e consertou as poucas roupas pobres que tinha, arrumou-se o melhor que pôde e se preparou para viajar. Não foi muito difícil arrumar toda a sua bagagem.

Na quinta-feira seguinte, o urso branco foi buscar sua noiva. A garota sentou-se nas costas dele com o embrulho, e então ele partiu. Quando eles já tinham percorrido uma boa distância, o urso branco perguntou:

– Você tem medo?

– Não, de jeito nenhum – respondeu ela.

– Segure em meu pelo com força, e assim você não estará em perigo – disse o urso.

Então ela cavalgou nas costas do urso para muito, muito longe, até que finalmente chegaram a uma grande rocha. O urso bateu e, no mesmo instante, uma porta se abriu, e por ela eles entraram em um grande castelo, com muitas salas iluminadas, onde tudo brilhava com ouro e prata. Então eles adentraram um grande salão, onde havia uma mesa completamente coberta com os pratos mais esplêndidos. O urso branco deu à donzela um sino de prata e disse que, se houvesse algo que ela desejasse, ela só precisaria tocar o sino, e ela o teria imediatamente.

Depois que a donzela comeu e a noite caiu, ela sentiu vontade de deitar e dormir. Então ela tocou o sino e, no mesmo instante, viu-se transportada para um quarto onde ficava a cama mais bonita que alguém poderia desejar, com almofadas de seda e cortinas com

pompons dourados; e tudo o que havia no quarto era de ouro e prata.

Entretanto, quando ela apagou a luz e foi para a cama, alguém entrou no quarto e se deitou na outra cama. Era o urso branco, que tinha permissão de se desfazer dos pelos durante a noite. Isso acontecia todas as noites, mas ela nunca o via, pois ele sempre vinha depois de ela apagar a luz. E, antes do amanhecer, ele se levantava e desaparecia novamente.

Por um tempo, tudo correu bem, mas, gradualmente, a donzela foi ficando triste e silenciosa, pois não havia ninguém para lhe fazer companhia o dia inteiro, e sentia muita saudade de seus pais e irmãs. Quando o urso branco perguntou a ela o que a incomodava, ela lhe disse que se sentia muito sozinha, que queria muito ver seus pais e irmãs novamente e ficava muito triste porque não podia fazê-lo.

– Podemos resolver isso – disse o urso branco. – Mas primeiro você deve me prometer que nunca vai falar com sua mãe quando estiverem a sós, somente quando os outros estiverem presentes. É provável que ela tente levar você ao quarto dela, para que possa falar com você sozinha. Mas você não deve permitir; caso contrário, fará a nós dois infelizes.

Então, em um domingo, o urso branco disse que agora ela poderia fazer uma viagem à casa de seus pais. Ela se sentou nas costas do urso, e eles partiram. Depois de terem percorrido uma longa distância, chegaram finalmente a uma casa branca enorme, diante da qual seus irmãos e irmãs corriam e brincavam, e tudo era tão rico e esplêndido que só olhar para aquilo era um verdadeiro prazer.

– É aqui que seus pais moram – disse o urso branco. – Só não se esqueça do que eu lhe disse, ou você nos deixará infelizes.

– Que os céus não permitam que eu me esqueça – disse a donzela.

E, quando chegaram a casa, ela desceu, e o urso foi embora.

Quando a filha entrou na casa dos pais, eles ficaram mais do que felizes. Disseram a ela que não podiam agradecê-la o suficiente pelo que ela havia feito e que agora todos estavam vivendo esplendidamente. Então eles perguntaram como ela estava. A donzela respondeu que tudo estava bem com ela também e que ela tinha tudo que seu coração podia desejar.

Então, à tarde, depois do jantar, aconteceu como o urso branco havia previsto: a mãe quis conversar com a filha sozinha, no quarto dela. Contudo, a filha pensou no que o urso branco havia lhe dito e não quis ir com a mãe. Ela disse:

– Tudo o que temos a dizer uma à outra também pode ser dito aqui.

No entanto – ela própria não sabia exatamente como isso aconteceu –, sua mãe finalmente a convenceu, e então ela teve de contar exatamente como as coisas eram. Ela contou que, assim que apagava a luz à noite, um homem vinha e se deitava na outra cama. Ela nunca o vira, pois ele sempre ia embora antes do amanhecer. Isso a entristecia, pois ela queria muito vê-lo; ficava sozinha o dia todo, e aquilo era muito triste e solitário.

– Ah, céus, talvez ele seja um *troll*! – disse a mãe. – Mas eu posso lhe dar alguns bons conselhos sobre como você pode vê-lo. Aqui está um final de vela, que você deve esconder embaixo da sua touca. Quando o *troll* estiver dormindo, acenda a luz e olhe para ele. Mas tome cuidado para não deixar cair nenhuma gota de sebo sobre ele.

A filha pegou a ponta da vela e a escondeu na touca. À noite, o urso branco foi buscá-la.

Depois de percorrerem um bom trecho, o urso branco perguntou se tudo havia acontecido exatamente como ele havia dito. Sim, era esse o caso, e a donzela não podia negar.

– Se você seguir o conselho de sua mãe, nos deixará infelizes, e estará tudo terminado entre nós – disse o urso.

– Ah, não, ela não fez isso – respondeu a donzela.

Quando chegaram em casa e a donzela foi para seu quarto, tudo aconteceu como sempre: um homem entrou e se deitou na cama ao lado. À noite, porém, quando o ouviu dormir profundamente, levantou-se e acendeu a vela. Ela colocou a luz sobre ele e viu o mais belo príncipe que alguém poderia imaginar. E ela gostou tanto dele que pensou que seria incapaz de continuar vivendo se não pudesse beijá-lo naquele mesmo minuto. E assim ela fez, mas, por infelicidade, deixou cair três gotas quentes de sebo sobre ele, e ele acordou.

– Céus, o que foi que você fez! – exclamou ele. – Agora você nos fez infelizes! Se você tivesse esperado até o final do ano, eu teria me libertado. Tenho uma madrasta que me lançou um feitiço, de modo que, durante o dia, sou um urso e, à noite, um ser humano. Mas agora está tudo terminado entre nós, e devo retornar à minha madrasta. Ela vive em um castelo que fica a leste do Sol e a oeste da Lua, onde há uma princesa com um nariz de três metros de comprimento, com quem agora devo me casar.

A donzela chorou e se lamentou, mas foi tudo em vão, pois o príncipe disse que precisava partir. Então ela perguntou se poderia ir com ele.

– Não – disse ele –, isso não pode ser.

– Mas você não pode pelo menos me dizer o caminho para que eu possa procurá-lo? Certamente, terei permissão para isso.

– Sim, isso você pode fazer – disse ele. – Mas não há estrada que leve até lá. O castelo fica a leste do Sol e a oeste da Lua, e nem agora nem em nenhum outro momento você encontrará o caminho que leva até ele.

Quando a donzela acordou na manhã seguinte, o príncipe e o castelo haviam desaparecido. Ela estava deitada em uma clareira verde, no meio de uma floresta densa e escura, e ao lado dela estava a sacola com os poucos pertences que trouxera de casa.

Depois de esfregar os olhos e chorar, ela partiu e vagou por muitos e muitos dias, até que finalmente chegou a uma grande colina, diante da qual estava uma velha que brincava com uma maçã dourada. A donzela perguntou à mulher se ela não sabia qual estrada levava ao príncipe que morava no castelo que ficava a leste do Sol e a oeste da Lua, que iria se casar com uma princesa com um nariz de três metros de comprimento.

– Como você o conhece? – perguntou a mulher. – Você é, talvez, a donzela com quem ele queria se casar?

– Sim, eu sou a donzela – respondeu ela.

– Então você é a tal garota – disse a mulher. – Bem, minha filha, lamento dizer que tudo o que sei sobre ele é que ele mora no castelo que fica a leste do Sol e a oeste da Lua e que você provavelmente nunca chegará lá. Mas vou lhe emprestar meu cavalo, no qual você poderá cavalgar até minha vizinha, e talvez ela possa lhe dizer alguma coisa. Quando você chegar lá, sobre atrás da orelha esquerda do cavalo e ordene que ele volte para casa. E, tome, leve esta maçã dourada!

A donzela montou no cavalo e cavalgou por muito, muito tempo. Por fim, ela chegou novamente a uma colina, diante da qual estava sentada uma velha com um carretel de ouro. A donzela perguntou se ela não podia lhe dizer a estrada que levava ao castelo que ficava a leste do Sol e a oeste da Lua. A mulher disse exatamente o que a outra havia dito: não, a única coisa que ela sabia sobre o castelo era que ele ficava a leste do Sol e a oeste da Lua.

– E – disse ela –, você provavelmente nunca chegará lá. Mas eu vou lhe emprestar meu cavalo para você cavalgar até a vizinha mais próxima. Talvez ela possa lhe dizer alguma coisa. Quando você chegar lá, basta soprar atrás da orelha esquerda do cavalo e ordenar que ele volte para casa.

Por fim, ela deu à donzela o carretel de ouro, dizendo que ele poderia ser útil.

A donzela então montou no cavalo e novamente cavalgou por muito, muito tempo. Por fim, mais uma vez chegou a uma grande colina, diante da qual estava sentada uma velha tecendo em um fuso de ouro. Então a donzela mais uma vez perguntou pelo príncipe e pelo castelo que ficava a leste do Sol e a oeste da Lua. E tudo aconteceu exatamente como nas duas ocasiões anteriores.

– Você é a donzela com a qual o príncipe queria se casar? – perguntou a velha.

– Sim, sou eu a donzela – respondeu a donzela.

Entretanto, essa velha não sabia mais sobre a estrada do que as outras duas.

– Sim, o castelo fica a leste do Sol e a oeste da Lua, que eu saiba – disse ela. – E você provavelmente nunca chegará lá. Mas vou lhe emprestar meu cavalo, e você pode cavalgar até o Vento Leste e

perguntar a ele. Talvez ele o conheça e possa soprá-la na direção correta. E, quando você encontrá-lo, basta soprar na orelha esquerda do cavalo, e ele voltará aqui por sua própria vontade.

Finalmente, a velha deu a ela seu fuso de ouro.

– Talvez possa ser útil para você – disse ela.

A donzela então cavalgou por muitos dias e semanas e levou muito, muito tempo para alcançar o Vento Leste. Quando finalmente o encontrou, perguntou ao vento se ele poderia lhe mostrar a estrada que levava ao príncipe que morava no castelo que ficava a leste do Sol e a oeste da Lua.

– Ah, sim, eu já ouvi falar do príncipe e também do castelo – disse o Vento Leste –, mas não conheço a estrada que leva a eles, pois nunca havia soprado tão longe. Mas, se você quiser, eu a levarei ao meu irmão, o Vento Oeste, e talvez ele possa lhe dizer, pois ele é muito mais forte que eu. Sente-se em minhas costas, e eu levarei você até ele.

A donzela fez o que o vento disse, e eles se afastaram rapidamente. Quando chegaram ao Vento Oeste, o Vento Leste lhe disse que estava trazendo a donzela com quem o príncipe que vivia no castelo que ficava a leste do Sol e a oeste da Lua queria se casar. Disse que ela estava viajando para tentar encontrá-lo e que ele a acompanhara para descobrir se o Vento Oeste sabia onde ficava o castelo.

– Não– disse o Vento Oeste à donzela. – Eu nunca soprei até lá, mas, se você desejar, levarei você ao Vento Sul, que é muito mais forte que nós dois e viajou por toda parte, e talvez ele possa lhe dizer. Sente-se nas minhas costas, e eu vou levá-la até ele.

Assim fez a donzela, e eles voaram rapidamente em direção ao Vento Sul. Quando o encontraram, o Vento Oeste perguntou se o Vento Sul poderia lhes mostrar a estrada que levava ao castelo que ficava a leste do Sol e a oeste da Lua e que essa era a donzela que deveria se casar com o príncipe.

– Bem, bem, então esta é a garota! – exclamou o Vento Sul. – Sim, é verdade que fiz muitas coisas durante a minha vida, mas nunca soprei tão longe. Mas, se você quiser, eu o levarei ao meu irmão, o Vento Norte. Ele é o mais velho e mais forte de todos nós. Se ele não souber onde fica o castelo, ninguém no mundo inteiro poderá lhe dizer. Sente-se nas minhas costas, e eu vou levá-la até ele.

A donzela sentou-se nas costas do Vento Sul, e ele voou para longe com um rugido. A viagem não demorou muito.

Quando chegaram à morada do Vento Norte, ele estava tão selvagem e rude que soprou uma rajada fria neles enquanto ainda estavam a uma boa distância.

– O que vocês querem? – perguntou assim que os viu, de modo que um calafrio percorreu as costas da moça.

– Você não deveria nos receber com tanta grosseria – disse o Vento Sul. – Sou eu, o Vento Sul. E esta é a donzela que queria se casar com o príncipe que mora no castelo que fica a leste do Sol e a oeste da Lua. Ela deseja perguntar se você já esteve lá e se pode mostrar a ela o caminho que leva até ele, pois ela gostaria de reencontrar o príncipe.

– Ah, sim, eu sei muito bem onde fica o castelo – disse o Vento Norte. – Soprei uma folha de álamo lá apenas uma vez e fiquei tão cansado que não consegui soprar durante vários dias. Mas, se você

quiser chegar lá acima de todas as coisas e não tiver medo de mim, posso levá-la nas minhas costas e ver se posso soprar até lá.

A donzela disse que precisava, que iria chegar ao castelo por qualquer meio possível e que ela não tinha medo, por mais difícil que fosse a jornada.

– Muito bem, então você deve passar a noite aqui – disse o Vento Norte. –Porque, se quisermos chegar amanhã, precisaremos viajar o dia inteiro.

Na manhã seguinte, o Vento Norte despertou a donzela. Então ele soprou e se tornou tão enorme e forte que dava medo de olhar. Voaram pelo ar como se quisessem chegar ao fim do mundo imediatamente. Em todos os lugares por onde passavam, ele causava tempestades tão fortes que as florestas eram arrancadas pelas raízes, as casas eram destruídas e, enquanto atravessavam o mar, os navios afundavam às centenas. E assim atravessaram a terra e o mar. Mas, pouco a pouco, o Vento Norte foi se cansando e ficando cada vez mais fraco. Por fim, ele mal conseguia continuar e voava tão baixo que as ondas lavavam seus tornozelos.

– Você está com medo? – perguntou o Vento Norte.

– Não, de jeito nenhum – respondeu a donzela.

A essa altura, eles não estavam muito distantes da terra, e o Vento Norte tinha força suficiente para poder pousar a donzela na praia, sob as janelas do castelo que ficava a leste do Sol e a oeste da Lua. Ele estava tão cansado e miserável que teria de descansar muitos dias antes de poder voltar para casa.

Na manhã seguinte, a donzela estava sentada sob as janelas do castelo e brincava com a maçã dourada. A primeira pessoa que se

mostrou foi o monstro com o nariz enorme com quem o príncipe se casaria.

– O que você quer por sua maçã dourada? – perguntou a princesa com o nariz enorme, enquanto abria a janela.

– Não vou vendê-la nem por ouro nem por dinheiro – respondeu a donzela.

– Bem, o que você quer, então, se não quer vendê-la por ouro ou por dinheiro? – perguntou a princesa. – Peça o que quiser!

– Eu só quero falar esta noite com o príncipe que mora aqui, então eu lhe darei a maçã – disse a donzela que veio com o Vento Norte.

A princesa respondeu que poderia conseguir isso, e então recebeu a maçã dourada. Mas, quando a donzela entrou no quarto do príncipe à noite, ele estava dormindo profundamente. Ela o chamou e sacudiu, chorou e se lamentou, mas não conseguiu acordá-lo. Pela manhã, logo que amanheceu, a princesa de nariz comprido apareceu e a expulsou.

Naquele dia, a donzela sentou-se novamente sob as janelas do castelo e girava seu carretel de ouro. E tudo correu como no dia anterior. A princesa perguntou o que ela queria pelo carretel, e a donzela respondeu que não o venderia nem por ouro nem por dinheiro, mas, se pudesse falar naquela noite com o príncipe, então daria o carretel à princesa. No entanto, quando a donzela chegou ao quarto do príncipe, ele estava outra vez dormindo profundamente e, por mais que ela chorasse e lamentasse, não foi capaz de acordá-lo. Assim que o dia amanheceu, a princesa de nariz comprido chegou e a expulsou. E naquele dia a donzela sentou-se novamente sob as janelas do castelo e girava seu fuso de ouro; e, é claro, a princesa de nariz comprido também queria se apossar do fuso. Ela

abriu a janela e perguntou o que a donzela queria pelo fuso dourado. A donzela respondeu, como nas outras vezes, que não venderia o fuso nem por ouro nem por dinheiro, mas que a princesa poderia tê-lo se ela pudesse falar com o príncipe novamente naquela noite. Sim, ela poderia, disse a princesa nariguda, e pegou o fuso de ouro.

Acontece que alguns cristãos, que estavam em cativeiro no castelo e alojados em um quarto ao lado daquele do príncipe, ouviram a mulher chorar e se lamentar no quarto do príncipe nas últimas duas noites e contaram a ele. E, naquela noite, quando a princesa nariguda foi até seu quarto levar a bebida da noite, o príncipe fingiu beber, mas, em vez disso, derramou-a por trás das costas, pois podia imaginar que ela havia colocado no copo um pó para dormir. Então, quando a donzela entrou, o príncipe estava acordado, e ela contou a ele como havia encontrado o castelo.

– Você chegou bem a tempo – disse ele –, pois amanhã vou me casar com a princesa. Mas eu não quero o monstro narigudo, e você é a única pessoa que pode me salvar. Eu direi que primeiro desejo ver se minha noiva é uma dona de casa capaz e exigir que ela lave as três gotas de sebo de minha camisa. Ela naturalmente concordará com isso, pois não sabe que você fez as manchas e que somente mãos cristãs podem retirá-las, e não as mãos desse bando de *trolls*. Depois direi que só me casarei com a donzela que conseguir retirar as manchas e pedirei que o faça.

E então ambos se alegraram e ficaram muito felizes.

No dia seguinte, quando o casamento aconteceria, o príncipe disse:

– Primeiro eu gostaria de ver o que minha noiva pode fazer!

– Sim, isso não é mais do que certo – disse a madrasta.

– Eu tenho uma camisa muito bonita – continuou o príncipe – que gostaria de usar no casamento. Mas há três pontos de sebo nela, e eles devem ser lavados. Fiz um voto de não me casar com ninguém que não seja a mulher que possa fazer isso. Então, se minha noiva não conseguir fazê-lo, ela não serve para mim.

Bem, isso não seria uma tarefa difícil, disseram as mulheres, e todos concordaram com a proposta. E a princesa de nariz comprido começou imediatamente a lavar a camisa. Ela lavou com toda a sua vontade e força e se esforçou ao máximo, mas, quanto mais lavava e esfregava, maiores ficavam as manchas.

– Ah, você não sabe lavar! – disse a mãe dela, a esposa do velho *troll*. – Dê-me isso aqui!

No entanto, assim que pegou a camisa na mão, a mancha começou a piorar e, quanto mais ela lavava e esfregava, maiores e mais pretas ficavam as manchas. Então as outras mulheres *trolls* tiveram de vir e tentar lavar, mas, quanto mais lavavam a camisa, mais feia ela ficava. Por fim, parecia que a camisa esteve pendurada na chaminé.

– Ora, vocês são todas inúteis! – disse o príncipe. – Do lado de fora da janela há uma garota mendiga. Tenho certeza de que ela é uma lavadeira melhor do que todas vocês juntas. Você, garota, entre aqui! – ele gritou pela janela; e, quando a donzela entrou, ele disse: – Você acha que pode lavar esta camisa para mim?

– Eu não sei – respondeu a donzela –, mas vou tentar.

E, logo que ela mergulhou a camisa na água, ela ficou tão branca quanto a neve recém-caída.

– Vejam só, e você é quem eu quero! – disse o príncipe.

Então a velha *troll* ficou tão brava que explodiu em duas, e a princesa com o nariz comprido e o resto do bando de *trolls* provavelmente também, pois nunca mais ouvi dizer sobre elas. O príncipe e sua noiva libertaram todos os cristãos que haviam sido mantidos em cativeiro no castelo, juntaram o máximo de ouro e prata que podiam levar com eles e foram para bem longe do castelo que fica a leste do Sol e a oeste da Lua.





O menino que procurou o vento do Norte

Era uma vez uma velha viúva que tinha um filho e, como ela estava muito doente e fraca, ele tinha de subir até o celeiro para pegar comida para cozinhar. Uma vez, logo após ter pego a comida, ele estava descendo a escada quando os ventos do Norte sopraram tão forte que sua comida saiu voando pelos ares. O rapaz voltou ao celeiro para buscar mais, mas foi só começar a descer os degraus que o vento do norte voltou e levou a refeição com uma baforada. Uma terceira vez isso aconteceu. Com isso, o rapaz ficou muito zangado e, como achava inaceitável que o vento do Norte se comportasse dessa maneira, decidiu procurá-lo e pedir a ele que parasse de roubar sua comida.

Então ele partiu em busca do vento. O caminho era longo, e ele teve de andar muito, mas, finalmente, chegou à casa do vento do Norte.

– Bom dia! – cumprimentou o rapaz – e obrigado por ter vindo nos visitar ontem.

– Bom dia! – respondeu o vento do Norte, e sua voz era alta e rouca
– E obrigado por vir me visitar. O que você quer?

– Ah! – respondeu o rapaz. – Só queria pedir que você fosse bom e me devolvesse a refeição que tirou de mim enquanto descia as

escadas, pois não temos muito para comer. E, se você continuar levando nossa comida, morreremos de fome.

– Sua comida não está comigo – disse o vento do norte –, mas, se você está tão necessitado, eu vou lhe dar uma toalha que lhe trará tudo o que você desejar. Você só precisa dizer “Toalha, abra-se e sirva-me todos os tipos de bons pratos!”.

O rapaz ficou muito contente com isso. No entanto, como o caminho era tão longo que ele não conseguia chegar em casa em um único dia, ele parou em uma pousada no caminho. Quando todos se sentaram para jantar, o menino colocou a toalha em uma mesa que estava no canto e disse:

– Toalha, abra-se e sirva-me todos os tipos de bons pratos.

Ele mal havia dito aquelas palavras e a toalha fez o que lhe fora pedido. Todos os que estavam por perto ficaram maravilhados, principalmente o dono da pousada. Então, na calada da noite, quando todos estavam dormindo profundamente, ele pegou a toalha do rapaz e colocou outra no lugar, exatamente igual à que ele havia recebido do vento do Norte, mas que não podia servir nada além de pão seco.

No outro dia, quando o rapaz acordou, ele pegou a toalha e foi embora. Naquele dia, chegou em casa e encontrou sua mãe.

– Eu estive na casa do vento do Norte, e ele é um bom companheiro, pois me deu esta toalha. Basta dizer: “Toalha, abra-se e sirva-me todos os tipos de bons pratos”, que ela me dá qualquer tipo de comida que eu deseje.

– Tudo muito bem, ousei dizer – disse a mãe –, mas gosto de ver para crer.

Então o rapaz se apressou, pegou uma mesa, colocou a toalha sobre ela e disse:

– Toalha, abra-se e sirva-me todos os tipos de bons pratos.

Mas a toalha serviu apenas um pouco de pão seco.

– Bem – disse o rapaz –, terei de procurar o vento do Norte novamente.

E lá foi ele.

O menino foi até onde o vento do Norte morava nos finais de tardes.

– Boa tarde! – disse o rapaz.

– Boa tarde! – disse o vento do Norte.

– Quero meus direitos por aquela refeição que você roubou – disse o rapaz –, pois a toalha que você me deu não vale um centavo.

– Não estou com a sua comida – disse o vento do norte –, mas vou lhe dar um carneiro que produzirá ouro assim que você disser: “Carneiro, carneiro! Faça dinheiro!”.

O rapaz ficou maravilhado, mas, como era muito longe para chegar em casa naquele dia, passou a noite na mesma pousada onde havia dormido antes.

Antes de pedir qualquer coisa, o menino quis testar se o que o vento do Norte havia dito sobre o carneiro era verdade. Quando o proprietário viu aquilo, pensou que se tratava de um carneiro valioso e, quando o rapaz dormiu, pegou outro que não produzia ouro e trocou os dois.

Na manhã seguinte, o rapaz partiu. Quando chegou em casa e encontrou sua mãe, disse:

– Afinal, o vento do Norte é um bom camarada, pois ele me deu um carneiro que pode produzir ouro. Basta eu dizer: “Carneiro, carneiro! Faça dinheiro!”.

– Tudo bem verdade, ousou dizer – disse a mãe –, mas não acredito até ver o ouro.

– Carneiro, carneiro! Faça dinheiro! – disse o rapaz, mas, se o carneiro fez alguma coisa, não foi dinheiro.

O menino foi mais uma vez falar com o vento do Norte, dizendo que o carneiro não valia nada e que ele deveria ser recompensado pela refeição roubada.

– Bem – disse o vento do Norte –, nada mais tenho para lhe dar, a não ser aquela velha vara ali no canto. Mas ela é daquele tipo que se você disser: “Vara, Vara! Bata sem cessar!”, ela vai fazer isso até você dizer: “Vara, Vara! Agora pode parar!”.

Assim, como o caminho era longo, o rapaz voltou novamente à pousada naquela noite. Como podia muito bem adivinhar o que havia acontecido com a toalha e o carneiro, ele se deitou imediatamente no banco e começou a roncar, como se estivesse dormindo.

O proprietário, que logo imaginou que a vara devia valer alguma coisa, procurou uma que fosse igual a ela e, quando ouviu o rapaz roncar, tentou trocar as duas. Mas, assim que o homem encostou no objeto, o rapaz gritou:

– Vara, vara! Bata sem cessar!

Então o pedaço de pau começou a bater no senhorio, até que ele gritou:

– Socorro! Faça com que esse pedaço de pau fique quieto! Prometo que você terá de volta tanto a sua toalha quanto o seu carneiro.

Quando o rapaz achou que o senhorio já havia aprendido a lição, ele disse:

– Vara, vara! Agora pode parar!

Então o rapaz pegou a toalha, colocou-a no bolso e foi para casa com o graveto na mão, guiando o carneiro por um cordão em volta dos chifres. E assim ele foi recompensado pela refeição que havia perdido.





O alce e a princesa Flor de Algodão

Há muito, muito tempo, existia uma princesa chamada Flor de Algodão, que morava no Castelo dos Sonhos com seu pai, o rei, e sua mãe, a rainha. A princesa Flor de Algodão era uma linda garota loira e esbelta e passara a vida inteira no castelo. Um dia, quando ela brincava nos campos, um grande alce passou por ali.

– Quem é você com uma coroa tão esplêndida? – perguntou a princesa.

– Sou Salto, o alce.

A princesa se levantou, aproximou-se do focinho trêmulo do alce e o acariciou suavemente.

– Você é grande e imponente. E você também tem uma coroa. Deixe-me ir com você. Deixe-me montar em suas costas e depois me leve para conhecer o mundo.

O alce hesitou e disse:

– O mundo é grande e frio, e você é muito pequena. O mundo está cheio de maldade, e ele pode machucá-la, princesa. A floresta é escura, e as estradas são perigosas.

– Mas você está comigo. Você é grande e forte e pode facilmente defender a nós dois. Por favor, me carregue pelo mundo e deixe-me

ver como é a vida fora do castelo.

A princesa estava convencida de que o alce poderia protegê-la, então subiu nas costas dele e segurou em seus chifres. Então ele a levou para a floresta, em direção à casa dele.

Ao passarem por um campo, a princesa Flor de Algodão viu alguém dançar ao longe.

– Quem são elas? – ela perguntou.

– Elas são fadas. Mas tome cuidado, pois elas podem não ser confiáveis. Segure-se bem em meus chifres ou elas podem levá-la embora.

A princesa Flor de Algodão prometeu segurar-se, mas as fadas foram se aproximando cada vez mais e começaram a puxar seu vestido e seus cabelos. De repente, a coroa dourada da princesa Flor de Algodão começou a deslizar de sua cabeça. A princesa tentou segurá-la, mas as fadas eram muito fortes, e logo a coroa se foi.

O alce conseguiu levá-la para longe das fadas, mas a princesa Flor de Algodão ficou arrasada por ter perdido sua coroa.

– Poderia ter sido muito pior se você tivesse soltado meus chifres – disse o alce.

Eles caminharam um pouco mais e encontram um lugar com musgo macio e pararam para descansar. Pela manhã, a princesa Flor de Algodão acordou, ansiosa por explorar a floresta. Ao longe, ela viu algo se mover entre as árvores. Era uma mulher, com dois braços brancos que acenavam e um longo cabelo verde.

– Quem é ela? – perguntou a princesa.

– É a Dama da Floresta. Seja agradável com ela, mas não solte meus chifres, aconteça o que acontecer, ou ela irá encantá-la e você nunca mais sairá desta floresta – respondeu o alce.

A Dama da Floresta se aproximou e perguntou de onde vinha a princesa Flor de Algodão.

– Eu venho do Castelo dos Sonhos – respondeu a princesa.

– E que vestido lindo você está usando! Posso ver? – perguntou a mulher.

– É claro – respondeu a princesa e estendeu a barra do vestido com uma mão.

No entanto, assim que ela fez isso, a Dama da Floresta agarrou o vestido dela e disparou por entre as árvores.

– Meu vestido! Meu vestido! – gritou a princesa.

– Ah, por que você soltou meus chifres para mostrar o vestido? – perguntou o alce. – Se você tivesse soltado as duas mãos, teria de ir com ela e nunca mais voltaria.

A princesa agora estava nua, exceto por uma corrente de ouro em formato de coração que lhe cobria o peito.

Logo, a princesa e o alce chegaram a um lago escuro na parte mais profunda da floresta.

– Espere aí. Há perigos ocultos nas águas – avisou o alce.

A princesa Flor de Algodão, porém, já estava na margem do lago olhando para a água. Quando ela se inclinou para perto, seu coração de ouro escapou e desapareceu no fundo do lago.

– Ó, meu coração! O coração de ouro que minha mãe me deu no dia em que nasci! O que vou fazer agora?

A princesa ficou inconsolável e olhava para a água para ver se conseguia encontrar seu coração. O alce pediu que ela voltasse, mas o encantamento já a havia prendido.

– Vá, meu amigo. Deixe-me ficar aqui sozinha. Sei que encontrarei o coração.

Ela passou as mãos pela cabeça inclinada dele, beijou-o e o acariciou suavemente. Depois se sentou em uma colina coberta de grama.

Por um longo tempo, o alce ficou ali parado, olhando para a menininha. Mas, quando teve certeza de que ela não parecia mais notar que ele estava lá, ele se virou e desapareceu na floresta com passos hesitantes.

Muitos anos já se passaram, mas a princesa Flor de Algodão ainda olha ansiosamente para o lago, procurando por seu coração. A menina se foi, e agora ela é apenas uma flor, com o nome de flor de algodão. É uma pequena flor branca na beira do lago. De vez em quando, o alce vem visitá-la. Ele para por um momento e olha com ternura para a pequena. Ele é o único que sabe quem ela é: Flor de Algodão, a princesa. Talvez ela olhe para ele e sorria, pois ele é um velho amigo. Contudo, ela não quer mais segui-lo de volta ao mundo, não enquanto o encantamento a aprisionar. O encantamento está bem abaixo da superfície. No fundo da piscina, há um coração perdido, um coração de ouro.





Sem Pai e o troll ganancioso

Os trolls *faroenses* são vistos como criaturas das trevas, muitas vezes selvagens, cruéis e com tendência a prender princesas em cativeiro para que tenham alguém para tirar piolhos dos seus cabelos. Eles se parecem fisicamente com seres humanos, mas são maiores e mais feios. Em geral, são criaturas fáceis de lidar e são fiéis às suas promessas.

Havia dois irmãos que moravam em uma pequena casa no bosque. Com eles morava um menino conhecido como Sem Pai, porque era filho bastardo, e o povo não conhecia o pai dele. Todos os dias, dois deles saíam para cortar lenha, e o terceiro ficava em casa para cozinhar o jantar.

Um dia, quando o mais velho estava em casa, um velho *troll* pobre bateu à porta e pediu para entrar. Ele era pequeno em estatura, mas assustador, e sua barba descia até os joelhos. Ele disse que estava com frio e pediu licença para ficar junto à lareira por um tempo. O irmão mais velho concordou. Havia um tacho pendurado sobre o fogo, cozinhando, e o estrangeiro pediu um pouco para comer, pois estava com muita fome. O jovem teve pena daquela pobre criatura e deu-lhe um pedaço de pão para mergulhar na gordura. O velho comeu e, de repente, ganhou força. Ele queria comer toda a comida que havia! O irmão tentou impedi-lo, mas o *troll* o venceu, golpeando-o e arremessando-o para um canto, onde ele caiu quase

sem vida. Quando os outros dois chegaram em casa, nada havia para comer, pois o *troll* havia comido tudo.

O irmão do meio disse que as coisas não seriam assim no dia seguinte, pois ele mesmo ficaria em casa. No outro dia, o mesmo pobre *troll* voltou, implorou da mesma maneira que antes e recebeu licença, pois o irmão achou que isso não lhes causaria nenhum dano. Assim que o *troll* comeu, ganhou força e bateu no rapaz. Quando os outros dois chegaram em casa à noite, o jovem estava deitado no canto, quase sem vida. Eles não comeram naquela noite também.

No terceiro dia, Sem Pai, o mais novo, pediu para ficar em casa, mas outros o desprezaram, dizendo que ele não tinha capacidade para o trabalho. O jovem argumentou que não poderia ser pior do que já havia acontecido com os irmãos, e assim os outros dois concordaram que ele ficasse.

De tarde, o *troll* bateu à porta. Sem Pai não quis deixá-lo entrar, mas o *troll* arranhou a porta até soltar o ferrolho da tranca e depois veio sentar-se perto do fogo. Ele pediu algo para comer, mas o garoto respondeu que nada podia oferecer, pois a panela ainda não começara a ferver. Então ele pediu ao *troll* para ajudá-lo um pouco, cortando lenha e colocando-a no fogo embaixo da panela.

Sem Pai encontrou um tronco muito grande e pediu que o *troll* o cortasse. Assim que o machado encostou no tronco, ficou preso. O *troll* pegou uma cunha e a martelou para poder soltar o machado, mas, enquanto fazia isso, sua barba caiu na fenda. O pobre coitado não conseguia se mexer. O jovem rapaz disse que se vingaria do que ele havia feito com os outros dois irmãos e começou a golpear o *troll* para que ele chorasse e se lamentasse. O *troll* tentou escapar, arrastando o tronco atrás dele, de modo que sua barba foi

arrancada, e a pele do queixo foi arrancada também. Então o *troll* fugiu, deixando a barba para trás, presa no tronco.

À noite, os outros dois voltaram para casa e tiveram uma boa refeição. Sem Pai contou a eles o que havia feito com o *troll*. Os irmãos pensaram que seria melhor procurar pelo *troll*, pois provavelmente ele possuiria grandes riquezas e já devia estar morto àquela hora.

Eles seguiram a trilha de sangue que os levou até um buraco. Os dois irmãos não se atreveram a descer, mas Sem Pai desceu com a ajuda de uma corda. Estava escuro lá embaixo, e ele teve de procurar por um bom tempo. Então ele se deparou com uma pessoa em um canto: era uma princesa que, muito tempo antes, havia desaparecido do palácio do rei. Por fim, em outro canto, o jovem encontrou o *troll*, que, ao ver o rapaz, implorou por sua vida. O rapaz respondeu que, para isso, o *troll* deveria lhe dar a princesa e uma arca cheia de ouro.

O caçula amarrou a princesa na corda, gritou para os dois no topo e pediu que eles a puxassem para cima. Em seguida, pegou o baú e amarrou-o ao final da corda também, e os irmãos puxaram novamente. Depois o rapaz gritou e mandou que abaixassem a corda novamente para que ele pudesse subir, mas os dois irmãos disseram que não: agora eles estavam muito bem, e o irmão que ficasse lá embaixo.

Sem Pai ficou muito triste, pois não sabia como sair. Então teve uma ideia: ele se lembrou do *troll*, foi até ele e disse que iria matá-lo imediatamente. O *troll* implorou para que ele não fizesse isso e prometeu lhe dar o que ele pedisse. O garoto respondeu que, se ele o tirasse daquele buraco, pouparia sua vida. O *troll* começou a subir,

cravando suas garras nas paredes e fazendo o garoto segurá-lo. Então ele saiu, e o *troll* caiu novamente.

Sem Pai voltou para sua casa imediatamente. Os dois irmãos já haviam ido à cidade para mostrar a princesa ao rei, ao qual disseram tê-la encontrado no covil dos *trolls*. O rei ficou encantado e disse que um deles poderia tê-la como esposa, mas ela chorou e disse que não. Sem Pai entrou logo depois, foi direto até o rei e se queixou de como havia sido tratado pelos irmãos.

A princesa contou tudo ao pai e disse que havia sido Sem Pai quem a salvara. Ao saber disso, o rei colocou os outros dois na prisão. Sem Pai recuperou seu baú de ouro e casou-se com a princesa. E, quando o velho rei morreu, ele se tornou o rei daquelas terras.





O castelo Soria Moria

Era uma vez um casal muito pobre que tinha um filho único chamado Halvor. Desde menino, Halvor nunca gostou de trabalhar e passava os dias remexendo nas cinzas da lareira. Os pais tentaram fazê-lo aprender vários ofícios, mas nada funcionava, pois Halvor não parava em lugar algum. Depois de dois ou três dias estudando, o menino sempre acabava fugindo de seu mestre, corria para casa e sentava-se novamente no canto da chaminé para ficar remexendo nas cinzas.

Um dia, um mestre marinheiro apareceu e perguntou se Halvor não gostaria de navegar com ele pelos mares e conhecer terras estrangeiras. Como Halvor gostava de tudo isso, não demorou muito para se decidir e arrumar suas coisas.

Não sei dizer por quanto tempo eles navegaram, mas, em certo momento, o navio enfrentou uma terrível tempestade, e, quando ela passou e tudo se acalmou novamente, eles já não sabiam onde estavam, pois haviam sido levados para um lugar estranho perto de uma enseada que nenhum dos dois reconhecia.

Como não havia vento, eles ficaram ancorados ali por algum tempo. Então Halvor pediu permissão ao capitão para desembarcar e explorar o lugar, pois ele preferia fazer isso a ficar lá e dormir.

– Você acha que está apto a aparecer diante das pessoas? – perguntou o mestre marinheiro. – Porque você não tem roupas, a

não ser esses trapos!

Halvor insistiu e conseguiu a permissão, prometendo que voltaria imediatamente se o vento começasse a soprar novamente.

Então ele foi até a praia e encontrou uma terra encantadora. Para onde quer que olhasse, havia vastas planícies com campos e prados. No entanto, ele não encontrou pessoa alguma. O vento começou a soprar novamente, mas Halvor decidiu que ainda não tinha visto o suficiente e que gostaria de ir um pouco mais adiante para tentar encontrar alguém. Depois de algum tempo, ele chegou a uma grande estrada, tão suave e uniforme que se poderia facilmente rolar um ovo ao longo dela sem quebrá-lo. Halvor seguiu por essa estrada e, quando a noite já se aproximava, viu um grande castelo ao longe, iluminado pelos últimos raios de sol. Como caminhara o dia inteiro e não havia trazido algo para comer, estava com muita fome. No entanto, quanto mais se aproximava do castelo, mais assustado Halvor ficava.

No castelo havia uma grande lareira acesa, e Halvor entrou na cozinha, que era mais magnífica do que qualquer cozinha que ele já havia visto. Os utensílios da cozinha eram todos de ouro e prata, mas não havia nenhum ser humano para ser visto. Halvor ficou ali por algum tempo e ninguém apareceu; então, ele abriu uma porta e viu uma princesa, que estava sentada ao lado de um tear.

– Ah, não! – ela exclamou. – Uma alma cristã aqui? O melhor que você pode fazer é ir embora logo, se não quiser que o *troll* o devore. Aqui mora um *troll* com três cabeças!

– Ainda que ele tivesse quatro cabeças, eu adoraria vê-lo – disse o jovem –, e não irei embora, porque não fiz mal algum. Mas dê-me algo para comer, pois estou com muita fome.

Depois que Halvor comeu o suficiente, a princesa pediu a ele que tentasse brandir a espada que estava pendurada na parede, mas ele não conseguiu sequer levantá-la.

– Bem, então, você deve tomar um gole daquela garrafa que está pendurada ao lado dela, pois é isso que o *troll* faz quando quer usar a espada – disse a princesa.

Halvor tomou um gole e, no instante seguinte, foi capaz de segurar a espada e brandi-la como se fosse de papel. O menino pensou que o *troll* poderia aparecer a qualquer instante e, naquele exato momento, ele apareceu ofegante.

Halvor se escondeu atrás da porta.

– Hutetu! – disse o *troll* enquanto colocava a cabeça na porta. – Sinto o cheiro de homem cristão aqui!

– Sim, você está certo! – disse Halvor, e cortou todas as cabeças do *troll*.

A princesa ficou tão feliz por estar livre que dançou e cantou, mas depois lembrou-se das irmãs e disse:

– Ah, se minhas irmãs pudessem ser libertadas também!

– Onde elas estão? – perguntou Halvor.

A princesa revelou o paradeiro delas. Uma delas havia sido levada por um *troll* para um castelo que ficava a dez quilômetros dali, e a outra, para outro castelo, que ficava a quinze quilômetros de distância do outro.

– Mas, agora – disse a princesa –, você deve primeiro me ajudar a tirar esse cadáver daqui.

Halvor era muito forte e limpou e arrumou tudo rapidamente. Então eles comeram, beberam e ficaram felizes. Na manhã seguinte, Halvor partiu logo ao amanhecer. Ele não descansou nem por um instante. Ao avistar o primeiro castelo, Halvor sentiu novamente um pouco de medo. O castelo era ainda mais esplêndido que o outro, mas lá também não havia nenhum ser humano a ser visto. Halvor entrou pela cozinha e começou a explorar.

– Não! Como é possível que um cristão ouse vir aqui? – gritou a segunda princesa. – Não sei quanto tempo faz que estou aqui, mas, durante todo esse tempo, nunca vi uma alma cristã! É melhor você partir imediatamente, pois aqui mora um *troll* de seis cabeças.

– Não, não vou – disse Halvor. – Mesmo que ele tivesse mais seis cabeças, eu não teria medo.

– Ele vai agarrá-lo e o engolir vivo! – disse a princesa.

No entanto, isso não fez diferença, pois Halvor não iria embora. Ele não tinha medo do *troll*, mas queria comer e beber, pois estava com fome e sede depois de sua longa jornada. Então ela lhe deu de comer e depois, mais uma vez, tentou fazê-lo ir embora.

– Não – disse Halvor –, não irei, pois não fiz nada de errado e não tenho motivos para ter medo.

– Ele não vai querer saber disso – disse a princesa. Ele vai devorá-lo sem pedir licença. Mas, já que você se recusa a ir embora, veja se consegue brandir a espada que o *troll* usa para lutar.

Ele não conseguiu pegar a espada, mas então a princesa pediu que ele tomasse um gole do frasco que estava pendurado ao lado dela. Depois de fazer isso, ele conseguiu empunhar a espada.

Logo depois, o *troll* chegou, e ele era tão grande e robusto que precisou se mover de lado para passar pela porta. Quando enfiou a primeira cabeça, o *troll* gritou:

– Hutetu! Sinto o cheiro de homem cristão aqui!

Naquele exato momento, Halvor cortou a primeira cabeça, e assim por diante com todas as outras. A princesa estava agora extremamente satisfeita, mas depois se lembrou de suas irmãs e desejou que elas também pudessem ser libertadas.

Halvor achou que poderia ajudar e quis partir imediatamente, mas primeiro ele precisou ajudar a princesa a tirar o *troll* morto do caminho.

Na manhã seguinte, ele partiu. Era um longo caminho até o castelo, então ele se apressou e correu para chegar lá a tempo. No final da noite, ele avistou o castelo, ainda mais magnífico do que os outros dois. Desta vez ele quase não sentiu medo: foi para a cozinha e depois entrou no castelo. Ali estava sentada uma princesa, tão linda como ele nunca havia visto ninguém. Ela também disse o que as outras disseram, que nenhum cristão jamais estivera lá desde que ela chegara, e pediu que ele fosse embora, caso contrário o *troll* o engoliria vivo, pois tinha nove cabeças.

– Sim, e mesmo se ele tivesse nove e mais nove ainda, eu não iria embora – disse Halvor, e ficou parado perto do fogão.

A princesa implorou sinceramente para que ele fosse embora, pois assim o *troll* não o devoraria, mas Halvor disse:

– Deixe que ele venha.

Então ela lhe deu a espada do *troll* e disse a ele para beber do frasco para que conseguisse segurá-la.

Nesse mesmo momento, o *troll* chegou, rugindo pavorosamente. Ele era muito maior e mais robusto que os outros dois, e também foi forçado a passar de lado pela porta.

– Hutetu! Sinto o cheiro de homem cristão aqui!

Então Halvor cortou a primeira cabeça e depois as outras. Mas a última agarrava-se à vida com mais força e deu muito trabalho a Halvor, embora ele se sentisse muito forte.

Então todas as princesas chegaram ao castelo e estavam juntas novamente, e estavam mais felizes do que jamais estiveram em suas vidas. As três estavam apaixonadas por Halvor, e ele por elas. Ele deveria escolher, contudo, a que mais amava. Das três irmãs, a mais nova era a que o amava mais.

Mas, de repente, Halvor ficou tão triste e silencioso que as princesas perguntaram o que ele desejava e se ele não gostava de estar com elas. Ele respondeu que gostava muito de estar com elas, pois tinham o suficiente para viver e ele se sentia muito confortável ali, mas ele sentia saudade de casa, pois seu pai e sua mãe ainda estavam vivos e ele desejava vê-los novamente. As princesas disseram que isso poderia ser facilmente resolvido.

– Você pode ir e voltar em perfeita segurança se seguir nossos conselhos – disseram as princesas.

Então ele disse que não faria nada que elas não desejassem.

Então, elas vestiram Halvor com roupas tão bonitas quanto as do filho de um rei e colocaram um anel em seu dedo. Era um anel que permitia a quem o usasse ir e voltar, de acordo com seu desejo. As princesas disseram que ele não deveria jogá-lo fora e não deveria contar a ninguém sobre elas, pois, se o fizesse, todo o seu poder desapareceria e ele nunca mais as veria.

– Eu gostaria de estar em casa! – disse Halvor, e no mesmo instante seu desejo se realizou.

Antes que pudesse perceber, Halvor se encontrava do lado de fora da cabana do pai e da mãe. Estava anoitecendo, e, quando o pai e a mãe viram um estranho tão bonito e bem vestido entrar, ficaram tão envergonhados que começaram a se curvar e fazer reverências.

Halvor então perguntou se poderia passar a noite lá. Os pais disseram que não, que não poderiam oferecer nenhum tipo de acomodação que fosse digna de um cavalheiro tão distinto. Seria melhor se o nobre cavalheiro fosse para o castelo, cuja chaminé ele podia ver de lá, onde estariam preparados para recebê-lo como ele merecia. Os velhos insistiram e disseram que ele deveria ir ao castelo, onde poderia comer carne e beber, enquanto eles próprios não tinham sequer uma cadeira para lhe oferecer.

– Não, eu não irei até amanhã de manhã – disse Halvor, absolutamente determinado a ficar onde estava. Deixem-me ficar aqui esta noite. Ficarei contente em me sentar ao lado da lareira.

Como os velhos não puderam fazer objeção a isso, Halvor sentou-se ao lado da lareira e começou a remexer nas cinzas, como costumava fazer, quando morava lá.

Eles conversaram muito sobre vários assuntos, e finalmente Halvor perguntou se eles não tinham filhos.

Eles disseram que sim, que tiveram um menino chamado Halvor, mas não sabiam para onde ele havia ido e nem mesmo se ele estava vivo ou morto.

– Eu poderia ser esse menino? – perguntou Halvor.

– Não, tenho certeza que não. Eu o reconheceria – disse a velha. – Nosso Halvor era tão preguiçoso que nunca quis fazer nada. Além disso, ele estava tão esfarrapado que um buraco se juntava ao outro por toda a roupa. Ele nunca poderia ter se tornado um cavalheiro tão bonito como você, senhor.

Pouco tempo depois, a velha precisou ir até a lareira para acender o fogo. Quando a luz do fogo iluminou o rosto de Halvor, que mexia nas cinzas como costumava fazer, ela reconheceu o filho.

– Bons céus! Será que é mesmo você, Halvor? – gritou a velha, e os velhos pais foram tomados por uma felicidade que não há palavras para descrever.

Halvor contou tudo que havia acontecido com ele, e a mãe ficou tão satisfeita que quis levá-lo ao castelo imediatamente para mostrar o filho às meninas, que sempre foram muito orgulhosas e antes o desprezavam e torciam o nariz para ele. Ela foi na frente e Halvor a seguiu. Quando chegaram ao castelo, a velha contou a todos que Halvor havia voltado para casa e que elas precisavam ver como ele estava bonito como um príncipe.

– Podemos imaginar – disseram as meninas, balançando as cabeças. – Ele provavelmente é exatamente o mesmo sujeito esfarrapado que costumava ser.

Naquele momento, Halvor entrou, e as meninas ficaram tão envergonhadas que saíram apressadas da casa sem nem mesmo pegarem suas capas. Quando voltaram, estavam tão encabuladas que mal ousaram olhar para Halvor, a quem sempre haviam tratado com desdém e desprezo.

– Vocês sempre agiram como se fossem tão bonitas e finas que ninguém nesse mundo poderia se comparar a vocês. Mas deveriam

ver a princesa mais velha, a quem libertei. Comparadas a ela, vocês mais parecem camponesas. A segunda princesa é ainda mais bonita, mas a mais nova, que é meu amor, é mais bonita que o Sol ou a Lua. Como queria que elas estivessem aqui para que vocês pudessem vê-las – disse Halvor.

Assim que terminou de dizer isso, as princesas apareceram ao seu lado. E então ele ficou muito triste, pois agora se lembrava do que elas lhe haviam dito.

No castelo, um grande banquete foi preparado em homenagem às princesas. Mas, apesar de todas as honras preparadas, elas não quiseram ficar.

– Queremos ir para a casa dos seus pais – disseram elas a Halvor –, e depois queremos sair e conhecer as redondezas.

Ele foi com elas, e chegaram a um grande lago atrás do castelo. Perto dele, havia uma bela colina verde, e ali as princesas decidiram sentar e descansar um pouco, pois achavam agradável sentar e olhar para a água.

Lá eles se sentaram e, depois de algum tempo, a princesa mais nova disse:

– Deixe-me acariciar seu cabelo um pouco, Halvor.

Halvor deitou a cabeça no colo dela, e ela o acariciou até ele adormecer. Então ela retirou o anel do dedo dele e colocou outro em seu lugar, dizendo às irmãs:

– Segurem-se todas em mim. Eu gostaria que estivéssemos no castelo Soria Moria!

Quando Halvor acordou, soube que havia perdido as princesas e começou a chorar e a se lamentar. Ficou tão infeliz e desesperado

que ninguém foi capaz de confortá-lo. E, por mais que seus pais suplicassem, ele não quis ficar e se despediu, dizendo que talvez nunca mais voltasse a vê-los, pois, se não encontrasse suas princesas novamente, não valeria a pena continuar vivendo.

Ele colocou no bolso o pouco dinheiro que ainda tinha e partiu. Depois de caminhar um bom tempo, encontrou um homem com um cavalo bonito. Halvor decidiu comprá-lo e começou a negociar com o homem.

– Bem, eu não pretendia vendê-lo – disse o homem –, mas talvez possamos chegar a um acordo.

Halvor perguntou quanto ele queria pelo animal.

– Não paguei muito por ele, e ele não vale muito. É um bom cavalo de montaria, mas não serve para tração. Contudo, ele pode carregar você e sua bolsa sem dificuldade se você andar um pouco de vez em quando.

Por fim, eles entraram em acordo quanto ao preço, e Halvor colocou sua sacola sobre o cavalo. Às vezes ele caminhava, e outras vezes cavalgava. Ao entardecer, Halvor chegou a uma colina verde onde havia uma grande árvore, sob a qual ele se sentou. Então ele soltou o cavalo e deitou-se para dormir, mas, antes disso, tirou a mochila do cavalo. Ao amanhecer, partiu novamente, pois parecia que não havia lugar no mundo em que ele pudesse descansar. Ele caminhou e cavalgou o dia inteiro em meio a uma grande floresta, na qual havia muitas clareiras verdes que brilhavam muito alegremente entre as árvores. Ele não sabia onde estava ou para onde estava indo, mas nunca se demorava mais do que o suficiente para que o cavalo se alimentasse em uma das clareiras, enquanto ele próprio se alimentava das provisões de sua bolsa.

Parecia-lhe que a floresta nunca chegaria ao fim, mas, ao anoitecer do segundo dia, ele viu uma luz brilhar entre as árvores.

– Se as pessoas ainda estiverem acordadas, eu poderia me aquecer um pouco e conseguir algo para comer – pensou Halvor.

Quando chegou ao local de onde vinha a luz, encontrou uma cabana miserável e, através de uma pequena janela, viu um casal de velhos sentados lá dentro, grisalhos como pombos, e a velha tinha um nariz tão comprido que o usava para atiçar o fogo.

– Boa noite, boa noite! – disse a velha. – O que o traz aqui? Nenhuma alma cristã aparece por aqui há mais de cem anos!

Halvor disse a ela que procurava o castelo Soria Moria e perguntou se ela sabia o caminho.

– Não, mas a Lua em breve estará aqui, e eu perguntarei a ela. Ela saberá. Ela pode ver tudo, pois brilha sobre todas as coisas – disse a velha.

Quando a Lua apareceu, clara e brilhante acima das copas das árvores, a velha saiu da casa.

– Lua! Lua! – ela gritou. – Você pode me dizer o caminho para o castelo Soria Moria?

– Não, não posso, pois, quando eu estava brilhando lá, havia uma nuvem no meu caminho – disse a Lua.

– Espere mais um pouco – disse a velha a Halvor –, pois o Vento Oeste logo estará aqui, e ele saberá, pois respira e sopra em todos os cantos.

– Ah! Você tem um cavalo também? Bem, não deixe a criatura aí parada, morrendo de fome à nossa porta. Solte-o em nosso pedaço

de pasto cercado. Ou você quer fazer uma troca comigo? Temos aqui um par de botas velhas com as quais você pode percorrer quinze milhas a cada passo. Posso dá-las a você em troca do cavalo, e você poderá chegar mais rapidamente ao castelo Soria Moria.

Halvor aceitou imediatamente, e a velha ficou tão encantada com o cavalo que quase começou a dançar.

– Porque agora eu também poderei ir à igreja – disse ela.

Halvor estava inquieto e queria partir imediatamente, mas a velha disse que não havia necessidade de se apressar.

– Deite-se no banco ao lado do fogão, pois não temos cama para lhe oferecer, e durma um pouco. Eu ficarei de olho na chegada do vento oeste.

Logo chegou o vento oeste, rugindo tão alto que as paredes estalaram.

A velha saiu e gritou:

– Vento Oeste! Vento Oeste! Você pode me dizer o caminho para o castelo Soria Moria? Há um sujeito aqui que quer ir para lá.

– Sim, conheço bem – disse o Vento Oeste. – Estou a caminho de lá, pois separei as roupas de um casamento que será realizado em breve. Se ele for veloz, pode ir comigo.

Halvor correu para fora da casa.

– Você terá de se apressar se quiser ir comigo – disse o Vento Oeste, e imediatamente disparou pelas colinas e vales, terra e mar, de modo que Halvor mal conseguia acompanhá-lo.

– Bem, agora não tenho mais tempo de fazer companhia a você – disse o Vento Oeste –, pois primeiro devo derrubar um trecho de floresta de pinheiros, antes de ir ao local onde vou secar as roupas. Mas, se você continuar caminhando pelas colinas, encontrará algumas garotas que estão ali lavando roupas e não estará muito longe do castelo Soria Moria.

Pouco depois, Halvor encontrou as meninas que lavavam roupas, e elas perguntaram se ele tinha notícias do Vento Oeste, que deveria estar lá para secar as roupas do casamento.

– Sim, ele está derrubando um trecho de pinheiros na floresta, mas logo estará aqui – disse Halvor.

E então ele perguntou se elas sabiam o caminho para o Castelo Soria Moria. Elas o colocaram no caminho certo e, ao chegar lá, ele notou que o castelo estava bastante animado, cheio de cavalos e pessoas. Mas Halvor estava tão maltrapilho, porque seguira o Vento Oeste em meio aos arbustos e rochas, que permaneceu afastado e só se aproximou da multidão no último dia, quando um banquete foi realizado ao meio-dia.

Então todo o povo, como era o costume, teve de brindar em homenagem à noiva e ao noivo. Os copeiros que estavam presentes foram enchendo as taças de todos, cavaleiros e servos, até chegar a vez de Halvor. Ele bebeu à saúde deles e, em seguida, colocou no copo o anel que a princesa pusera em seu dedo quando estavam sentados à beira do lago e pediu que o copeiro levasse o copo para a noiva e a cumprimentasse.

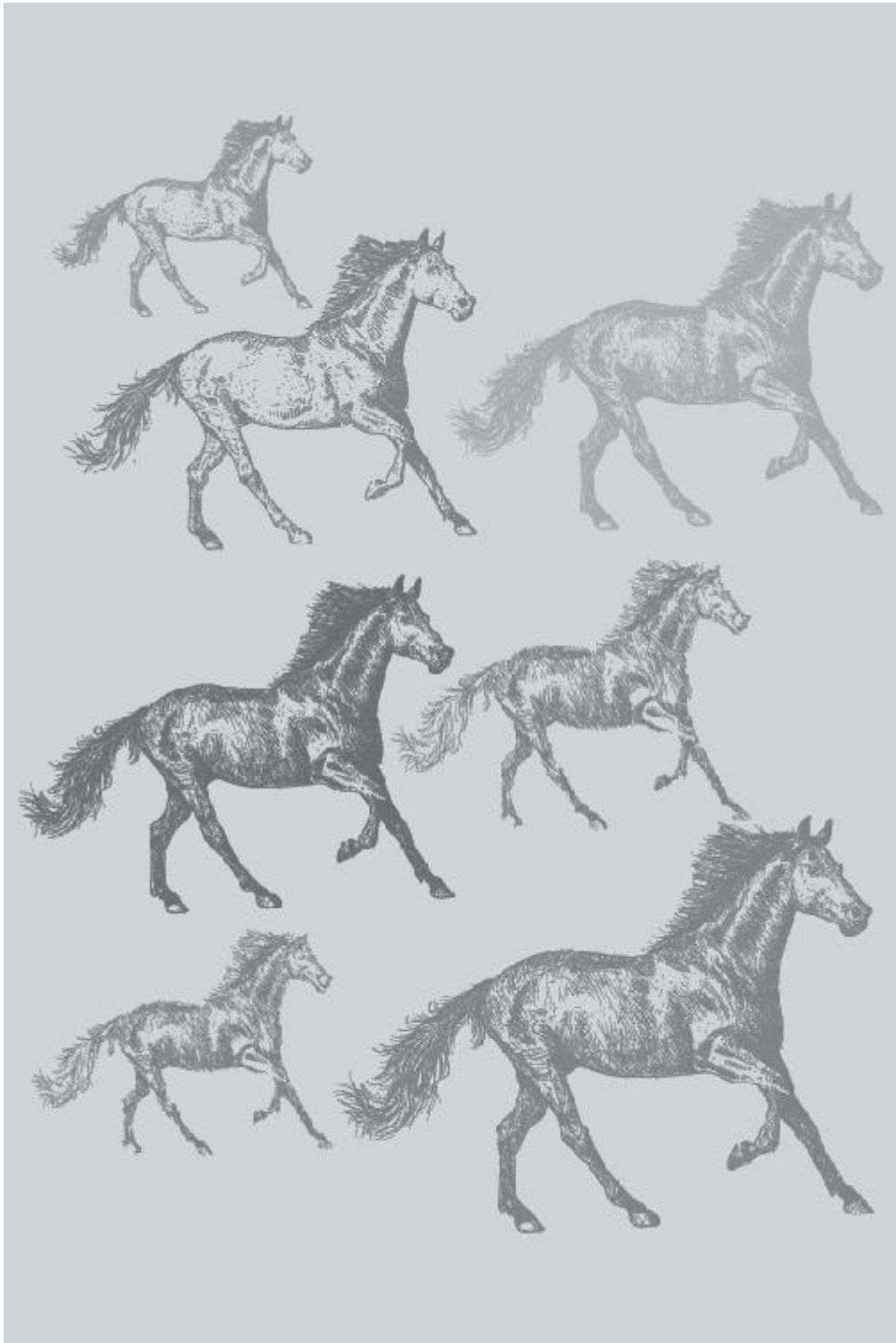
A princesa imediatamente se levantou da mesa e disse:

– Quem é mais digno de ter uma de nós: aquele que nos libertou dos *trolls* ou aquele que está sentado aqui como noivo?

A resposta foi unânime e, ao ouvi-la, Halvor não demorou a atirar longe seus trapos de mendigo e a vestir-se de noivo.

– Sim, ele é a pessoa certa! – exclamou a princesa mais nova quando o viu.

Então ela expulsou o outro e casou-se com Halvor, e foram felizes para sempre.





Os sete potros

Era uma vez um casal muito pobre que vivia em uma cabana miserável em uma floresta, longe de todas as pessoas. Eles mal conseguiam ganhar para comer. O casal tinha três filhos, e o mais novo deles chamava-se Cinderlad, pois não fazia mais nada além de mentir e remexer nas cinzas.

Um dia, o filho mais velho disse que sairia para ganhar a vida; o rapaz logo teve permissão para fazer isso e partiu para conseguir serviço. Ele caminhou o dia todo e, quando a noite já começava a cair, chegou a um palácio real. O rei estava parado nos degraus e perguntou para onde ele estava indo.

– Estou procurando um serviço – disse o jovem.

– Queres me servir e cuidar dos meus sete potros? – perguntou o rei. – Se você puder cuidar deles por um dia inteiro e me disser à noite o que eles comem e bebem, você terá a princesa e metade do meu reino. Mas, se não puder, deixarei três marcas vermelhas nas suas costas.

O jovem pensou que seria um trabalho muito fácil cuidar dos potros e que ele conseguiria fazê-lo muito bem.

Na manhã seguinte, quando o dia estava começando a amanhecer, o mestre do estábulo soltou os sete potros. Eles saíram correndo, e o jovem atrás deles, atravessando colinas e vales, bosques e pântanos. Depois de correr assim por um longo tempo, o jovem

começou a se cansar e, depois de correr um pouco mais, estava completamente exausto. Naquele mesmo momento, ele chegou a uma fenda em uma montanha, onde uma velha estava sentada fiando com uma roca na mão.

Assim que avistou o jovem, que estava correndo atrás dos potros até o suor escorrer pelo rosto dele, ela disse:

– Venha aqui, venha aqui, meu filho querido, e deixe-me pentear seus cabelos para você.

O rapaz gostou da ideia, então se sentou na fenda da montanha ao lado da velha bruxa e apoiou a cabeça no colo dela. Ela penteou os cabelos dele o dia inteiro enquanto ele permaneceu deitado e se entregou à ociosidade.

Quando a noite já se aproximava, o jovem quis partir.

– É melhor eu ir direto para casa novamente – disse ele –, pois seria inútil ir ao palácio do rei.

– Espere até o anoitecer – disse a velha bruxa. – Os potros do rei passarão por este lugar novamente, e você poderá correr para casa com eles; nunca alguém saberá que você ficou deitado o dia inteiro em vez de cuidar dos potros.

Então, quando eles vieram, ela deu ao rapaz uma garrafa de água e um pouco de musgo e disse-lhe para mostrá-los ao rei e dizer que era isso que seus sete potros comiam e bebiam.

– Você cuidou bem deles o dia inteiro? – perguntou o rei, quando o rapaz apareceu diante dele à noite.

– Sim, com certeza! – disse o jovem.

– Então você pode me dizer o que meus sete potros comem e bebem? – perguntou o rei.

Então o jovem mostrou a garrafa de água e o pouco de musgo que havia recebido da velha, e disse:

– Aqui está a comida deles, e aqui a bebida.

Então o rei soube como ele havia cuidado dos potros e ficou tão furioso que ordenou que seu povo perseguisse o jovem até sua casa imediatamente, mas primeiro eles deveriam cortar três listras vermelhas em suas costas e esfregar sal nelas.

Quando o jovem chegou em casa, qualquer um pode imaginar em que estado de espírito ele estava. Ele havia saído uma vez para procurar serviço e, segundo ele, nunca mais faria isso novamente.

No dia seguinte, o segundo filho disse que sairia pelo mundo em busca de fortuna. Seu pai e sua mãe não autorizaram e pediram que ele olhasse para as costas do irmão, mas o jovem não desistiu de seu projeto. Depois de algum tempo e alguma insistência, ele teve permissão para ir. Depois de andar o dia todo, ele também chegou ao palácio do rei. E lá estava o rei, parado nos degraus. Ao ver o rapaz, perguntou para onde estava indo. Quando o jovem respondeu que estava procurando serviço, o rei disse que ele poderia servi-lo e cuidar de seus sete potros. Então o rei prometeu o mesmo castigo e a mesma recompensa que havia prometido ao irmão.

O jovem imediatamente concordou e se colocou a serviço do rei, pois pensou que poderia facilmente cuidar dos potros e informar ao rei o que eles comiam e bebiam.

Na luz cinzenta do amanhecer, o mestre do estábulo soltou os sete potros, e lá foram eles novamente galopando sobre a colina e o

vale. O rapaz atrás deles. Mas tudo aconteceu como havia acontecido com seu irmão. Depois de correr atrás dos potros por muito, muito tempo e estar suado e cansado, passou por uma fenda na montanha onde uma velha estava sentada fiando com uma roca, e ela o chamou:

– Venha aqui, venha aqui, meu lindo filho, e deixe-me pentear seu cabelo.

O jovem gostou da ideia, deixou os potros correr para onde quisessem e sentou-se na fenda da montanha ao lado da velha bruxa. Lá ele passou o dia, com a cabeça no colo dela, relaxando o dia inteiro.

Quando os potros voltaram ao anoitecer, ele também recebeu um pouco de musgo e uma garrafa de água da velha bruxa, coisas que ele deveria mostrar ao rei.

O rei perguntou ao jovem:

– Você pode me dizer o que meus sete potros comem e bebem?

O jovem lhe mostrou o pouco de musgo e a garrafa de água e disse:

– Sim, aqui está a comida deles, e aqui a bebida.

Mais uma vez o rei ficou irado e ordenou que cortassem três listras vermelhas nas costas do rapaz, que espalhassem sal sobre elas e que o perseguissem de volta à casa dele. Quando o jovem chegou em casa, ele também relatou tudo o que havia acontecido com ele e disse que havia saído em busca de um emprego uma vez, mas que nunca mais faria isso.

No terceiro dia, Cinderlad quis partir. Ele disse que também queria tentar cuidar dos sete potros.

Os outros dois riram e zombaram dele:

– Do jeito que as coisas aconteceram conosco, você acha que vai ter sucesso? Parece provável, você que nunca fez nada além de mentir e fuçar entre as cinzas!

– Sim, eu também irei – disse Cinderlad – porque já resolvi isso na minha cabeça.

Os dois irmãos riram dele, e seu pai e mãe imploraram para que ele não fosse. Mas de nada adiantou, e Cinderlad partiu. Então, depois de andar o dia todo, ele também chegou ao palácio do rei quando a noite já começava a cair.

Lá estava o rei do lado de fora nos degraus, e ele perguntou para onde o rapaz estava indo.

– Estou andando em busca de serviço – disse Cinderlad.

– De onde você vem, então? – perguntou o rei, pois a essa altura ele queria saber um pouco mais sobre os homens antes de colocar algum deles a seu serviço.

Então Cinderlad disse a ele de onde veio, contou que era irmão dos dois que haviam cuidado dos sete potros do rei e depois perguntou se poderia tentar cuidar deles no dia seguinte.

– Céus, que vergonha! – disse o rei, porque o enfureceu pensar neles. – Se você é irmão desses dois, também não vale muita coisa. Já estou farto desses tipos!

– Bem, mas, como já vim até aqui, você poderia me deixar fazer uma tentativa – disse Cinderlad.

– Bom, muito bem, se você está assim determinado a ter suas costas esfoladas, pode fazer sua tentativa se quiser – disse o rei.

– Prefiro ter a princesa – disse Cinderlad.

Na manhã seguinte, na luz cinzenta do amanhecer, o mestre do estábulo soltou os sete potros novamente, e eles partiram sobre colinas e vales, atravessaram bosques e pântanos, e Cinderlad foi atrás deles. Depois de correr assim por um longo tempo, ele também chegou à fenda na montanha. Lá, a velha bruxa estava mais uma vez sentada fiando em sua roca e gritou para Cinderlad:

– Venha aqui, venha aqui, meu lindo filho, e deixe-me pentear seu cabelo.

– Venha me pegar, então; venha me pegar! – disse Cinderlad, ao passar pulando, correndo e segurando firmemente a cauda de um dos potros.

Quando ele passou com segurança pela fenda na montanha, o potro mais jovem disse:

– Sente-se nas minhas costas, pois ainda temos um longo caminho a percorrer.

Então o rapaz fez isso, e assim eles seguiram adiante por um longo caminho.

– Você vê alguma coisa? – perguntou o potro.

– Não – disse Cinderlad.

Então eles viajaram um pouco mais adiante.

– Você vê alguma coisa agora? – perguntou o potro.

– Ainda não – disse o rapaz.

Depois de viajarem por uma longa distância, o potro perguntou novamente:

– Você vê alguma coisa agora?

– Sim, agora vejo algo branco – disse Cinderlad. – Parece o tronco de uma grande e espessa bétula.

– Sim, é onde vamos entrar – disse o potro.

Quando chegaram ao tronco, o potro mais velho colocou-o para o lado, e então eles viram uma porta onde o tronco estava antes; lá dentro havia uma pequena sala, e na sala quase nada havia além de uma pequena lareira e alguns bancos, mas atrás da porta pendia uma grande espada enferrujada e uma pequena jarra.

– Você pode empunhar essa espada? – perguntou o potro.

Cinderlad tentou, mas não conseguiu; então ele teve de tomar um gole do jarro, e depois mais um, e depois disso ainda outro, e finalmente ele foi capaz de empunhar a espada com facilidade.

– Bom! – disse o potro. – E agora você deve levar a espada consigo, e com ela cortará a cabeça de todos nós no dia do casamento, e então nos tornaremos príncipes novamente, como antes. Pois somos irmãos da princesa que você vai receber quando puder dizer ao rei o que comemos e bebemos. Um poderoso *troll* lançou esse feitiço sobre nós. Quando você cortar nossas cabeças, deverá tomar o máximo cuidado de colocar cada cabeça na cauda do corpo ao qual pertencia antes e, em seguida, o feitiço que o *troll* lançou sobre nós perderá todo o poder.

Cinderlad prometeu fazer isso, e então eles seguiram adiante. Quando eles já haviam percorrido um longo caminho, o potro disse:

– Você vê alguma coisa? – perguntou o potro.

– Não – respondeu Cinderlad.

Então eles percorreram mais uma grande distância.

– E agora? – perguntou o potro. – Não vê nada ainda?

– Ainda não – respondeu Cinderlad.

Então eles seguiram em frente novamente, por muitos e muitos quilômetros, por colinas e vales.

– Agora, então – disse o potro –, você não vê nada agora?

– Sim! – disse Cinderlad. – Agora vejo algo como uma faixa azulada, muito, muito longe.

– É um rio – disse o potro –, e temos de atravessá-lo.

Havia uma ponte comprida e bonita sobre o rio e, quando chegaram ao outro lado, viajaram novamente por um longo caminho, e mais uma vez o potro perguntou se Cinderlad via alguma coisa. Sim, desta vez ele via algo escuro, muito, muito longe, como se fosse uma torre de igreja.

– Sim – disse o potro –, entraremos lá.

Quando os potros entraram no cemitério da igreja, tornaram-se homens e pareciam filhos de um rei, e suas roupas eram tão magníficas que brilhavam com esplendor. Eles entraram na igreja e receberam pão e vinho do padre, que estava em pé diante do altar. Cinderlad também entrou. Quando o padre pôs as mãos nos príncipes e os abençoou, eles saíram da igreja novamente, e Cinderlad também saiu, mas levou consigo uma garrafa de vinho e um pouco de pão consagrado. Assim que os sete príncipes saíram para o cemitério da igreja, transformaram-se em potros novamente. Cinderlad subiu nas costas do caçula, e todos retornaram pelo caminho por onde haviam chegado, mas cavalgando muito, muito mais rápido.

Primeiro eles atravessaram a ponte, depois passaram pelo tronco da bétula, e depois pela velha bruxa, que estava sentada na fenda da montanha fiando, e passaram tão rápido que Cinderlad não conseguiu ouvir o que a velha bruxa gritava, mas ouviu o suficiente para entender que ela estava terrivelmente enfurecida.

Já estava escurecendo quando chegaram à fazenda do rei, e ele estava parado no pátio esperando por eles.

– Você cuidou bem e fielmente deles o dia inteiro? – perguntou o rei a Cinderlad.

– Fiz o meu melhor – respondeu Cinderlad.

– Então você pode me dizer o que meus sete potros comem e bebem? – perguntou o rei.

Então Cinderlad pegou o pão consagrado e a garrafa de vinho e mostrou-os ao rei.

– Aqui você pode ver a comida e a bebida deles – disse ele.

– Sim, você cuidou bem deles e com fé – disse o rei – e terá a princesa e metade do reino.

Então começaram os preparativos para o casamento, e o rei disse que ele seria tão imponente e magnífico que todos iriam ouvir falar sobre ele.

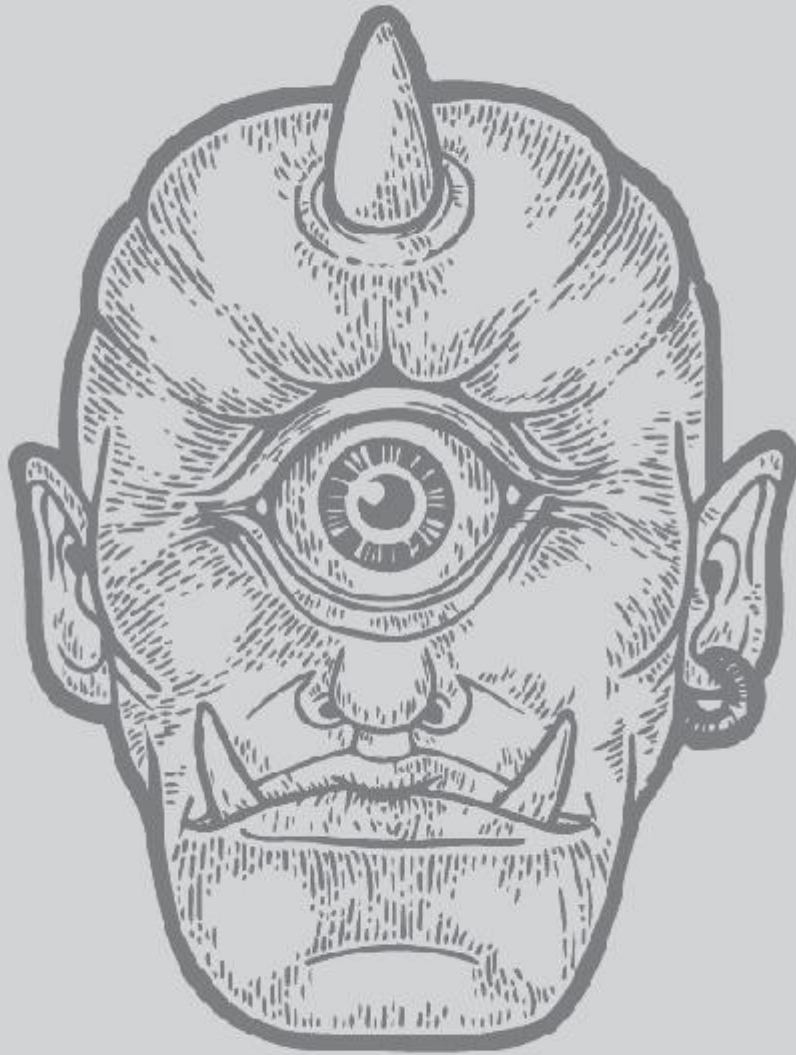
No entanto, quando se sentaram para o banquete do casamento, o noivo levantou-se e foi até o estábulo, dizendo que havia esquecido algo lá que deveria pegar. Quando chegou ao local, fez o que os potros haviam pedido e cortou a cabeça de todos os sete. Primeiro o mais velho, depois o segundo, e assim por diante, de acordo com a idade deles, e foi extremamente cuidadoso em colocar cada cabeça

na cauda do potro ao qual pertencia. Quando fez isso, todos os potros se transformaram em príncipes novamente.

Quando Cinderlad voltou ao banquete de casamento com os sete príncipes, o rei ficou tão feliz que o beijou e deu um tapinha nas costas dele, e sua noiva ficou ainda mais encantada com ele do que antes.

– Metade do meu reino já é seu – disse o rei –, e a outra metade você receberá depois da minha morte, pois meus filhos podem obter países e reinos para si mesmos, agora que se tornaram príncipes novamente.

Como todos podem muito bem imaginar, houve muita alegria naquele casamento.





Os trolls da floresta de Hedale

Em um lugar em Vaage, em Gudbrandsdalen (Noruega), vivia um casal muito pobre. Eles tinham muitos filhos, e dois deles, que eram jovens, estavam sempre perambulando pelo país. Por isso, eles eram bem conhecidos por todas as estradas e também conheciam o atalho para Hedale.

Aconteceu uma vez que eles queriam ir para Hedale, mas ao mesmo tempo ouviram que alguns falcoeiros haviam construído uma cabana em Mæla, e assim decidiram matar dois coelhos com uma cajadada e ver como os pássaros eram caçados. Então, pegaram um atalho em Longmoss.

Como era outono e eles não conseguiram abrigo nem comida, continuaram caminhando em direção a Hedale. Mas o caminho era apenas uma trilha e, quando a noite caiu, eles se perderam. Pior ainda, também não conseguiram encontrar a cabana dos falcoeiros. Antes que percebessem, já estavam nas profundezas da floresta. Assim que viram onde estavam, começaram a quebrar galhos, pois tinham consigo um machado de mão, e fizeram uma fogueira. Depois disso, arrancaram urze e musgo e fizeram uma cama para eles.

Pouco tempo depois de se deitarem, ouviram algo que cheirava e fungava muito alto. Os meninos apuraram os ouvidos e ouviram atentamente para tentar descobrir se eram animais selvagens ou *trolls* da floresta, e naquele instante algo se ergueu no ar e disse:

– Sinto cheiro de sangue cristão aqui!

Ao mesmo tempo, eles ouviram passos tão fortes que faziam a terra tremer, e tiveram a certeza de que os *trolls* estavam por perto.

– Que o céu nos ajude! O que vamos fazer? – perguntou o garoto mais novo ao irmão.

– Você deve ficar em pé sob o abeto e estar pronto para pegar nossas malas e fugir quando os vir. Já eu vou pegar o machado – respondeu o outro.

De repente, eles viram os *trolls* atacá-los como loucos, e estes eram tão altos e robustos que suas cabeças tinham o tamanho dos topos das árvores. Entretanto, por sorte, eles só tinham um olho. Eles tinham um buraco na testa, no qual encaixavam o olho, e o giravam e torciam com as mãos para ajustá-lo. O primeiro dos *trolls* provavelmente estava usando o olho para ver o caminho, e os outros apenas o seguiam.

– Pegue as armadilhas – disse o mais velho dos garotos –, mas não fique muito longe e veja como as coisas vão. Como os olhos deles estão muito altos, ele não poderá me ver quando eu estiver atrás deles.

– Sim!

O irmão correu, e os *trolls* o perseguiram, enquanto o mais velho ficou atrás deles e cortou com o machado o tornozelo daquele que estava por último. O *troll* deu um grito horrível, e o *troll* líder ficou com tanto medo que estremeceu e acabou derrubando o olho. O menino se apressou para pegá-lo: era maior do que dois potes juntos e tão claro e brilhante que, embora estivesse escuro, tudo ficava claro como o dia quando se olhava através dele.

Quando os *trolls* perceberam que os garotos haviam roubado o olho do líder e machucado o terceiro *troll*, começaram a ameaçá-lo com todo o mal do mundo caso não devolvessem o olho imediatamente.

– Eu não ligo muito para *trolls* e ameaças – disse o garoto –, ainda mais que agora tenho três olhos para mim e vocês três não têm nenhum. Além disso, dois de vocês vão ter de carregar o terceiro.

– Se não devolverem nosso olho neste minuto, vocês serão transformados em pedras! – gritaram os *trolls*.

Contudo, o garoto pensou que não iria devolver tão rápido. Ele não tinha medo de bruxaria ou de palavras duras. E respondeu que, se os *trolls* não os deixassem em paz, ele machucaria todos os três, para que tivessem de rastejar pela terra.

Quando os *trolls* ouviram aquilo, ficaram ainda mais assustados e começaram a usar palavras suaves. Eles imploraram com muita doçura para que os garotos lhes devolvessem o olho e disseram que em troca eles teriam todo o ouro e prata que quisessem.

Isso tudo parecia muito bom para o rapaz, mas antes ele queria o ouro e a prata. Ele disse que, se um dos *trolls* fosse em casa buscar ouro e prata suficiente para encher a mala dele e a do irmão, devolveria o olho a eles, mas ficaria com o olho até que lhe dessem o que ele pedia.

Os *trolls* ficaram muito alterados e disseram que nenhum deles poderia ir sem ter olhos para ver. No entanto, de repente, um deles começou a gritar para sua mãe. Depois de um tempo, uma resposta veio de uma colina muito distante ao norte. Então, os *trolls* disseram que ela deveria trazer dois baldes cheios de ouro e prata, e não demorou muito para ela chegar.

Quando a *troll* soube do que havia acontecido, ela também começou a ameaçá-los com bruxaria, mas os *trolls* estavam com tanto medo que imploraram que ela tomasse cuidado com aqueles pequenos homens, pois não se podia garantir que eles também não tirariam os olhos dela.

Então ela jogou para eles as malas, o ouro e a prata, e voltou para a colina com os *trolls*. Desde então, ninguém mais ouviu falar em *trolls* que andam na floresta de Hedale caçando sangue cristão.





Os cisnes selvagens

Muito longe daqui, na terra em que as andorinhas voam no inverno, viveu um rei que tinha onze filhos e uma filha chamada Elisa.

Os onze irmãos eram príncipes, e cada um deles ia para a escola com uma estrela no peito e uma espada ao lado. Eles escreviam com lápis de diamante em ardósias douradas e aprendiam suas lições tão rapidamente e liam tão facilmente que todos sabiam que eram príncipes. A irmã deles, Elisa, sentava-se em um banquinho de vidro e tinha um livro cheio de gravuras, que valiam a metade de um reino.

Eles eram muito felizes, mas isso não durou muito tempo, pois seu pai, o rei, casou-se com uma rainha que não amava as crianças e que provou ser uma bruxa má.

A rainha começou a mostrar sua crueldade logo no primeiro dia. Enquanto as grandes celebrações aconteciam no palácio, as crianças brincavam e cumprimentavam os convidados, mas a rainha, em vez de lhes dar os bolos e as maçãs que restavam do banquete, como de costume, lhes dava um pouco de areia em uma xícara de chá e falava para eles fingirem que era algo bom. Na semana seguinte, ela enviou a pequena Elisa para fora do país para morar com um homem pobre e sua esposa. Então ela contou ao rei tantas mentiras sobre os jovens príncipes que ele parou de dar atenção aos meninos.

– Vão embora e cuidem de si mesmos – disse a rainha. – Voem como grandes pássaros sem voz.

Mas ela não conseguiu fazer tão mal a eles como gostaria, pois os príncipes foram transformados em onze belos cisnes selvagens.

Com um grito estranho, eles voaram pelas janelas do palácio, sobre o parque, para a floresta mais além. Ainda era de manhã cedo quando passaram pela cabana onde a irmã dormia no quarto dela. Eles pararam sobre o telhado, torcendo os pescoços compridos e batendo as asas, mas ninguém os ouviu ou viu e, por fim, eles voaram para longe.

A pobre Elisa ficava sozinha no quarto dos camponeses brincando com uma folha verde, pois não tinha outros brinquedos. Ela fez um buraco na folha e, quando olhou através dele em direção ao sol, parecia ver os olhos claros de seus irmãos e, quando o sol quente brilhava em suas bochechas, ela pensava em todos os beijos que eles haviam lhe dado.

Os dias se passaram. Às vezes, os ventos sopravam através das folhas da roseira e sussurravam para as rosas: “Quem pode ser mais bonita e gentil que vocês?” E as rosas balançavam a cabeça e diziam: “A Elisa”. E as rosas diziam a verdade.

Quando tinha quinze anos, Elisa voltou para casa, mas, por ser tão bonita, a rainha das bruxas ficou cheia de ódio por ela. De bom grado a teria transformado em um cisne como seus irmãos, mas não se atreveu a fazê-lo por medo do rei.

Certa manhã, a rainha entrou no banheiro, que era feito todo de mármore e tinha almofadas macias. Ela levou três sapos com ela e os beijou, dizendo ao primeiro: “Quando Elisa vier tomar banho, sente-se na cabeça dela, para que ela se torne tão estúpida quanto

você.” Ao segundo sapo, ela ordenou: “Você sente-se na testa dela, para que ela se torne tão feia quanto você e que os amigos dela não a reconheçam”. E, ao terceiro sapo ela sussurrou: “Descanse no coração dela, para que ela se torne má e isso a faça infeliz”.

A bruxa colocou os sapos na água clara, que imediatamente ficou verde. Em seguida, ela chamou Elisa e a ajudou a se despir e entrar no banho.

Enquanto Elisa afundava a cabeça na água, um dos sapos sentou-se em seu cabelo, o segundo na testa e o terceiro no peito. Mas ela não parecia notá-los e, quando se levantou, três papoulas vermelhas flutuavam na água. Os sapos se transformaram em flores porque descansaram na cabeça de Elisa e no coração dela. A menina era boa demais e inocente demais para que a magia tivesse algum poder sobre ela.

Quando a rainha perversa viu isso, esfregou um suco mágico no rosto de Elisa, emaranhou o cabelo bonito dela e espalhou sobre ela óleos nojentos, até que fosse impossível reconhecê-la.

O rei ficou chocado e disse que aquela não era sua filha. Ninguém, a não ser o cachorro e as andorinhas, a reconhecia, mas eles eram apenas pobres animais e nada podiam dizer. A pobre Elisa chorou e pensou em sua triste sorte e nos onze irmãos que estavam longe. Com grande tristeza, ela fugiu do palácio e caminhou o dia inteiro por campos e charnecas, até chegar à grande floresta. Ela não sabia em qual direção seguir, mas estava tão infeliz e sentia tanto a falta dos irmãos – os quais, como ela mesma, haviam sido banidos do mundo – que estava determinada a procurá-los.

Chegando a um lago, Elisa viu seu rosto refletido na água e afastou-se assustada. Lavando-se no lago, porém, ela ficou tão limpa e bonita quanto antes.

Quando a noite chegou, Elisa deitou-se no musgo macio, fez sua oração noturna e encostou a cabeça no tronco de uma árvore. Toda a natureza estava em silêncio, e a brisa suave soprava contra sua testa.

Durante toda a noite ela sonhou com seus irmãos. Ela imaginou que todos eram crianças novamente, brincando juntos. Ela os via escrever com seus lápis de diamante em ardósias douradas, enquanto olhava para o belo livro de figuras que custara metade de um reino. Eles não estavam escrevendo linhas e cartas, como costumavam fazer, mas descrições das grandes coisas que haviam feito e de tudo o que haviam descoberto e visto. Também no livro de figuras, tudo estava vivo. Os pássaros cantavam, e as pessoas saíam do livro e falavam com Elisa e seus irmãos, mas, quando ela virava a página, tudo voltava a seu lugar.

Quando Elisa acordou, o sol já estava alto no céu. Ela não podia vê-lo, pois as árvores altas espalhavam seus galhos densos, mas sua luz brilhava aqui e ali através das folhas como uma névoa dourada. Um perfume agradável vinha das árvores verdes e da grama fresca, e os pássaros se aproximavam e quase pousavam em seus ombros. Ela ouvia a água murmurar em vários riachos, todos fluindo para um lago com areias douradas. Os arbustos cresciam densamente ao redor do lago e, em um ponto, onde uma abertura havia sido feita por um cervo, Elisa desceu até a água, que era clara e refletia como um espelho.

Ela foi até o riacho borbulhante e bebeu um pouco de água com as mãos. Depois, vagou pela floresta, sem saber para onde estava indo. Ela pensava nos irmãos, no pai e na mãe e teve a certeza de que algo de bom aconteceria. Logo encontrou uma árvore tão carregada de frutas que os galhos se dobravam com o peso. Ali, ela comeu e depois foi para a floresta.

Tudo estava tão quieto que ela podia ouvir o som de seus próprios passos, assim como o farfalhar de cada folha caída que ela esmagava sob seus pés. Não havia um pássaro a ser visto e nenhuma luz encontrava seu caminho através das árvores grossas, todas muito juntas.

A noite estava muito escura. Com grande tristeza, Elisa deitou-se para dormir. Depois de um tempo, pareceu-lhe que os galhos das árvores se separavam sobre sua cabeça.

De manhã, quando acordou, não sabia se aquilo tinha sido verdade ou se havia sonhado. Ela continuou a perambular, mas não havia ido muito longe quando encontrou uma velha que levava frutas numa cesta e que lhe deu algumas para comer. Elisa perguntou se ela não havia visto onze príncipes cavalgar pela floresta.

– Não – respondeu a velha –, mas vi ontem onze cisnes com coroas de ouro na cabeça nadando em um riacho que corre aqui perto.

Então ela levou Elisa até a margem do rio.

A jovem princesa despediu-se da velha e foi seguindo o riacho até o ponto em que ele desaguava no mar. E ali, diante de seus olhos, estava o oceano glorioso, mas ela não via nenhuma vela em sua superfície, nem mesmo um barco podia ser visto. Como ela poderia ir mais longe? Ela notou como as incontáveis pedras na praia haviam sido suavizadas e arredondadas pela água.

– A água bate sem se cansar – ela disse –, até que tudo o que é duro se torne suave, por isso nunca me cansarei de minha tarefa. Obrigada por sua lição, ondas brilhantes. Meu coração me diz que um dia me levará aos meus queridos irmãos.

Sobre as algas cobertas de espuma, havia onze penas brancas de cisne, que ela pegou e carregou com ela. Havia gotas de água

sobre elas, mas, se eram gotas de orvalho ou lágrimas, ninguém poderia dizer. Era solitário à beira-mar, mas Elisa estava distraída, pois o mar sempre em movimento mostrava mais mudanças em poucas horas do que qualquer lago em um ano inteiro. Uma nuvem negra e pesada surgiu e foi como se o mar dissesse: “Também posso parecer escuro e zangado”. Então o vento soprou, e as ondas se transformaram em espuma branca. Quando o vento dormia e as nuvens brilhavam com o pôr do sol vermelho, o mar parecia uma folha de rosa. Às vezes ficava verde e às vezes branco. Mas, por mais silencioso que estivesse, as ondas estavam sempre inquietas na praia e subiam e desciam como a respiração de uma criança adormecida.

Quando o sol estava prestes a se pôr, Elisa viu onze cisnes brancos com coroas douradas na cabeça voar em direção à terra, um atrás do outro, como uma longa fita branca. Ela desceu a encosta e se escondeu atrás dos arbustos. Os cisnes pousaram bem perto dela, batendo suas grandes asas brancas. Assim que o sol desapareceu sob a água, as penas dos cisnes caíram, e eles se transformaram em onze belos príncipes, que Elisa reconheceu imediatamente. Eram os seus irmãos!

A menina soltou um grito de contentamento, pulou em seus braços e os chamou pelo nome. Os príncipes ficaram muito felizes ao ver sua irmãzinha novamente, que se transformara em uma linda princesa. Todos riram e choraram e contaram um ao outro com que crueldade haviam sido tratados pela madrasta.

– Nós, irmãos – disse o mais velho –, voamos como cisnes selvagens enquanto o sol está no céu, mas, assim que ele afunda atrás das colinas, nos tornamos humanos novamente. Portanto, devemos estar sempre perto de um local de descanso antes do pôr

do sol, pois, se estivéssemos voando em direção às nuvens quando recuperamos nossa forma humana, cairíamos no mar.

Somente uma vez por ano podemos voltar à nossa terra e temos apenas onze dias para ficar aqui e voar sobre a floresta. Nós não moramos aqui, mas em uma terra muito linda que fica do outro lado do oceano. Voamos dois dias para atravessar o oceano e não há ilhas no caminho onde possamos dormir à noite. Só temos um rochedo para descansar, mas é tão pequeno que quase não dá para todos nós. Se o mar estiver agitado, as ondas quebram sobre nós, mas estamos muito gratos por essa rocha. Passamos noites inteiras nela ou então nunca poderíamos voltar à nossa amada terra natal.

E ele continuou:

– Aqui podemos voar pela floresta para olhar mais uma vez o palácio onde nosso pai vive e onde nascemos e o lugar onde nossa mãe está. As próprias árvores e arbustos aqui parecem nossos parentes. Os cavalos selvagens saltam sobre as planícies como os vimos em nossa infância. Os trabalhadores cantam as músicas antigas que dançávamos quando crianças. Esta é a nossa casa, e adoramos voltar aqui e aqui encontramos você, nossa querida irmãzinha. Dois dias a mais podemos permanecer aqui, e então devemos voar para uma terra bonita que não é nossa casa. Como podemos levá-la conosco? Não temos navio nem barco.

– Como posso quebrar esse feitiço? – perguntou a irmã.

E eles conversaram sobre isso quase a noite toda, dormindo apenas algumas horas.

Elisa foi despertada pelo bater das asas dos cisnes sobre sua cabeça. Seus irmãos haviam se transformado novamente em cisnes. Eles voaram em círculos, cada vez mais largos, até estarem

distantes, mas um deles, o mais novo, ficou para trás e deitou a cabeça no colo da irmã, enquanto ela acariciava suas asas. Eles permaneceram juntos o dia inteiro.

À noite, o resto voltou e, quando o sol se pôs, tornaram-se humanos novamente.

– Amanhã voaremos para longe e não voltaremos novamente até que um ano inteiro tenha se passado. Mas não podemos deixar você aqui. Você é corajosa o suficiente para ir conosco?

– Sim. Leve-me com vocês – disse Elisa.

Eles passaram a noite inteira tecendo uma rede grande e forte feita de salgueiro e junco. Elisa se deitou para dormir e, quando o sol nasceu e seus irmãos se tornaram cisnes selvagens, eles pegaram a rede com seus bicos e voaram para as nuvens com sua querida irmã, que ainda dormia. Quando os raios de sol caíram sobre o rosto dela, um dos cisnes pairou sobre sua cabeça, para que suas asas largas pudessem protegê-la.

Eles já estavam longe da terra quando Elisa acordou. Ela pensou que ainda devia estar sonhando, pois lhe parecia muito estranho ser carregada no ar sobre o mar. Ao lado dela, havia um galho cheio de lindas frutas maduras e um molho de raízes deliciosas. O irmão caçula as havia colhido e colocado ali. Ela sorriu e agradeceu, pois sabia que era o mesmo que pairava sobre ela para protegê-la com suas asas. Agora eles estavam tão alto que um grande navio embaixo deles parecia uma gaivota branca nadando nas ondas.

Durante o dia inteiro eles voaram, rápidos com uma flecha, mas, mesmo assim, mais devagar que o normal, pois tinham a irmã para carregar. Nuvens negras se formaram ao cair da tarde, e Elisa observou o sol se por com grande preocupação, pois a pequena

rocha no oceano ainda não estava à vista. Pareceu-lhe que os cisnes agora batiam suas asas num último esforço. Ela teve receio de que, quando o sol se pusesse, eles se transformariam em homens, cairiam no mar e morreriam afogados. Ela fez uma oração, mas nenhuma pedra apareceu. As nuvens escuras se aproximavam, e as rajadas de vento informavam a tempestade que se aproximava.

O sol já havia chegado à beira do mar quando os cisnes começaram a descer. De repente, Elisa avistou a rocha que surgia das águas e que não parecia maior que a cabeça de uma foca. Assim que pousaram, o sol mergulhou no horizonte, e os cisnes tomaram a forma humana. Os irmãos a colocaram no centro do rochedo e ficaram ao redor, com os braços juntos, pois não havia o menor espaço de sobra. As ondas chicoteavam o rochedo, molhando-os a todo momento. O céu se iluminava com os relâmpagos, e os trovões rolavam das nuvens, mas a irmã e os irmãos permaneceram em pé segurando as mãos uns dos outros e cantando canções.

No início da madrugada, o céu estava de novo claro e calmo e, ao nascer do sol, os cisnes voaram para longe da rocha, carregando sua irmã com eles. O mar ainda estava agitado e, da altura em que estavam, a espuma branca nas ondas verde-escuras parecia milhões de cisnes nadando na água. Eles voaram por muito tempo sobre o mar, que não parecia ter fim.

Finalmente, eles chegaram ao país que procuravam, com suas montanhas azuis, suas florestas e suas cidades e palácios. Pouco antes de o sol se pôr, eles desceram em uma colina, perto de uma caverna muito grande, cujo chão estava coberto de delicadas plantas verdes, como um tapete.

– Agora vamos esperar para ver com o que você vai sonhar hoje à noite – disse o irmão mais novo, enquanto mostrava o quarto da

irmã.

– Quero sonhar com um meio de libertar vocês do feitiço!

E, com esse pensamento, ela orou por ajuda e adormeceu. Pareceu-lhe que ela estava voando alto no ar em direção a um palácio e que uma fada saiu para encontrá-la, radiante e bonita, mas muito parecida com a velha que havia dado frutas para ela e contara sobre os cisnes com coroas de ouro na cabeça.

– Se você for corajosa e forte, seus irmãos podem ser desencantados – disse a fada. – A água é mais macia do que suas próprias mãos delicadas e, no entanto, ela lustra e molda pedras, mas não sente dor como seus dedos sentirão. Não tem alma e não pode sofrer a agonia e o tormento que você terá de suportar. Você vê a urtiga que seguro em minha mão? O mesmo tipo cresce ao redor da caverna em que você dorme, mas somente estas, e aquelas que crescem nos túmulos de um cemitério, serão de alguma utilidade para você. Você vai precisar juntar muitos ramos de urtiga, mesmo que queimem suas mãos. Corte-as em pedaços com as mãos e os pés e obterá o fio com que terá de tecer onze túnicas com mangas compridas. Se você jogar essas túnicas sobre os onze cisnes, o feitiço será quebrado. Mas, lembre-se bem, você vai levar muitos anos para concluir sua tarefa, e durante todo esse tempo você não deverá pronunciar uma só palavra. Se você falar alguma vez, seus irmãos morrerão imediatamente. A vida deles depende do seu silêncio. Lembre-se de tudo o que eu lhe disse.

E, quando a velha terminou de falar, tocou levemente a mão de Elisa com a urtiga, e uma dor de fogo ardente a despertou.

Perto dela, havia urtigas como as que vira em seu sonho. Ela caiu de joelhos e agradeceu. Ao pegar na planta venenosa, suas mãos delicadas encheram-se de feridas e queimaduras, mas tudo a

menina sofreu radiante e resignada, na esperança de salvar os irmãos.

Ao pôr do sol, seus irmãos voltaram e ficaram muito assustados ao perceber que ela não falava. Eles acreditavam que ela estava sob o feitiço de alguma nova bruxaria, mas, quando viram as mãos dela, entenderam tudo.

O irmão mais novo chorou e, onde as lágrimas a tocaram, a dor cessou e as bolhas ardentes desapareceram. Elisa continuou trabalhando durante toda a noite, pois não podia descansar até libertar seus irmãos. Durante todo o dia seguinte, enquanto os irmãos estavam ausentes, ela ficou sozinha, mas nunca antes o tempo passou tão rápido.

Um casaco já estava acabado, e ela já começara o segundo quando ouviu o assóvio de um caçador e foi tomada pelo medo. O som se aproximava cada vez mais, e ela também ouvia cachorros latir. A menina correu para a caverna, amarrou apressadamente todas as urtigas que havia colhido e sentou-se sobre elas. Pouco tempo depois, um cão enorme veio correndo em direção a ela, e depois outro e outro; eles corriam de um lado para o outro latindo furiosamente, até que em poucos minutos todos os caçadores estavam diante da caverna. O mais belo de todos era o rei daquelas terras. Quando viu a bela donzela, aproximou-se dela e disse:

– Como você veio parar aqui, linda moça?

Elisa balançou a cabeça. Ela não se atreveu a falar, pois disso dependia a vida de seus irmãos. A menina escondeu as mãos debaixo do avental, para que o rei não visse como ela estava sofrendo.

– Venha comigo – disse o rei. – Você não pode ficar aqui. Se você é tão boa quanto é bonita, eu a vestirei de seda e veludo, colocarei uma coroa de ouro em sua cabeça e você governará e fará de meu castelo a sua casa.

Então ele a levantou sobre seu cavalo.

Ela começou a chorar e torcia as mãos, mas o rei disse:

– Desejo apenas sua felicidade. Chegará um momento em que você me agradecerá por isso.

Ele galopou pelas montanhas, segurando-a na frente dele em seu cavalo, e os caçadores seguiram atrás. Quando o sol se pôs, chegaram a uma bela cidade. No castelo, o rei a levou a salões de mármore com grandes fontes e onde as paredes e os tetos eram cobertos com pinturas ricas. Mas ela não parava de chorar, pensando que não poderia mais salvar os irmãos. Pacientemente, ela permitiu que as amas a vestissem com roupas luxuosas, tecessem pérolas em seu cabelo e colocassem luvas macias sobre os dedos doloridos. Assim trajando roupas reais, ela ficou tão incrivelmente bonita que a corte se curvou em sua presença.

Então o rei disse que queria se casar com ela, mas o bispo balançou a cabeça e sussurrou que a jovem e bela donzela era apenas uma bruxa, que cegara o rei e prendera seu coração. O rei não quis ouvi-lo, no entanto, e ordenou que a música soasse, os pratos mais saborosos fossem servidos e as donzelas mais bonitas dançassem para eles.

Depois ele a conduziu por jardins cheirosos e salões altos, mas nenhum sorriso apareceu nos lábios ou brilhou nos olhos de Elisa. A menina parecia a imagem da tristeza. Então o rei abriu a porta de um quartinho onde ela deveria dormir. No chão, estava o monte de

urtigas e, sob o teto, pendia o casaco que ela havia feito. Essas coisas haviam sido trazidas da caverna por um dos caçadores.

– Aqui você pode voltar a sonhar com a antiga casa da caverna – disse o rei. – Aqui está o trabalho com o qual você se mantinha ocupada. Vai divertir você agora, vivendo no esplendor do palácio, pensar naquela época.

Quando Elisa tornou a ver as coisas que tanto lhe interessavam, ela sorriu e suas bochechas ficaram vermelhas. A ideia de libertar seus irmãos a deixou tão alegre que ela beijou a mão do rei, que, apertando-a de encontro ao peito, ordenou que todos os sinos tocassem anunciando o casamento.

Pouco tempo depois, os alegres sinos da igreja anunciaram a festa do casamento. A moça bonita e muda do bosque iria tornar-se rainha. Embora não pudesse falar, pois uma única palavra custaria a vida de seus irmãos, seus olhos transmitiam todo o amor que sentia por aquele rei gentil e bonito, que fazia de tudo para fazê-la feliz. Ela o amava mais e mais a cada dia, com todo o coração. Oh! Se ela pudesse confiar nele e contar sua tristeza, mas ela não poderia falar até o trabalho terminar.

Portanto, à noite, ela se recolhia à pequena câmara, que parecia uma caverna, e rapidamente tecia um casaco após o outro. Mas, quando começou o sétimo, descobriu que havia acabado a urtiga. Ela sabia que as urtigas que ela precisava usar cresciam no cemitério da igreja e que ela própria deveria arrancá-las. Como chegaria lá?

Então, com o coração trêmulo, Elisa atravessou o jardim banhado pelo luar e seguiu pelas ruas desertas até chegar ao cemitério da igreja. Ela sentia as pernas moles de tanto medo, mas rezou em silêncio, colheu as urtigas e correu de volta para o castelo.

Contudo, o bispo a viu entrar no cemitério, pois estava acordado enquanto outros dormiam. Agora ele tinha certeza de que suas suspeitas estavam corretas: havia algo de errado com a rainha. Ele achava que ela era uma bruxa e havia enfeitiçado o rei e todo o povo. Secretamente, ele contou ao rei o que tinha visto e o que temia.

Duas lágrimas rolaram pelas bochechas do rei. Todas as noites, o rei fingia dormir, mas depois se levantava, seguia Elisa e via que ela se trancava em seu quarto e ficava tecendo até de manhã. Seus temores de que estivesse casado com uma feiticeira aumentavam dia a dia. E o rei ficava cada vez mais sombrio. Elisa percebia e, embora não entendesse o motivo, isso a alarmava e fazia seu coração temer por seus irmãos.

Enquanto isso, ela quase terminara o trabalho. Só faltava fazer uma túnica, mas as urtigas acabaram mais uma vez. Embora a horrorizasse a ideia de voltar ao cemitério e rever as bruxas, Elisa dirigiu-se para lá, seguida sem saber pelo bispo e o rei. Os dois a viram desaparecer por trás do portão do cemitério e, ao entrarem, deram também com as terríveis bruxas. O rei voltou horrorizado, achando que sua pequena rainha era uma daquelas criaturas medonhas.

– O bispo deve estar certo, ela deve ser uma bruxa. Deixem que as pessoas decidam seu castigo.

E as pessoas rapidamente decidiram que ela deveria ser queimada na fogueira.

A pobre princesa foi arrancada de seus aposentos e jogada em uma cela escura e úmida, onde o vento assobiava através das barras de ferro. Em vez dos vestidos de veludo e seda, deram-lhe as dez túnicas que ela fizera para se cobrir e o molho de urtigas como

travesseiro. Mas nada poderia ter agradado tanto a menina e, dando graças a Deus, Elisa continuou sua tarefa com alegria, enquanto os meninos da rua cantavam canções de zombaria sobre ela e ninguém a confortava com uma palavra gentil.

Uma noite, ela ouviu o barulho de asas de cisne na prisão: era seu irmão mais novo. Ele encontrara sua irmã, e ela chorou de alegria, embora soubesse que provavelmente era a última noite em que viveria. Ainda assim, ela tinha esperança, pois seu trabalho estava quase terminado e seus irmãos haviam chegado.

O bispo chegou para ficar com ela durante as últimas horas, como havia prometido ao rei. Ela balançou a cabeça e implorou, por olhares e gestos, para ele não ficar, pois naquela noite sabia que devia terminar seu trabalho; caso contrário, toda a sua dor, lágrimas e noites sem dormir não teriam utilidade. O bispo se retirou, reclamando dela, mas ela sabia que era inocente e continuou seu trabalho durante a noite.

Ratinhos corriam pelo chão, arrastando as urtigas para os seus pés, para ajudar o máximo que podiam. Um pássaro, sentado do lado de fora das grades da janela, cantou para ela a noite toda, o mais docemente possível, para que ela mantivesse o ânimo.

Uma hora antes de o sol raiar, os onze irmãos apareceram no castelo pedindo permissão para falar com o rei. Disseram a eles que não seria possível, pois o rei ainda estava dormindo e não podia ser perturbado. Os jovens tanto insistiram e ameaçaram que os guardas tiveram de pedir reforços para expulsá-los dali. E o barulho foi tanto que o rei acordou e foi ver o que estava acontecendo. Nesse momento, porém, o sol nasceu, e os onze irmãos desapareceram, mas onze cisnes selvagens voaram sobre o castelo.

Mais tarde, todas as pessoas se reuniram nos portões da cidade para ver a feiticeira ser queimada. Elisa foi colocada em uma carroça puxada por um cavalo velho e manco, e ela estava vestida com trapos. Os cabelos adoráveis caíam soltos pelos ombros, as bochechas estavam pálidas, e os lábios se moviam silenciosamente enquanto os dedos ainda teciam as túnicas de linho verde. Mesmo a caminho da morte, ela não desistia de sua tarefa. As dez túnicas acabadas estavam aos seus pés, e ela estava terminando a décima primeira, enquanto a multidão zombava dela e dizia:

– Vejam como a feiticeira fala consigo mesma! Ela nem sequer reza, continua sentada fazendo seu trabalho de bruxaria. Rasguemos as roupas amaldiçoadas que ela teceu!

E, com essas palavras, avançaram para destruir as túnicas. Naquele momento, onze cisnes selvagens apareceram e cercaram a carroça. Eles bateram suas asas grandes, e a multidão recuou com medo.

– É um aviso do céu de que ela é inocente! – pensaram muitos deles, mas eles não disseram isso em voz alta.

Quando o carrasco a agarrou pela mão para tirá-la da carroça, ela rapidamente jogou as onze túnicas sobre os onze cisnes, e eles imediatamente se tornaram onze belos príncipes, mas o mais novo tinha a asa de um cisne em vez de um braço, pois ela não foi capaz de terminar a última manga do casaco.

– Agora posso falar! – ela gritou. –Eu sou inocente!

Então as pessoas, que viram o que aconteceu, curvaram-se para ela como se ela fosse uma santa, mas ela afundou inconsciente nos braços de seus irmãos, tão exausta que estava com toda a dor e preocupação.

– Sim, ela é inocente! – disse o irmão mais velho e contou a todos tudo o que havia acontecido.

Enquanto ele falava, um perfume de rosas inundou o ar. Cada pedaço de lenha da fogueira que fizeram para queimá-la criara raízes, galhos e folhas, até que se tornou um arbusto grosso, grande e alto, coberto de rosas, enquanto no topo florescia uma flor branca e brilhante que brilhava como uma estrela. Esta flor o rei colheu e colocou no peito de Elisa, e ela acordou com o coração cheio de paz e tranquilidade.

Então todos os sinos da igreja começaram a tocar, e os pássaros vieram em grandes bandos. Nunca se vira espetáculo tão bonito! O povo começou a dançar nas ruas e todos acompanharam o cortejo real de volta para o castelo.





O poderoso Mikko

Era uma vez um velho lenhador e sua esposa, que tinham um filho único chamado Mikko. Quando a mãe estava em seu leito de morte, o jovem sentou-se ao lado dela e chorou amargamente.

– Quando você se for, minha querida mãe – disse ele –, não haverá mais ninguém para pensar em mim.

A pobre mulher tentou confortá-lo o melhor que pôde e disse-lhe que ele ainda teria o pai, mas, logo após a morte da mulher, o velho também ficou doente.

“Agora, de fato, ficarei desolado e sozinho”, pensou Mikko, sentando-se ao lado da cama do pai e vendo-o cada vez mais fraco.

– Meu garoto – disse o velho pouco antes de morrer –, não tenho nada a deixar, a não ser as três armadilhas com as quais, durante muitos anos, peguei animais selvagens. Essas armadilhas agora pertencem a você. Quando eu morrer, entre na floresta e, se encontrar uma criatura selvagem presa em alguma delas, solte-a com cuidado e leve-a viva para casa.

Após a morte do pai, Mikko se lembrou das armadilhas e saiu para a floresta para vê-las. A primeira estava vazia e também a segunda, mas na terceira ele encontrou uma pequena raposa vermelha. Ele levantou cuidadosamente a mola que estava agarrada a um dos pés da raposa e carregou a pequena criatura para casa em seus braços. Ele compartilhou sua ceia com ela e, quando se deitou para dormir,

a raposa se encolheu aos seus pés. Eles viveram juntos algum tempo e, por fim, tornarem-se amigos íntimos.

– Mikko, por que você está tão triste? – perguntou a raposa um dia.

– Porque me sinto sozinho.

– Ah! – disse a raposa. – Isso não é maneira de um jovem falar. Você deveria se casar! Então você não se sentiria sozinho!

– Casar! – repetiu Mikko. – Como posso me casar? Não posso me casar com uma garota pobre, porque eu mesmo sou muito pobre, e uma garota rica não se casaria comigo.

– Bobagem! – disse a raposa. – Você é um jovem bem criado e gentil. O que mais uma princesa poderia pedir?

Mikko riu ao pensar em uma princesa querendo-o como marido.

– Estou falando sério! – insistiu a raposa. – Pense na princesa de nosso reino. O que você acha de se casar com ela?

Mikko riu mais alto do que antes.

– Ouvi dizer que ela é a princesa mais bonita do mundo! Qualquer homem ficaria feliz em se casar com ela.

– Muito bem – disse a raposa. – Se você tiver sentimentos verdadeiros por ela, eu organizarei o casamento para você.

Com isso, a pequena raposa partiu para o castelo real e pediu uma audiência com o rei.

– Meu mestre lhe manda saudações – disse a raposa – e pede que você empreste sua balança de grãos.

– Minha balança de grãos! – repetiu o rei, surpreso. – Quem é seu mestre e por que ele quer minha balança de grãos?

– Psiu! – A raposa sussurrou como se não quisesse que os cortesãos ouvissem o que ele estava dizendo.

Então, chegando bem perto do rei, ela murmurou em seu ouvido:

– Certamente você já ouviu falar de Mikko, não é? Mikko, o poderoso, como ele é chamado.

O rei nunca havia ouvido falar de nenhum Mikko que fosse conhecido como poderoso Mikko, mas, pensando que talvez devesse ter ouvido falar dele, balançou a cabeça e murmurou:

– Mikko! O poderoso Mikko! Ah, com certeza! Sim, sim, claro!

– Meu mestre está prestes a começar uma jornada e precisa de uma balança por um motivo muito particular.

– Compreendo! Eu entendo! – disse o rei, que, embora não entendesse, deu ordens para que a balança de grãos usada na despensa do castelo fosse trazida e entregue à raposa.

A raposa levou a balança e a escondeu na floresta. Então, ela se apressou para encontrar todos os tipos de cantos e recantos onde as pessoas escondiam suas economias e pegou um pedaço de ouro aqui e um de prata lá, até ter um punhado. Depois, voltou ao bosque e enfiou as várias moedas nas fendas da balança. No dia seguinte, ela voltou ao castelo do rei.

– Meu mestre, o poderoso Mikko, agradece, ó rei, pelo uso da sua balança de grãos – disse ela.

O rei estendeu a mão e, quando a raposa lhe deu a balança, espiou dentro para ver se por acaso continha algum traço do que havia sido medido recentemente. Seus olhos, é claro, imediatamente captaram o brilho das moedas de ouro e prata alojadas nas fendas.

– Ah! – ele disse, pensando que Mikko devia ser um senhor muito poderoso para ser tão descuidado com sua riqueza. – Gostaria de conhecer seu mestre. Por que você e ele não vêm me visitar?

Era isso que a raposa queria que o rei dissesse, mas fingiu hesitar para responder.

– Agradeço sua Majestade pelo gentil convite – disse ela –, mas temo que meu mestre não possa aceitá-lo agora. Ele quer se casar em breve, e estamos prestes a começar uma longa jornada para conhecer várias princesas estrangeiras.

Isso deixou o rei ainda mais ansioso para que Mikko o visitasse imediatamente, pois ele pensava que, se Mikko visse sua filha antes de ver aquelas princesas estrangeiras, ele poderia se apaixonar e se casar com ela. Então ele disse à raposa:

– Meu caro amigo, peça ao seu mestre para me fazer uma visita antes que ele comece as viagens! Você vai fazer isso, não é?

A raposa olhou para um lado e para o outro como se estivesse com vergonha de falar.

– Majestade – ela disse finalmente –, peço que perdoe minha franqueza. A verdade é que você não é rico o suficiente para receber meu mestre, e seu castelo não é grande o suficiente para abrigar a imensa comitiva que sempre o acompanha.

O rei, que a essa altura estava desesperado para conhecer Mikko, perdeu a cabeça completamente.

– Minha querida raposa – ele disse –, darei a você qualquer coisa no mundo se você insistir com seu mestre para que ele me visite imediatamente! Você não poderia sugerir que ele viajasse com uma comitiva modesta dessa vez?

A raposa balançou a cabeça.

– Não. Sua regra é viajar com um grande séquito ou andar a pé disfarçado de um pobre lenhador e acompanhado apenas por mim.

– Você não poderia convencê-lo a vir a mim disfarçado de pobre lenhador? – implorou o rei. – Quando ele chegar aqui, eu poderia colocar roupas lindas à sua disposição.

No entanto, a raposa ainda balançou a cabeça.

– Receio que o guarda-roupa de Sua Majestade não contenha o tipo de roupa ao qual meu mestre está acostumado.

– Garanto que tenho roupas muito boas – disse o rei. – Venha agora mesmo e vamos analisá-las, e tenho certeza de que você encontrará alguma coisa que seu mestre usaria.

Então eles foram para uma sala que era como um grande guarda-roupa com centenas e centenas de cabides, sobre os quais estavam pendurados centenas de casacos, calças e camisas bordadas. O rei ordenou que seus servos tirassem as roupas uma a uma e as colocassem diante da raposa.

Eles começaram pelas roupas mais simples.

– Bom o suficiente para a maioria das pessoas – disse a raposa –, mas não para o meu mestre.

Em seguida, eles tiraram roupas de qualidade mais fina.

– Receio que você esteja tendo todo esse trabalho em vão – disse a raposa. – Francamente, você não entendeu que meu mestre não poderia usar nenhuma dessas coisas?

O rei, que guardava suas roupas mais lindas apenas para ele mesmo, agora ordenava que elas fossem mostradas.

A raposa olhou para elas com o canto do olho, torceu o nariz e finalmente disse:

– Bem, talvez meu mestre consentisse em usá-las por alguns dias. Não é nem parecido com o que ele está acostumado a usar, mas vou dizer isso para ele. Ele não é uma pessoa orgulhosa.

O rei ficou muito feliz.

– Muito bem, minha cara raposa, vou preparar as salas de vestir para a visita de seu mestre e deixarei minhas melhores roupas à disposição dele. Você não vai me decepcionar, vai?

– Farei o melhor que puder – prometeu a raposa.

E, assim, ela se despediu do rei cordialmente e correu para a casa de Mikko.

No dia seguinte, quando a princesa espiava pela janela superior do castelo, viu um jovem lenhador se aproximar acompanhado de uma raposa. Era um jovem robusto e fino, e a princesa, que sabia, pela presença da raposa, que aquele deveria ser Mikko, deu um longo suspiro e confidenciou à sua criada:

– Acho que eu poderia me apaixonar por esse jovem, mesmo que ele realmente fosse apenas um lenhador!

Mais tarde, quando o viu vestido com as melhores roupas de seu pai – que ficaram tão bem em Mikko que ninguém as reconheceu como sendo do rei –, ela perdeu completamente o controle sobre seu coração e, quando a apresentaram a Mikko, ela corou e tremeu, como qualquer garota comum faria diante de um jovem tão bonito.

Toda a corte ficou encantada com Mikko. As damas entraram em êxtase por suas maneiras modestas, sua bela figura e a beleza de

suas roupas, e os velhos conselheiros de barba grisalha, balançando a cabeça em aprovação, disseram um ao outro:

– Que belo jovem! Apesar de sua grande riqueza, veja como ele nos escuta educadamente quando conversamos!

No dia seguinte, a raposa foi em particular ao rei e disse:

– Meu mestre é um homem de poucas palavras e julgamento rápido. Ele me pede que lhe diga que se agrada muitíssimo de sua filha, a princesa, e que, com a sua aprovação, ele fará o pedido de casamento imediatamente.

O rei ficou muito agitado e começou:

– Minha cara raposa...

A raposa o interrompeu para dizer:

– Pense sobre o assunto com calma e me dê sua decisão amanhã.

Assim, o rei consultou a princesa e seus conselheiros e, em pouco tempo, o casamento foi organizado, e a cerimônia de casamento aconteceu.

– Eu não disse? – falou a raposa quando ela e Mikko ficaram sozinhos após o casamento.

– Sim – reconheceu Mikko –, você prometeu que eu me casaria com a princesa. Mas, diga-me, agora que sou casado, o que devo fazer? Não posso viver aqui para sempre com minha esposa.

– Não se preocupe – disse a raposa. – Eu pensei em tudo. Faça o que eu digo e você nada terá para se arrepender. Hoje à noite, diga ao rei: “Agora é justo que você me visite e veja por si mesmo o castelo onde sua filha reinará de agora em diante!”.

Quando Mikko disse isso ao rei, este ficou muito feliz porque, agora que o casamento realmente havia se realizado, ele se perguntava se talvez não tivesse sido um pouco precipitado. As palavras de Mikko o tranquilizaram, e ele logo aceitou o convite.

No dia seguinte, a raposa disse a Mikko:

– Agora vou seguir na frente e preparar as coisas para você.

– Mas para onde você está indo? – perguntou Mikko, assustado com a ideia de ser abandonado por sua amiga.

A raposa sussurrou baixinho:

– A alguns dias de marcha daqui, há um castelo muito lindo, pertencente a um velho dragão perverso, conhecido como Verme. Eu acho que o castelo do Verme se adequaria a você.

– Tenho certeza de que sim – concordou Mikko. – Mas como podemos tirá-lo do Verme?

– Confie em mim – disse a raposa. – Tudo o que você precisa fazer é o seguinte: conduza o rei e seus cortesãos pela estrada principal até que, ao meio-dia de amanhã, chegue a uma encruzilhada. Vire à esquerda e siga em frente até ver a torre do castelo do Verme. Se você encontrar homens à margem, pastores ou algo parecido, pergunte-lhes para quem eles trabalham e não demonstre surpresa com a resposta. Agora, querido mestre, digo adeus até nos encontrarmos novamente em seu lindo castelo.

A pequena raposa partiu em um ritmo apressado, e Mikko, a princesa e o rei, acompanhados por toda a corte, partiram em seguida, em um ritmo mais tranquilo.

A pequena raposa deixou a estrada principal na encruzilhada e logo encontrou dez lenhadores com machados sobre os ombros. Eles

estavam todos vestidos com avental azul do mesmo corte.

– Bom dia – disse a raposa educadamente. – Para quem vocês trabalham?

– Nosso mestre é conhecido como Verme – disseram os lenhadores.

– Meus pobres, pobres rapazes! – disse a raposa, balançando a cabeça tristemente.

– Qual é o problema? – perguntaram os lenhadores.

Por alguns instantes, a raposa fingiu estar tomada pela emoção. Então ela disse:

– Meus pobres rapazes, vocês não sabiam que o rei está vindo com um grande exército para destruir Verme e todo o seu povo?

Os lenhadores eram pessoas simples, e essa notícia os deixou muito consternados.

– Não há como escaparmos? – perguntaram eles.

A raposa colocou a pata na cabeça e pensou.

– Bem – disse finalmente –, há uma maneira de escapar. Digam a todos que perguntarem que vocês trabalham para o poderoso Mikko. Mas, se vocês valorizam suas vidas, nunca mais digam que seu mestre é Verme.

– Somos servos do poderoso Mikko! – começaram a repetir várias vezes os homens da floresta. – Somos servos do poderoso Mikko!

Um pouco mais adiante, na estrada, a raposa encontrou vinte cavaleiros, vestidos com as mesmas batas azuis, que cuidavam de cem belos cavalos. A raposa conversou com os vinte cavaleiros

como conversara com os homens da floresta e, antes de deixá-los, eles também estavam gritando:

– Somos servos do poderoso Mikko!

Em seguida, a raposa chegou a um enorme rebanho de mil ovelhas, pastoreadas por trinta pastores, todos vestidos com a bata azul do Verme. Ele parou e conversou com eles, e por fim eles gritaram:

– Somos servos do poderoso Mikko!

Então a raposa continuou trotando até chegar ao castelo do Verme. Lá dentro, ela encontrou o Verme, que vagava preguiçosamente. Era um dragão enorme e havia sido um grande guerreiro em sua época. Na verdade, o castelo, suas terras, seus servos e seus bens haviam sido todos conquistados em batalha. Mas agora, por muitos anos, ninguém ousava lutar contra ele, e ele foi ficando preguiçoso.

– Bom dia – disse a raposa, fingindo estar sem fôlego e assustada.

– Você é o Verme, não é?

– Sim – disse o dragão, orgulhoso –, eu sou o Grande Verme!

A raposa fingiu ficar mais agitada.

– Meu pobre companheiro, sinto muito por você! Mas é claro que nenhum de nós pode esperar viver para sempre. Bem, eu devo me apressar. Pensei em parar e me despedir.

Preocupado com as palavras da raposa, o Verme gritou:

– Espere só um minuto! Qual é o problema?

A raposa já estava na porta, mas, diante do pedido do Verme, ela parou e disse por cima do ombro:

– Ora, meu pobre companheiro, você certamente sabe, não é? Que o rei está vindo com um grande exército para destruir você e todo o seu povo!

– O quê?

O Verme ofegou, ficando verde de medo. Ele sabia que estava gordo e fraco e que nunca mais poderia lutar como nos anos passados.

– Não vá ainda! – implorou ele à raposa. – Quando o rei vem?

– Ele está na estrada agora! É por isso que eu devo ir! Adeus!

– Minha cara raposa, fique um momento e eu lhe recompensarei ricamente! Ajude-me a me esconder para que o rei não me encontre! Que tal o galpão onde o linho fica armazenado? Eu poderia me esconder debaixo do linho e, se você trancasse a porta pelo lado de fora, o rei nunca poderia me encontrar.

– Muito bem – concordou a raposa –, mas devemos nos apressar!

Então eles correram para o galpão onde o linho ficava guardado, e o Verme se escondeu debaixo do monte. A raposa trancou a porta, depois incendiou o galpão e logo nada mais restava do velho dragão perverso, o Verme, a não ser um punhado de cinzas.

A raposa, então, reuniu os criados do dragão e falou sobre Mikko, como havia feito com os lenhadores, os cavaleiros e os pastores.

Enquanto isso, o rei e sua comitiva vinham lentamente, percorrendo o caminho que a raposa fizera com tanta rapidez. Quando chegaram aos dez lenhadores de bata azul, o rei disse:

– Para quem trabalham esses lenhadores?

Um de seus acompanhantes perguntou aos lenhadores, e os dez gritaram ao mesmo tempo:

– Somos servos do poderoso Mikko!

Mikko nada disse, e o rei e toda a corte ficaram impressionados novamente com sua modéstia.

Um pouco mais adiante, encontraram os vinte cavaleiros com seus cem cavalos empinados. Quando foram interrogados, eles responderam em voz alta:

– Somos servos do poderoso Mikko!

– A raposa certamente falou a verdade – pensou o rei – quando me contou sobre as riquezas de Mikko!

Pouco depois, encontraram os trinta pastores, que, quando questionados, responderam em um coro ensurdecedor:

– Somos homens do poderoso Mikko!

A visão das mil ovelhas que pertenciam a seu genro fez o rei se sentir pobre e humilde, e os cortesãos sussurraram entre si:

– Por toda sua maneira simples, o poderoso Mikko deve ser um senhor mais rico e poderoso do que o próprio rei! De fato, apenas um senhor muito rico pode ser tão simples!

Por fim, chegaram a um castelo que, pelos soldados de bata azul que guardavam o portão, eles sabiam que seria de Mikko. A raposa saiu para dar as boas-vindas à comitiva do rei e, atrás dele, em duas fileiras, vieram todos os empregados domésticos. Estes, a um sinal da raposa, gritaram em uma só voz:

– Somos servos do poderoso Mikko!

Então Mikko, da mesma maneira simples como faria na pequena cabana de seu pai na floresta, deu as boas-vindas ao rei e sua comitiva, e todos entraram no castelo, onde encontraram um grande banquete já preparado e esperando.

O rei permaneceu no castelo por vários dias e, quanto mais olhava para Mikko, mais satisfeito ficava por tê-lo como genro.

Quando partiu, ele disse a Mikko:

– Seu castelo é tão maior que o meu que hesito em pedir que me visite.

No entanto, Mikko tranquilizou o rei, dizendo sinceramente:

– Meu querido sogro, quando entrei no seu castelo, pensei que aquele era o castelo mais bonito do mundo!

O rei ficou lisonjeado, e os cortesãos sussurraram entre si:

– Como é afável da parte dele dizer isso quando sabe muito bem que seu castelo é muito mais grandioso!

Depois que o rei e sua comitiva partiram, a pequena raposa vermelha veio até Mikko e disse:

– Agora, meu mestre, você não tem motivos para se sentir triste e sozinho. Você é o senhor do castelo mais bonito do mundo e tem como esposa uma doce e adorável princesa. Você não precisa mais de mim, então vou me despedir.

Mikko agradeceu à raposa por tudo o que havia feito por ele, e a raposa correu para a floresta.

O pobre pai de Mikko, embora não tivesse nenhuma riqueza para deixar ao filho, foi a fonte de toda essa boa sorte, pois foi ele quem

disse ao filho para levar para casa vivo tudo o que pudesse encontrar preso nas armadilhas.





A noiva da floresta

Era uma vez um fazendeiro que tinha três filhos. Um dia, quando os meninos já estavam crescidos, ele lhes disse:

– Meus filhos, está mais do que na hora de vocês todos se casarem. Amanhã desejo que vocês saiam à procura de noivas.

– Mas para onde iremos? – perguntou o filho mais velho.

– Eu também pensei nisso – disse o pai. – Cada um de vocês cortará uma árvore e depois tomará a direção que a árvore caída apontar. Tenho certeza de que, se caminharem longe o suficiente nessa direção, cada um de vocês encontrará uma noiva adequada.

No dia seguinte, os três filhos derrubaram árvores. A árvore do filho mais velho caiu apontando para o norte.

– Isso combina comigo! – disse ele, pois sabia que ao norte havia uma fazenda onde morava uma garota muito bonita.

A árvore do segundo filho caiu apontando para o sul.

– Isso combina comigo! – declarou o segundo filho, pensando em uma garota com quem dançava frequentemente e que vivia em uma fazenda ao sul.

A árvore do filho mais novo, cujo nome era Veikko, caiu apontando diretamente para a floresta.

Os irmãos mais velhos debocharam:

– Veikko terá de cortejar uma das meninas lobo ou uma das raposas!

Eles queriam dizer com isso que apenas animais viviam na floresta e pensavam que estavam fazendo uma boa piada à custa de Veikko. Este, porém, disse que estava perfeitamente disposto a se arriscar e ir para onde sua árvore apontava.

Os irmãos mais velhos partiram alegremente e foram apresentar seus pedidos aos dois agricultores cujas filhas eles tanto admiravam. Veikko também partiu com bravura, mas, depois de ter se distanciado um pouco dentro da floresta, sua coragem começou a diminuir.

“Como posso encontrar uma noiva”, ele se perguntava, “em um lugar onde não há criaturas humanas?”

Nesse exato momento, Veikko avistou uma pequena cabana. Ele foi até ela, abriu a porta e entrou. A cabana estava vazia. Para dizer a verdade, havia uma pequena ratinha em cima da mesa, que penteava delicadamente seus bigodes, mas, é claro, uma ratinha não conta.

– Não há ninguém aqui! – disse Veikko em voz alta.

A ratinha parou de arrumar os cabelos e, virando-se para ele com ar de reprovação, disse:

– Como assim, Veikko? Eu estou aqui!

– Mas você não conta. Você é apenas uma ratinha!

– Claro que conto! – declarou a ratinha. – Mas me diga: o que você esperava encontrar aqui?

– Eu esperava encontrar uma namorada.

A ratinha o questionou um pouco mais, e Veikko contou a ela toda a história de seus irmãos e das árvores.

– Meus dois irmãos mais velhos estão encontrando namoradas com bastante facilidade – disse Veikko –, mas não vejo como posso encontrar alguém aqui na floresta. E vai me envergonhar ter de voltar para casa e confessar que só eu falhei.

– Por que você não me pede em namoro?

Veikko riu com cordialidade.

– Mas você é apenas uma rata! Quem já ouviu falar de um homem que tivesse uma rata como namorada?

A rata balançou a cabecinha solenemente.

– acredite, Veikko, você pode encontrar namoradas muito piores que eu! Mesmo sendo apenas uma rata, posso amá-lo e ser fiel a você.

Ela era uma ratinha pequena e delicada e, enquanto olhava para Veikko com as patinhas sob o queixo e os olhinhos brilhantes, Veikko foi gostando mais e mais dela.

Então ela cantou para Veikko uma música muito bonita, e a música o animou tanto que ele esqueceu sua decepção por não encontrar uma namorada humana. E, quando a deixou para ir para casa, Veikko disse:

– Muito bem, ratinha, você será minha namorada!

Com isso, a rata deu pequenos gritinhos de alegria e disse que seria fiel a ele e que esperaria por ele, não importa quanto tempo ele demorasse para voltar.

Os irmãos mais velhos, quando chegaram em casa, gabavam-se em voz alta de suas namoradas.

– A minha – disse o mais velho – tem as bochechas mais rosadas que você já viu!

– E a minha – o segundo anunciou – tem longos cabelos loiros!

Veikko nada disse.

– Qual é o problema, Veikko? – perguntaram os irmãos mais velhos, rindo. – A sua namorada tem orelhas pontudas ou dentes brancos e afiados?

Eles ainda estavam fazendo piada sobre raposas e lobos.

– Vocês não precisam rir – disse Veikko. – Encontrei uma namorada. Ela é uma coisinha delicada, vestida de veludo.

– Vestida de veludo! – repetiu o irmão mais velho com uma careta.

– Como uma princesa! – zombou o segundo irmão.

– Sim – repetiu Veikko – vestida de veludo como uma princesa. E, quando ela se senta e canta para mim, eu sou perfeitamente feliz.

Os irmãos mais velhos resmungaram, nada satisfeitos com o fato de que Veikko tivesse encontrado uma namorada tão magnífica.

– Bem – disse o velho fazendeiro depois de alguns dias –, agora eu gostaria de saber o que suas namoradas são capazes de fazer. Peça que cada uma asse um pedaço de pão para que eu possa ver se são boas donas de casa.

– A minha será capaz de assar pão, tenho certeza disso! – declarou o irmão mais velho, orgulhoso.

– A minha também – disse o segundo irmão.

Veikko ficou em silêncio.

– E a princesa? – perguntaram eles, rindo. – Você acha que a princesa sabe assar pão?

– Eu não sei – respondeu Veikko com sinceridade. – Vou ter de perguntar a ela.

É claro que ele não tinha motivo para supor que a ratinha soubesse assar pão e, quando chegou à cabana na floresta, estava se sentindo triste e desanimado.

Quando abriu a porta da cabana, encontrou a ratinha como da primeira vez, sentada na mesa, penteando delicadamente seus bigodes. Ao ver Veikko, ela dançou de alegria.

– Estou tão feliz em vê-lo! – chiou ela. – Eu sabia que você voltaria!

Quando ela percebeu que ele estava calado, perguntou qual era o problema. E Veikko disse:

– Meu pai quer que cada uma de nossas namoradas cozinhe um pão de forma para ele. Se eu voltar para casa sem pão, meus irmãos vão rir de mim.

– Você não vai precisar ir para casa sem pão! – disse a ratinha. – Eu sei assar pão.

Veikko ficou muito surpreso com isso.

– Nunca ouvi falar de uma rata capaz de assar pão!

– Bem, eu sei! – insistiu a ratinha.

Com isso, ela começou a tocar um pequeno sino de prata: tlim, tlim, tlim. No mesmo instante, houve o som de passos apressados,

pequenos passos arranhados, e centenas de ratos entraram correndo na cabana.

A ratinha, agora sentada em um posição ereta e digna, ordenou:

– Cada um de vocês vai me trazer um grão do melhor trigo.

Todos os ratos saíram rapidamente e logo retornaram, um a um, cada um carregando um grão do melhor trigo. Depois disso, não foi nenhum desafio para a princesa rata assar um belo pedaço de pão de trigo.

No dia seguinte, os três irmãos apresentaram a seu pai os pães feitos por suas amadas. O mais velho tinha um pedaço de pão de centeio.

– Muito bom! – disse o fazendeiro. – Para pessoas trabalhadoras como nós, pão de centeio faz bem.

O pão que o segundo filho trouxe era feito de cevada.

– O pão de cevada também é bom – disse o agricultor.

No entanto, quando Veikko apresentou seu belo pão de trigo, o pai gritou:

– O quê? Pão branco! Ah, Veikko deve ter uma namorada muito rica!

– Claro! – zombaram os irmãos mais velhos. – Ele não nos disse que ela era uma princesa? Diga, Veikko, quando uma princesa quer farinha branca refinada, como ela faz para conseguir?

Veikko respondeu simplesmente:

– Ela toca um pequeno sino de prata e, quando seus servos entram, ela pede que tragam grãos do melhor trigo.

Com isso, os irmãos mais velhos quase explodiram de inveja, até que o pai teve de reprová-los.

– Calma, calma! Não sejam rancorosos com a boa sorte do garoto! Cada garota assou o pão que sabe fazer, e cada uma a seu modo provavelmente será uma boa esposa. Mas, antes que vocês as tragam aqui em casa para eu vê-las, quero mais uma prova das habilidades delas. Que cada uma me envie uma amostra do que sabe tecer.

Os irmãos mais velhos ficaram encantados com isso, porque sabiam que suas namoradas eram boas tecelãs.

– Vamos ver como sua senhoria se sai dessa vez! – disseram eles, com a certeza em seus corações de que a namorada de Veikko, quem quer que fosse, não os faria passar vergonha.

Veikko também tinha sérias dúvidas sobre as habilidades da ratinha no tear.

“Quem já ouviu falar de uma rata que saiba tecer?” ele disse para si mesmo quando abriu a porta da cabana da floresta.

– Ah, aí está você, finalmente! – chiou a ratinha alegremente.

Ela estendeu as patinhas em boas-vindas e depois, empolgada, começou a dançar sobre a mesa.

– Você está realmente feliz por me ver, ratinha? – perguntou Veikko.

– Claro que estou! – declarou a ratinha. – Pois não sou sua namorada? Eu estava esperando por você e desejando muito que você voltasse! Seu pai quer algo mais desta vez, Veikko?

– Sim, e é algo que temo que você não possa me dar, ratinha.

– Talvez eu possa. Diga-me o que é.

– É uma amostra da sua tecelagem. Eu não acho que você possa tecer. Nunca ouvi falar de uma rata que soubesse tecer.

– Tut! Tut! – disse a rata. – Claro que sei tecer! Seria muito estranho se a namorada de Veikko não soubesse tecer!

Ela tocou o pequeno sino de prata, tlim, tlim, tlim, e no mesmo instante ouviu-se o arranhão fraco de cem patinhas, e ratos vieram correndo de todas as direções e sentaram-se sobre seus quadris, aguardando as ordens da princesa.

– Quero que cada um de vocês me traga uma fibra de linho, do melhor que existir – disse ela.

Os ratos saíram correndo e logo começaram a retornar, um por um, cada um trazendo uma fibra de linho. Depois que eles fiaram e cardaram o linho, a ratinha teceu um belo pedaço de linho fino. Ele era tão puro que ela foi capaz de dobrá-lo e colocá-lo em uma casca de noz vazia.

– Aqui está, Veikko – disse ela. – Nesta caixinha há uma amostra da minha tecelagem. Espero que seu pai goste.

Veikko, ao chegar em casa, sentiu-se quase constrangido, pois tinha certeza de que a tecelagem de sua namorada envergonharia seus irmãos. Por isso, a princípio, ele manteve a casca de noz escondida no bolso.

A namorada do irmão mais velho enviara como amostra um quadrado de algodão cru.

– Não é muito fino – disse o agricultor –, mas é bom o suficiente.

A amostra do segundo irmão era um quadrado de algodão e linho misto.

– Um pouco melhor – disse o fazendeiro, balançando a cabeça.

Então ele se virou para Veikko.

– E você, Veikko? Sua namorada não lhe deu uma amostra do tecido dela?

Veikko entregou ao pai a casca de noz. Ao verem aquilo, os irmãos mais velho começaram a rir e disseram:

– A namorada de Veikko lhe dá uma noz quando ele pede uma amostra de sua tecelagem!

No entanto, as risadas pararam quando o fazendeiro abriu a casca da noz e começou a sacudir uma grande teia do linho mais fino.

– Céus, Veikko! Como foi que sua namorada conseguiu fazer algo tão maravilhoso?

Veikko respondeu modestamente:

– Ela tocou seu pequeno sino de prata e ordenou que seus servos lhe trouxessem fibras do melhor linho. Eles fizeram isso e, depois que eles fiaram e cardaram o linho, minha namorada teceu a teia que você vê.

– Maravilhoso! – disse o fazendeiro, ofegante. – Eu nunca vi uma tecelã como essa! As outras garotas serão boas esposas para fazendeiros, mas a namorada de Veikko deve ser uma princesa!

E o fazendeiro concluiu:

– Bem, é hora de todos vocês trazerem suas namoradas para casa. Quero vê-las com meus próprios olhos. Vocês podem trazê-las amanhã.

“Ela é uma boa ratinha, e eu gosto muito dela”, pensou Veikko consigo mesmo enquanto saía para a floresta, “mas meus irmãos certamente vão rir quando descobrirem que ela é apenas uma ratinha! Bem, eu não ligo se eles rirem! Ela tem sido uma boa namorada para mim, e eu não vou ter vergonha dela!”

Quando chegou à cabana, foi logo dizendo à ratinha que seu pai queria vê-la.

A ratinha ficou muito animada.

– Devo ir no estilo certo! – disse ela.

Ela tocou a pequena campainha de prata e pediu sua carruagem, que era uma casca de noz vazia, e cinco cavalos. A ratinha sentou-se na carruagem, tendo um rato de cocheiro na caixa à sua frente e um rato laçai na caixa atrás dela.

“Ah, como meus irmãos vão rir!”, pensou Veikko.

No entanto, ele não riu. Caminhou ao lado da carruagem e disse à ratinha para não se assustar, porque ele cuidaria bem dela. O pai, disse ele, era um senhor amável e seria gentil com ela.

Quando saíram da floresta, chegaram a um rio que era atravessado por uma ponte. Assim que Veikko e a carruagem chegaram ao meio da ponte, avistaram um homem que vinha da direção oposta.

– Perdoe-me! – exclamou o homem ao avistar a estranha carruagem que vinha rolando ao lado de Veikko. – O que é isso?

Ele se abaixou e olhou. Depois, com uma risada alta, estendeu o pé e chutou a carruagem, a ratinha, seus criados e os cinco cavalos, e todos caíram da ponte e mergulharam na água.

– O que é que você fez? O que você fez? – Veikko chorou. – Você afogou minha pobre namorada!

O homem saiu correndo, pois achou que Veikko estava louco.

Veikko, com lágrimas nos olhos, olhou para a água.

– Pobre ratinha! – disse ele. – Sinto muito por você ter se afogado! Você era uma namorada fiel e amorosa, e, agora que você se foi, sei o quanto a amava!

Enquanto ele falava, viu uma bela carruagem de ouro puxada por cinco cavalos brilhantes subir a margem oposta do rio. Um cocheiro trajando rendas douradas segurava as rédeas, e um laçao de gorro pontudo estava sentado atrás. A garota mais bonita do mundo estava sentada na carruagem. Sua pele era rosada como uma cereja e branca como a neve. Seus longos cabelos dourados brilhavam com joias, e ela usava um vestido de veludo perolado. Ela acenou para Veikko e, quando ele se aproximou, ela perguntou:

– Você não vem se sentar ao meu lado?

– Eu? Eu? – gaguejou Veikko, atordoado demais para pensar.

A bela criatura sorriu.

– Você não teve vergonha de me amar quando eu era apenas uma rata – disse ela – e, certamente, agora que sou uma princesa de novo, você não vai me abandonar!

– Uma rata! – disse Veikko, ofegante. – Você era a ratinha?

A princesa concordou com a cabeça.

– Sim, eu era a ratinha sob um encantamento maligno que nunca poderia ser quebrado se você não tivesse me aceitado como namorada e outro ser humano não tivesse me afogado. Agora o

encantamento foi quebrado para sempre. Então venha, iremos a seu pai, e, depois que ele nos der a bênção, nós nos casaremos e voltaremos para o meu reino.

E foi exatamente o que eles fizeram. Eles foram de carruagem até a casa do fazendeiro e, quando o pai de Veikko, seus irmãos e as namoradas de seus irmãos viram a carruagem da princesa parar em seu portão, todos saíram se curvando para ver o que uma pessoa tão majestosa poderia querer com eles.

– Pai! – exclamou Veikko. – Você não me conhece?

O fazendeiro parou de se curvar por tempo suficiente para olhar para cima.

– Ora, glória aos céus! – exclamou. – É o nosso Veikko!

– Sim, pai, sou eu, Veikko, e esta é a princesa com quem vou me casar!

– Uma princesa foi o que você disse, Veikko? Misericórdia! Onde meu garoto encontrou uma princesa?

– Na floresta para a qual minha árvore apontava.

– Ora, ora, ora – disse o fazendeiro. – Veja só para onde sua árvore apontou! Eu sempre ouvi dizer que essa era uma boa maneira de encontrar uma noiva.

Os irmãos mais velhos balançaram a cabeça tristemente e murmuraram:

– Foi pura sorte! Se nossas árvores tivessem apontado para a floresta, também teríamos encontrado princesas em vez de simples moças do campo!

Contudo, eles estavam muito errados: não foi porque a árvore dele apontou para a floresta que Veikko conquistou a princesa. Foi porque ele era simples e bom e porque foi gentil até com uma mísera ratinha.

Depois de receberem a bênção do fazendeiro, eles voltaram para o reino da princesa e se casaram. E eles foram felizes como deveriam, pois eram bons e fiéis um ao outro e se amavam muito.





Per Gynt

Nos tempos antigos, vivia em Kvam¹ um caçador chamado Per Gynt, que estava sempre perambulando pelas montanhas à procura de ursos e alces, pois naqueles dias havia mais florestas nas montanhas do que atualmente e, em consequência, muitos animais selvagens.

Certa noite, no final do outono, muito depois de o gado deixar as montanhas, Per partiu para uma de suas expedições habituais. Todas as leiteiras também já haviam partido, exceto as três meninas da fazenda Vala. Quando Per partiu em direção a Hovring, onde pretendia passar a noite em um laticínio deserto, estava tão escuro que ele mal conseguia ver um palmo à sua frente. Os cães latiam violentamente, e tudo era muito lúgubre e desagradável.

De repente, ele esbarrou em alguma coisa e, quando estendeu a mão, sentiu que era algo frio, escorregadio e muito grande. Como não achava que tivesse saído da estrada, não tinha ideia do que poderia ser aquilo, mas, de qualquer forma, a sensação era bastante desagradável.

– Quem está aí? – perguntou Per, pois agora ele podia sentir que a criatura estava se mexendo.

– Ah, é Humpy – foi a resposta.

Isso não ajudava muito, mas Per caminhou por um lado da estrada por alguma distância, pensando que assim seria capaz de passar

pela presença misteriosa. Contudo, depois de algum tempo, ele esbarrou novamente em alguma coisa e, quando estendeu a mão, sentiu que era algo muito grande, frio e escorregadio.

– Quem está aí? – perguntou Per Gynt.

– Ah, é Humpy – foi a resposta novamente.

– Bem, você terá de me deixar passar, seja você o Humpy ou não – disse Per, pois imaginou que estava andando em círculos e que o monstro também havia dado a volta ao redor do laticínio.

Nesse momento, o monstro se moveu um pouco para o lado, então Per passou por ele e logo encontrou a casa.

Quando Per entrou na casa, descobriu que lá dentro não estava mais claro que lá fora. Ele se movia tateando ao longo da parede para guardar a arma e pendurar a bolsa, mas, enquanto tateava dessa maneira, sentiu novamente algo frio, grande e escorregadio.

– Quem está aí? – gritou Per.

– Ah, é o grande Humpy – foi a resposta.

Por onde quer que Per esticasse as mãos ou tentasse passar, dava de encontro com o monstro.

– Não é muito agradável estar aqui, tenho certeza – pensou Per –, já que esse tal de Humpy está tanto do lado de fora quanto do lado de dentro, mas tentarei ao máximo tirar esse intruso do meu caminho.

Então ele pegou a arma e saiu, sentindo o caminho com cuidado, até encontrar o que pensava ser a cabeça do monstro, que ele tinha certeza de que era um monstruoso *troll*.

– O que você é e quem é você? – perguntou Per.

– Ah, eu sou o grande Humpy, de Atndale – disse o *troll*.

Per não perdeu um momento e disparou três tiros na cabeça do *troll*.

– Dispare outro – ordenou o *troll*.

No entanto, Per era esperto e sabia que, se tivesse disparado outro tiro, a bala teria ricochetado contra ele mesmo.

Per e os cães começaram a arrastar o *troll* para fora da casa, para que eles pudessem entrar e ficar à vontade. Enquanto estava assim ocupado, ouviu zombarias e risadas nas colinas ao redor.

– Per arrastou um pouco, mas os cachorrinhos arrastaram mais – disse uma voz.

Na manhã seguinte, ele saiu para investigar. Quando chegou às colinas, viu uma moça que estava pastoreando algumas ovelhas na encosta de uma colina. Contudo, quando ele chegou ao local, ela e as ovelhas haviam desaparecido e ele não viu nada além de um bando de ursos.

– Bem, eu nunca vi ursos em grupo antes – disse Per para si mesmo.

Quando ele se aproximou, todos desapareceram, exceto um.

– Cuide do seu porco, porque Per Gynt está por aí com sua arma enorme – gritou uma voz na colina.

– Ah, ele não pode ferir meu porco, ele não se lavou hoje – disse outra voz na colina.

Per lavou as mãos com um pouco de água que tinha com ele e depois atirou e derrubou o urso. Então ele ouviu mais zombarias e risadas na colina.

– Você deveria ter cuidado do seu porco! – exclamou uma voz.

– Esqueci que ele carregava água com ele – respondeu outra.

Per esfolou o urso e enterrou a carcaça. No caminho para casa, ele encontrou uma raposa.

– Olhe para o meu cordeiro! Veja como ele é gordo – disse uma voz em uma colina.

– Olhe para Per! Ele está levantando aquela arma dele! – exclamou outra voz, no exato momento em que Per ergueu a arma e atirou na raposa.

Per também esfolou a raposa e levou a pele com ele. Quando chegou ao laticínio, colocou a cabeça da raposa e a do urso na parede do lado de fora da casa, com as mandíbulas bem abertas. Então ele acendeu uma fogueira e colocou uma panela para fazer um pouco de sopa, mas a chaminé fumou tanto que ele mal conseguia manter os olhos abertos e, por isso, teve de abrir uma pequena janela.

Algum tempo depois, um *troll* apareceu e enfiou o nariz pela janela. O nariz era tão comprido que atravessava a sala e chegava até a lareira.

– Aqui está um bom nariz, se você quiser – disse o *troll*.

– E aqui está uma boa sopa! Você nunca provou nada igual! – respondeu Per, e com isso derramou a sopa fervente sobre o nariz do *troll*.

O *troll* fugiu chorando e gritando, mas, em todas as colinas ao redor, ouviam-se risos e zombaria, e as vozes gritavam:

– Ensopado de abelhudo! Ensopado de abelhudo!

Então tudo ficou em silêncio por algum tempo. Logo depois, Per ouviu um grande barulho e agitação do lado de fora da casa. Ele olhou para fora e viu uma grande carruagem puxada por ursos, que estavam levando o grande monstro para a montanha.

De repente, um balde de água foi jogado pela chaminé. O fogo se apagou, e Per ficou totalmente no escuro. Então começaram os risos em todos os cantos da sala, e uma voz disse:

– Agora Per não está melhor do que as garotas de Vala.

Então, Per acendeu o fogo novamente, fechou o laticínio e partiu para a fazenda Vala, levando os cães consigo. Depois de percorrer uma parte do caminho, viu um clarão de luz na direção da fazenda, e parecia que a casa estava pegando fogo. Nesse momento, ele se deparou com alguns lobos. Atirou em alguns deles, e seus cães mataram os outros.

Entretanto, quando chegou ao laticínio, estava tudo escuro por lá. Não havia sinal de fogo. Havia três estranhos na sala se divertindo com as leiteiras e um do lado de fora da porta. Eram quatro *trolls* das montanhas, e seus nomes eram Gust, Tron, Tjostol e Rolf. Gust estava do lado de fora vigiando, enquanto os outros estavam lá dentro cortejando as meninas. Per atirou em Gust, mas errou o tiro. O *troll* fugiu assustado e, quando Per entrou na casa, encontrou os *trolls* flertando com as meninas, que estavam mais desesperadas do que nunca.

Duas delas estavam terrivelmente assustadas e rezavam, mas a terceira, chamada Kari, não estava com nem um pingão de medo. Ela não se importava nem um pouco por eles estarem ali; ela gostaria de ver que tipo de companheiros eles eram. Mas, quando os *trolls* descobriram que Per estava na sala, começaram a reclamar e disseram a Rolf para pegar uma luz. E então os cães correram para

cima de Tjostol e o derrubaram de costas nas brasas ardentes da lareira, de modo que as faíscas voaram sobre ele.

– Você viu alguma das minhas serpentes por aí, Per? – perguntou Tron. Era assim que ele chamava os lobos.

– Vou mandar você para o mesmo lugar que as cobras – respondeu Per e disparou contra ele.

Depois, Per matou Tjostol com a ponta de seu rifle. Rolf fugiu pela chaminé.

Quando ele se livrou de todos os *trolls*, as meninas juntaram suas coisas e Per as acompanhou até em casa. Elas não ousaram ficar nem mais um minuto nas colinas.

1. Kvam é uma comuna do condado de Hordaland, na Noruega.





O rei Dragão

Havia um rei que tinha uma rainha muito bonita. Mas eles não tinham filhos, e isso deixava o rei muito triste, e a rainha, mais triste ainda. Um dia, enquanto caminhava perdida em seus pensamentos, ela se viu em um lugar desconhecido. Ali a rainha encontrou uma velha que lhe perguntou por que estava tão triste. A rainha olhou para o céu e disse:

– Ah, de que adiantaria eu lhe contar? Não há nada que você possa fazer para me ajudar!

– Talvez eu possa – disse a velha, que mais uma vez pediu à rainha que confiasse nela.

Então a rainha disse que não tinha filhos, e era por isso que estava tão triste.

– Ah, isso pode ser remediado! – disse a velha. – Você pode ter filhos se quiser. Você só precisa colocar um prato virado para baixo no chão, no canto noroeste do jardim, ao pôr do sol. De manhã, ao nascer do sol, quando o levantar, vai encontrar duas rosas embaixo dele, uma vermelha e uma branca. Se você comer a rosa vermelha, terá um menino e, se comer a rosa branca, terá uma menina. Mas você não deve comer as duas rosas.

A rainha foi para casa e fez o que a velha lhe havia dito. De manhã, ao nascer do sol, ela foi ao jardim, levantou o prato do chão, e havia as duas rosas, a vermelha e a branca. Mas ela não conseguia

decidir qual comer. Se escolhesse a rosa vermelha, seria um menino, que poderia ter de ir à guerra e morrer, e ela ficaria sem um filho novamente. Por isso pensou que era melhor pegar a rosa branca, pois assim teria uma garota que ficaria em casa com ela, casaria e se tornaria rainha de alguma outra terra. Então ela pegou a rosa branca e a comeu. Mas o sabor era tão bom que ela pegou a vermelha e comeu também. E pensou consigo mesma: “Se eles forem gêmeos, contarão como um”.

O rei estava em uma guerra quando a rainha lhe escreveu dizendo que eles seriam abençoados com um filho. No entanto, quando a criança nasceu, era um pequeno dragão, que escorregou para debaixo da cama, no quarto dela, e fez daquele local o seu abrigo.

Depois de algum tempo, chegou uma carta do rei dizendo que ele logo estaria em casa. Quando ele chegou e a rainha saiu ao seu encontro, o pequeno dragão saiu para cumprimentá-lo ao mesmo tempo. Ele pulou no ar ao lado da carruagem e gritou:

– Bem-vindo, pai!

– O quê? – perguntou incrédulo o rei. – Eu sou seu pai?

– Sim. E, se você não quiser ser meu pai, farei você em pedaços e destruirei o castelo inteiro!

Então o rei teve de concordar em ser pai do dragão.

Quando entraram no castelo, a rainha teve de confessar tudo o que havia acontecido entre ela e a velha.

Poucos dias depois, todo o conselho e todos os nobres se reuniram para dar as boas-vindas ao rei e parabenizá-lo por sua vitória sobre o inimigo. E o dragão também veio e disse:

– Pai, agora eu quero me casar!

– Está tudo muito bem – ponderou o rei –, mas quem você acha que se casará com você?

– Bem, se você não encontrar uma noiva para mim, jovem ou velha, grande ou pequena, rica ou pobre, vou fazer você em pedaços e destruir o castelo inteiro!

O rei escreveu a todos os reinos para perguntar se alguém se casaria com seu filho. E uma linda princesa veio, embora ela achasse estranho que não tivesse permissão de ver seu pretendente até que estivessem no salão em que deveriam se casar. Só então o dragão apareceu e ficou ao lado dela. O dia do casamento chegou ao fim, mas, assim que ficaram sozinhos, o dragão a devorou.

O tempo passou, e o aniversário do rei chegou. Então, quando todos estavam sentados ao redor da mesa, o dragão veio e disse:

– Pai, eu quero me casar!

O rei respondeu:

– Onde vou encontrar uma mulher que esteja disposta a se casar com você?

– Bem, se você não encontrar uma noiva para mim, qualquer tipo de noiva, vou devorar você e destruir o castelo!

Mais uma vez, o rei enviou cartas a todos os outros reinos para perguntar se alguém desejava se casar com seu filho. E novamente apareceu uma linda princesa de um país distante. Ela não pôde ver o noivo até a hora do casamento. Só então o dragão apareceu e ficou ao lado dela. Mas, quando o casamento terminou e eles estavam sozinhos, o dragão acabou com ela.

Não muito tempo depois veio o aniversário da rainha. Quando todos estavam sentados ao redor da mesa, o dragão entrou e disse:

– Pai, eu quero me casar!

– Bem, não encontro outra noiva para você – disse o rei. – Os dois reis poderosos cujas filhas eu lhe arranjei querem fazer guerra comigo. Então, o que devo fazer?

– Ah, deixe-os vir! Enquanto nós dois tivermos um bom relacionamento, você não precisa se preocupar com a vinda deles, mesmo que houvesse dez em vez de dois deles. Mas, se você não me encontrar uma noiva, jovem ou velha, grande ou pequena, rica ou pobre, vou despedaçá-lo e despedaçar todo o castelo!

E o rei teve de ceder e se sentiu muito infeliz.

Mas havia um velho que era o pastor do rei. Ele tinha uma cabana na floresta e uma filha. O rei foi até ele e disse:

– Escute, meu caro companheiro, você não daria a mão de sua filha ao meu filho?

– Não, eu não posso fazer isso. Para começar, eu tenho apenas essa filha para cuidar de mim na velhice. Além disso, o príncipe, se já não teve piedade de duas lindas princesas, certamente não irá poupar minha filha, o que seria um pecado! – respondeu o pastor.

Entretanto o rei insistiu em ter a menina, e o velho teve de ceder. O velho pastor foi para casa e contou à filha. Ela ficou muito infeliz e saiu para caminhar na floresta com seus pensamentos tristes. Enquanto caminhava, a menina encontrou uma velha, que usava um casaco vermelho e uma jaqueta azul e também estava indo para o bosque para colher frutas selvagens e maçãs.

– Porque você está tão triste? – a mulher perguntou a ela.

– Tenho boas razões para estar triste – respondeu a garota –, mas pouco adianta contar a você, pois não há o que você possa fazer para me ajudar!

– Talvez haja – disse a velha. Conte-me o que a deixa triste!

– Bem, eu devo me casar com o filho do rei, mas ele é um dragão que já matou duas princesas, e tenho certeza de que ele também vai acabar comigo.

– Se você me ouvir, há uma maneira de ajudá-la – disse a velha.

E a menina ouviu os conselhos da velha com muita atenção.

– Quando você estiver casada e sozinha com o príncipe, você deve usar dez vestidos. Se você não tiver tantos, peça alguns emprestado. Depois, arrume um balde de soda cáustica, um de leite fresco e um chicote. Essas coisas devem ser levadas para o quarto. Quando ele entrar, ele dirá: “Adorável donzela, tire seu vestido!”, e você deve dizer: “Rei Dragão, tire a sua pele!”. E isso ele dirá a você, e você a ele, até você ter tirado nove vestidos e ele ter tirado nove peles. Aí ele não terá mais pele, mas você ainda terá um vestido. Então, quando ele não passar de um pedaço de carne sem pele, mergulhe o chicote na soda cáustica e bata nele até que ele quase desmorone. Em seguida, você deverá banhá-lo com leite fresco, envolvê-lo nos nove vestidos e colocá-lo na cama. E então você vai adormecer, mas por pouco tempo.

A menina agradeceu à velha por seus bons conselhos. Apesar disso, ela estava com muito medo, pois, afinal, era um jogo ousado demais fazer isso com um animal tão sinistro.

Chegou o dia do casamento, e duas damas da corte chegaram em uma carruagem grande e magnífica para adornar a donzela com suas roupas de noiva. Depois, ela foi levada para o castelo e, a

seguir, para o salão. O dragão veio e ficou ao lado dela, e eles se casaram.

A noite chegou, e eles foram deixados a sós. Então a noiva pediu um balde de soda cáustica, um de leite e o chicote. Os cortesãos zombaram dela e disseram que aquilo não passava de superstição camponesa, mas o rei disse que ela teria tudo o que desejasse. E tudo foi entregue a ela. Antes de ficar sozinha com o marido, a menina vestiu os nove vestidos que conseguira sobre aquele que usava. Então o dragão disse: “Adorável donzela, tire seu vestido!” E ela respondeu: “Rei Dragão, tire sua pele!” E assim foi, até que ela tirou nove vestidos e ele tirou as nove peles. Então ela recuperou a coragem, pois o dragão estava deitado no chão e mal podia se mover. Ela pegou o chicote, mergulhou-o na soda cáustica e bateu nele com toda a força e por todo o tempo que pôde, até que o chicote estivesse gasto. Depois ela o mergulhou no leite fresco, o envolveu nos nove vestidos e o colocou na cama. Então ela imediatamente adormeceu, pois já era tarde. Quando acordou, ela viu diante dela um belíssimo príncipe.

Quando a manhã chegou, ninguém se atreveu a olhar pela porta do quarto, pois todos pensavam que ela havia encontrado o mesmo destino das duas princesas anteriores. Mas o rei decidiu dar uma espiada e, assim que abriu a porta, gritou: “Entrem! Tudo está como deveria estar!” E ele saiu, cheio de alegria, e trouxe a rainha e toda a corte. Lá estava o casal recém-casado recebendo os parabéns. E o casamento foi celebrado mais uma vez, com todo o esplendor e felicidade, e o rei e a rainha passaram a gostar muito da nora e não sabiam o que fazer para agradá-la e para mostrar o quanto a admiravam por tê-los livrado do dragão.

A guerra eclodiu novamente, e o velho rei e o rei Dragão estavam com seu exército quando a jovem rainha foi abençoada com dois

meninos lindos. Naquela época, havia um cavaleiro na corte chamado Cavaleiro Vermelho. Ele foi enviado ao rei Dragão com uma carta para lhe dizer que era pai de dois belos meninos. O Cavaleiro Vermelho cavalgou um pouco, depois abriu a carta e modificou-a escrevendo que agora havia duas focas no castelo. O rei recebeu aquela carta e ficou muito triste, pois achou estranho que seus filhos fossem filhotes de foca. Ele poderia esperar um dragão ou algo assim. Mas focas? Ele escreveu outra carta dizendo que eles deveriam permitir que as criaturas vivessem até seu retorno se mostrassem algum sinal de vida. Esta carta o Cavaleiro Vermelho deveria levar de volta. Mas, depois de cavalgar um pouco, ele abriu a carta, como havia feito da primeira vez, e escreveu outra, dizendo que a rainha deveria ser queimada, junto com as crianças.

Essa carta entristeceu muito a velha rainha, pois ela gostava demais de sua jovem nora. Logo depois, chegou uma carta do rei anunciando seu retorno. Então todos ficaram assustados e sem saber o que fazer, pois a velha rainha não podia aceitar queimá-los na fogueira. Ela entregou as crianças a uma ama e ordenou que cuidasse delas, pois pensava que, afinal, quando o rei chegasse em casa, poderia mudar de ideia para melhor. E deu à jovem rainha comida e dinheiro e disse-lhe para se esconder na floresta.

A jovem rainha entrou no bosque e perambulou por dois dias inteiros; estava em grandes dificuldades. Ela avistou uma montanha alta e subiu até o topo sem parar pelo caminho. No topo da montanha, havia três bancos, e ela sentou-se no do meio e ansiava por ter seus filhos em seu colo. Enquanto estava ali sentada, apareceram dois grandes pássaros, um cisne e um grou, que se colocaram ao lado dela e imploraram para que ela os nutrisse, no lugar de seus filhos, que haviam sido levados embora. E quando, pela bondade de seu coração, ela fez isso, eles se transformaram

em dois bonitos príncipes, e a montanha se transformou no mais esplêndido castelo real, com cortesãos e estábulos bem cheios, muito ouro e muita prata e tudo o que um castelo deveria ter. Os dois príncipes haviam sido encantados e nunca teriam se libertado do encantamento se não tivessem encontrado uma rainha desolada, que em sua dor os tivesse nutrido como faria a seus próprios pequeninos perdidos. Então a rainha ficou no castelo com o rei Stork e o rei Crane, que, agora que haviam sido libertados, queriam se casar com ela.

Enquanto isso, o rei Dragão chegou em casa e perguntou por sua rainha.

– Ah – disse a velha rainha –, era tudo o que faltava você perguntar por ela! Que bom companheiro você é! Você sequer se lembrou de que ela o resgatou das mais profundas misérias e teve a coragem de nos escrever ordenando queimar ela e os filhos na fogueira! Você deveria ter vergonha de si mesmo!

– Não! – disse o rei Dragão – Vocês me escreveram dizendo que, em vez de dois filhos, ela me deu dois filhotes de foca, e eu escrevi de volta dizendo para deixar as criaturas viverem até que eu chegasse em casa!

Houve muita conversa e, finalmente, descobriram que o Cavaleiro Vermelho havia sido o traidor. Eles o agarraram, e ele teve de confessar. E, quando confessou, foi colocado em um barril cravado de pregos, ao qual foram presos quatro cavalos, que galoparam com ele sobre colinas e vales.

O rei ficou cheio de tristeza por causa de sua esposa e filhos, especialmente quando descobriu que eram dois belos meninos. Mas a velha rainha lhe disse:

– Não se preocupe com as crianças. Elas estão sendo bem cuidadas, porque eu as entreguei a uma ama. Mas, quanto à sua esposa, não sei o que aconteceu com ela. Dei-lhe alguma comida e dinheiro e disse-lhe para se esconder na floresta, e desde então não tenho notícias dela.

O rei ordenou que as crianças fossem trazidas de volta ao castelo. Depois, pegou comida e dinheiro e foi para a floresta procurar por sua esposa. Ele vagou por três dias, mas não encontrou nenhum vestígio dela. Quando encontrava alguém na floresta, perguntava-lhes se haviam visto uma donzela desconhecida entrar na floresta. Mas ninguém a vira. Por fim, ele chegou ao castelo na floresta e decidiu entrar e ver as realezas que viviam nele. No momento em que entrou, ele viu sua jovem rainha, e ela o viu. Mas ela estava com medo de que ele tivesse vindo para queimá-la e fugiu. Então os dois príncipes chegaram, e todos começaram a conversar e se tornaram bons amigos. Eles convidaram o rei Dragão para ficar para jantar. O rei disse que eles tinham uma donzela bonita em seu castelo e perguntou de onde ela teria vindo, e os príncipes responderam que ela era realmente muito gentil e que os libertara do encantamento. Então o rei Dragão quis saber de que tipo de encantamento ela os havia libertado, e eles contaram a história toda. Ele disse que também gostava dela e perguntou se não podiam chegar a um acordo sobre qual deles deveria se casar com ela. E deu a ideia de colocar muito sal no jantar, e qualquer um que ela convidasse para beber com ela seria o escolhido. Os dois príncipes ficaram contentes com essa proposta, pois assim poderiam decidir imediatamente qual deles tomaria a mão dela, pois não acreditavam que ela pediria ao estranho que bebesse com ela.

Então eles foram jantar, e logo ela disse:

– Parece-me que o jantar está muito salgado. O rei Cisne senta perto de mim. O rei Grou é gentil comigo. Rei Dragão, beba comigo!

O rei Dragão imediatamente pegou a caneca de prata e bebeu à saúde dela, e os outros beberam à sua própria saúde, embora não tenham ficado muito satisfeitos. Mas o rei Dragão contou a eles como ela o libertara do encantamento antes de libertá-los. Os dois príncipes disseram que ele deveria ter dito a eles imediatamente, pois teriam entregue a rainha a ele. Mas o rei Dragão respondeu que não podia ter certeza disso.

Então o rei Dragão voltou para casa com sua rainha, e as crianças também foram trazidas para casa nesse meio tempo. O rei Cisne manteve o palácio na floresta e se casou com uma princesa de outro reino. E o rei Grou foi para outra terra e se casou por lá. O rei Dragão e sua rainha foram muito estimados por toda a vida e viveram felizes e tiveram muitos filhos.



As renas no folclore Sámi

As renas sempre ocuparam um lugar especial nas histórias e tradições do Ártico, desde os Sámi, no norte da Escandinávia, até pessoas de todo o mundo.

Mais do que apenas uma fonte de alimento e peles, as renas sempre fizeram parte dos mitos e contos dos povos do Norte. Os Sámi – ou lapões, um povo que habita a Lapônia, região ao norte do mundo que abrange principalmente a Finlândia, a Noruega, e a Suécia – têm as renas como uma imagem comum em suas lendas e contos populares. As histórias vão desde fábulas até contos épicos de deuses e homens.

Algumas lendas Sámi contam de onde as renas vieram e por que algumas são selvagens e outras não. Uma delas diz que havia duas renas pertencentes a duas irmãs. As renas vagavam pela natureza, mas sempre voltavam, para que as irmãs pudessem cuidar delas e alimentá-las. Enquanto uma irmã era gentil e cuidava de seu animal com amor e dedicação, a outra era cruel e mal alimentava a sua rena. Um dia, a rena que era constantemente maltratada se cansou e fugiu, prometendo nunca mais voltar. As renas selvagens descendem dessa rena, e as renas mansas e domesticadas são da linhagem da outra, que sempre fora tratada com carinho e atenção.

Outra lenda conta que o Sol tinha um rebanho de renas cósmicas que o puxavam em um trenó ao redor do mundo, fazendo com que as estações do ano existissem. No início do ano, na verdade, o

trenó era puxado por uma Rena-Urso muito forte, o que tornava o Sol brilhante e poderoso, mas, com o passar dos meses, ele substituíria o urso por uma Rena-Touro, depois por uma Rena-Vaca, o que fazia com que, à medida que o ano avançava, o Sol ficasse cada vez mais fraco, até desaparecer completamente no inverno. Conta-se que a filha do Sol, Njaveseatni, não se interessou por nenhum pretendente celeste e casou-se com um homem da Terra, e de seu dote fazia parte o rebanho de renas do Sol.

Existe também uma lenda Sámi que conta sobre uma constelação no céu noturno: um caçador com seu arco apontado para a rena cósmica, em uma caçada eterna. Quando a flecha finalmente atingisse a rena e o animal caísse morto, o mundo como o conhecemos terminaria.

Somente as melhores e mais belas renas eram sacrificadas pelo grande espírito das renas. Uma das tradições mais antigas era pegar os chifres das renas e pendurá-los no topo da “seita”, um altar feito de pedras ou troncos de árvores onde as pessoas faziam sacrifícios.

O espírito das grandes renas era visto como uma rena branca ou um híbrido entre um homem e uma rena. Paralelamente, em muitas outras culturas, também havia divindades que tiveram chifres, como o Cernunnos, nos mitos celtas, e o deus pastor Pan, nas lendas gregas. Para os Sámi, tudo na natureza – especialmente nos animais – era sagrado, e todas as partes das renas tinham propriedades mágicas. Isso incluía a pele, o pelo, o leite, a carne, os cascos e principalmente os chifres, porque apontavam para o céu e estavam diretamente conectados ao universo. Nos rituais, o xamã vestia um casaco feito de pele de rena e usava chifres na cabeça, uma maneira de se conectar com o grande espírito das renas.

O povo Sámi tinha um relacionamento muito próximo com a natureza, e os ossos, em particular, eram vistos como algo mágico. As crianças Sámi eram ensinadas que, quando encontravam um animal morto, deveriam coletar todos os ossos e enterrá-los; assim, quando o esqueleto estivesse completo, o animal poderia continuar sua vida após a morte.



Lendas sobre a aurora boreal

Atualmente, sabemos que a aurora boreal é causada pelo campo magnético da Terra. Mas você pode imaginar o quão difícil era explicar esse fenômeno séculos atrás? Diversos povos do norte tentaram explicar de diferentes formas o que viam, alguns como algo positivo e outros como algo negativo.

Heróis iluminando o céu

Odin era o deus principal e governante de Asgard, reverenciado por todos os *vikings*. Eles acreditavam que ele morava em Valhalla, onde estava se preparando para o Ragnarok – a destruição do mundo. Para os *vikings*, o Ragnarok era predestinado e seria a maior batalha de Odin, por isso ele precisaria dos mais bravos guerreiros ao seu lado.

Odin escolheria os guerreiros que morreriam e se juntariam a ele em Valhalla. As valquírias – mulheres que guerreavam em seus cavalos, usavam armaduras e carregavam lanças e escudos – tinham a incumbência de levar para Valhalla os guerreiros escolhidos por Odin. Os *vikings* acreditavam que as luzes da aurora boreal que iluminavam o céu eram reflexos da armadura das valquírias que estavam levando os guerreiros para Odin.

As raposas de fogo

Na Finlândia, as pessoas tentavam explicar a aurora boreal de muitas maneiras diferentes e criativas. Uma das explicações mais interessantes apresenta histórias sobre criaturas míticas: as raposas de fogo. De acordo com a lenda, elas eram raposas bonitas e brilhantes, com um rabo de fogo, e quem conseguisse pegar essas criaturas extraordinárias se tornaria rico e famoso.

Enquanto a raposa percorria as florestas, atingia com sua cauda ardente os troncos das árvores e a neve no topo delas, criando luzes que voavam para o céu. Esses brilhos iluminam o céu como aurora boreal ou “revontulet”, como eles chamam no idioma finlandês. Na verdade, essa história era tão vívida que, na Finlândia, a palavra “revontulet” se traduz literalmente em “incêndios de raposas”.

A próxima colheita

Na Suécia, a aurora boreal era frequentemente vista como um sinal de boas notícias. Em alguns lugares do país, acreditava-se que o fenômeno fosse o reflexo da luz de grandes cardumes de arenque e um bom presságio para os pescadores locais e a comunidade agrícola para a próxima colheita.

No folclore islandês, acreditava-se que a aurora boreal ajudava a aliviar a dor do parto, mas as mulheres grávidas não deveriam olhar diretamente para ela ou o filho nasceria vesgo. Na Groenlândia, as pessoas acreditavam que as luzes eram os espíritos das crianças que haviam morrido no parto e estavam agora dançando no céu. Na Noruega, acreditava-se que as luzes do Norte eram as almas das velhas damas dançando no céu e acenando para aqueles que estavam aqui embaixo.

Para os Sámi, o povo finno-úgrico indígena, as luzes não contavam histórias de heroísmo e bravura; pelo contrário, deveriam ser temidas, pois o aparecimento da aurora boreal era um mau presságio.

O povo Sámi acreditava que as luzes eram as almas dos mortos. Para eles, não se deveria falar sobre a aurora, muito menos apontar e acenar para o céu ou fazer qualquer movimento que chamasse a atenção, pois, dessa forma, as luzes poderiam perceber sua presença, descer e levá-lo para os céus. Alguns acreditavam que a aurora boreal poderia baixar dos céus e cortar sua cabeça! Até hoje, muitos Sámi preferem ficar dentro de casa quando as luzes do Norte estão iluminando o céu.



A pele da foca

Sean era um pescador, assim como seu pai fora antes dele. Sean costumava passar seus dias trabalhando no mar, e o trabalho era fácil para ele, pois estava no sangue da família. O rapaz levava uma vida muito simples, mas estava sempre sozinho.

Os barcos de pesca retornavam às docas todas as noites, e os pescadores os escoravam, separavam os peixes, dobravam as redes e depois corriam para a vila, onde suas famílias esperavam por eles.

No entanto, Sean voltava para casa sozinho. Ele via a fumaça subir das chaminés das cabanas, onde as famílias estavam reunidas, mas ele não tinha esposa ou família e seu chalé era escuro, frio e vazio. Por isso, ele caminhava demoradamente ao longo da costa rochosa sob a luz do luar.

Não, Sean não era feliz. A vida em terra era solitária e sem sentido para Sean. Ele gostava de remar em seu barco nas ondas e de pescar à noite.

“O mar tem magia e mistério e guarda muitos segredos”, dizia o pai. Sean ouvira as lendas muitas vezes. Conhecia histórias sobre sereias, serpentes mágicas e espíritos do mar. Eles viviam em um mundo submarino e raramente se mostravam ao povo da terra. O pai de Sean costumava apontar para as focas na praia e contar histórias sobre aquele povo. Ele dizia que algumas focas eram pessoas comuns debaixo das peles e que podiam retirar a pele lisa como se fossem roupas.

“Veja como os olhos deles são grandes e redondos. Eles se parecem com os nossos. Eles são como nós!” Essas eram as histórias que todos os pescadores contavam aos filhos. No entanto, Sean não acreditava em lendas.

Todavia, uma noite, enquanto caminhava, Sean ouviu vozes altas e risadas alegres. Ele caminhou em direção aos sons e, espreitando por cima das pedras, viu três jovens. Elas dançavam em uma rocha plana ao lado das ondas e cantavam com vozes claras. Eram as mulheres mais bonitas que Sean já vira.

O rapaz escalou as pedras e foi na direção delas. Ao se aproximar, pisou em algo macio e solto. Então ele as chamou.

As mulheres pararam imediatamente de dançar e desceram das rochas. Duas delas deslizaram para dentro de suas peles, escorregaram pela rocha e entraram no mar, mas a terceira mulher correu em direção a Sean. Ela viu a pele macia nas mãos dele e sorriu para ele.

– Você deve escolher – disse ela. – Você pode devolver minha pele ou me vestir. Se devolver minha pele, nunca mais me verá. Mas, se me der roupas, serei sua esposa.

O rapaz segurava a pele da foca encostada ao peito e estava deslumbrado com a beleza da moça.

– Você é uma foca? – ele perguntou à mulher bonita.

– Sim, sou uma foca quando estou na pele – respondeu ela. – Quando estou sem pele, sou uma pessoa, e sou como você.

Sean colocou o casaco em volta da mulher para mantê-la aquecida, olhou nos olhos dela e disse:

– Vou lhe dar uma vida maravilhosa aqui em terra. Você terá uma casa na vila, terá filhos e tudo que desejar ou precisar. Mas deve prometer ficar aqui para sempre. Você precisa prometer que nunca vai retornar à sua vida no mar.

– Eu prometo – disse ela. – Pegue a pele e tranque-a. Vou usar um vestido.

Sean se inclinou sobre um joelho.

– Você quer se casar comigo? – ele perguntou.

– Sim – respondeu a mulher bonita. – Eu quero.

Então Sean a levou para sua casa solitária. Ele acendeu a fogueira, e a moça se aqueceu. Depois ele guardou a pele de foca no baú e

escondeu a chave.

A mulher queria saber muitas coisas. Ela fazia muitas perguntas a Sean sobre a vida na vila.

– As pessoas amam suas famílias – disse Sean. – As crianças são importantes. O trabalho é importante. Cantar e dançar também são coisas importantes.

– É o mesmo com as pessoas do mar. Nós amamos nossas famílias, trabalhamos, cantamos e dançamos – disse ela e sorriu com o pensamento.

A mulher bonita continuou:

– Eu sempre quis morar entre os moradores da terra, que ainda é um mistério para mim. Minha nova vida com você será uma aventura.

– Você precisará de um nome– disse Sean.

– Eu tenho um nome – disse ela. – É Mara.

Mara amava sua vida em terra. Ela amava Sean e adorava ser sua esposa. Aos poucos, ela também se afeiçãoou às pessoas da vila. Aprendeu o nome delas e seus costumes e também as histórias que elas contavam.

– É estranho – disse Mara. – Os moradores contam histórias sobre as pessoas do mar, e meu povo conta histórias sobre o povo da terra.

Depois de algum tempo, Sean e Mara tiveram uma filha, à qual deram o nome de Sela. Ela tinha olhos grandes e redondos como os da mãe e era também muito linda. E, assim como a mãe, Sela amava o mar.

Vários anos se passaram. Mara e Sela iam passear no cais todos os dias e acenavam para Sean enquanto ele remava para o mar. Mara observava Sean remar através das ondas e depois, quando ele já estava bem longe, passava um bom tempo olhando para o oceano com uma expressão triste. Ela sentia falta do seu povo. Sentia falta do mar.

Um dia, Sean chegou em casa e encontrou Mara chorando.

– Por que você está chorando? – Sean perguntou.

– Eu amo você e Sela – respondeu Mara. – Mas sinto falta da minha família. Sinto falta das pessoas do mar.

– Mas somos sua família – disse Sean. – E você prometeu ficar.

– Sinto muito – disse Mara. – Não pensei que me sentiria assim. Eu não estava destinada a viver em terra. Sinto necessidade de nadar nas águas profundas e frias e de me mover com a maré.

Então, cheio de tristeza, Sean puxou uma chave velha e enferrujada do bolso. Ele a segurou por um momento e depois a colocou nas mãos de Mara. Ela segurou a chave, deu um beijo em Sean e correu para o galpão. A pele de foca estava cuidadosamente dobrada dentro do baú. Mara a vestiu e mergulhou na água, sentindo-se feliz novamente, e desapareceu por completo.

Depois de algum tempo, quando Sean foi pescar. Uma foca apareceu e começou a nadar em volta de seu barco. Parecia que as lágrimas escorriam dos olhos dela. Desde então, aquele homem sempre teve boa sorte em suas pescarias.

Sean e Sela caminhavam pela praia todas as noites olhando para o oceano. Sean contava à filha histórias sobre o mar. Às vezes, enquanto estavam caminhando, viam uma foca nadar não muito

longe deles e, quando estavam perto da água, a foca jogava peixinhos dos mais diferentes e belas conchas do mar para Sela. Eles sabiam que era Mara, por causa de seus olhos lindos e felizes. Mas a mãe dela nunca voltou.



Por que o mar é salgado

Certa vez, há muito, muito tempo, havia dois irmãos, um rico e mesquinho e um pobre e humilde. Em uma véspera de Natal, o irmão pobre não tinha nada em casa para comer, nem carne nem pão. Então ele foi bater à porta da enorme mansão do irmão para pedir-lhe algo para passar o Natal. Não era a primeira vez que seu irmão precisava ajudá-lo, e ele não ficou muito feliz ao ver o irmão pobre, mas disse:

– Se você fizer o que eu peço, eu lhe darei uma peça inteira de presunto.

Então o irmão pobre disse que faria qualquer coisa e se desfez em agradecimentos.

– Bem, aqui está o presunto – disse o irmão rico. – Pegue esse presunto e vá para o inferno. – E, dizendo isso, empurrou o irmão pobre para fora de sua casa.

– O que prometi devo cumprir – disse o outro.

Então ele pegou a peça de presunto e partiu. Ele andou o dia inteiro e, ao entardecer, chegou a um lugar onde viu uma luz muito forte.

– Talvez este seja o lugar – disse o homem para si.

Então ele olhou ao redor, e a primeira coisa que viu foi um velho com uma longa barba branca, que estava em um galpão cortando lenha para o fogo de Natal.

– Boa noite – disse o homem com o presunto.

– O mesmo para você! Para onde você vai tão tarde? – perguntou o homem.

– Ah! Estou indo para o inferno, mas não sei o caminho certo – respondeu o pobre homem e explicou ao velho o que havia acontecido.

Então o velho disse:

– Bem, você não está muito errado, pois isso aqui é o inferno – comentou o velho, que pensou um pouco e disse: – Escute, vá até a ilha dos anões. Eles adoram presunto, e você pode tentar trocá-lo por um moinho que eles têm atrás da porta. O moinho deles é mágico. Se você conseguir, poderá ter o que quiser.

Então o pobre homem ouviu o conselho do velho e foi até a ilha dos anões.

Quando chegou, tudo correu exatamente como o velho havia dito. Todos os anões vieram correndo até ele como formigas ao redor de um formigueiro, e cada um tentou oferecer mais do que o outro pelo presunto.

– Bem! – disse o homem. – A verdade é que minha velha e eu iríamos comer esse presunto no nosso jantar de Natal. No entanto, como todos vocês se interessaram por ele, acho que podemos fazer um acordo. Pela peça inteira de presunto, quero em troca aquele moedor que está atrás da porta.

A princípio, os anões não quiseram dar ouvidos a tal barganha e pechincharam com o homem, mas ele manteve o que disse e, finalmente, os anões, com água na boca, concordaram em se separar de seu moedor.

Então um dos anões disse ao pobre homem:

– Aqui está o moinho, senhor. Para ele moer, você deve dizer o que deseja que ele moa. Se quiser arroz, diga “Mói, moinho! Moa arroz!”, e ele moerá o arroz. Quando tiver a quantidade necessária, você deve dizer “Obrigado moinho, obrigado”.

Depois de ouvir as explicações do anão, o homem, muito contente com o resultado que acabara de conseguir, foi correndo para casa para contar a novidade à sua mulher, que, morrendo de fome, esperava o marido para a ceia de natal.

– Onde você estava? – perguntou sua velha esposa. – Estou aqui sentada há várias horas esperando, sem nada para poder fazer o mingau de Natal.

– Ah! – explicou o homem. – Eu não pude voltar antes porque tive de percorrer um longo caminho primeiro para uma coisa e depois para outra, mas agora você verá o que verá.

Então ele colocou o moedor sobre a mesa e primeiro moeu as luzes, depois uma toalha de mesa, depois a carne, depois a cerveja, e assim por diante, até que tivessem tudo o que precisavam para o Natal. Ele só precisava dizer as palavras mágicas, e o moedor fazia aparecer o que ele queria. A velha dama dava graças e não parava de perguntar onde ele havia conseguido esse maravilhoso moedor, mas ele não contou a ela.

– Não importa onde eu consegui, você vê que o moedor é bom e que o moinho nunca emperra, e isso é o suficiente.

Então ele moeu carne, bebida e guloseimas para durarem até o décimo segundo dia. No terceiro dia, ele convidou todos os seus amigos e parentes para virem à sua casa e deu um grande banquete. Mas, quando seu irmão rico viu tudo o que havia sobre a mesa e tudo o que havia na despensa, ficou bastante rancoroso e com raiva, pois não suportava que seu irmão tivesse alguma coisa.

– Não faz muito tempo, na véspera de Natal – disse ele aos outros –, ele estava em tal situação que veio me pedir um pouco de comida, e agora ele dá um banquete como se fosse conde ou rei.

Depois, virou-se para o irmão e perguntou:

Mas de onde, em nome do inferno, você tirou toda essa fartura?

– De trás da porta – respondeu o dono do moinho, que não queria revelar o segredo.

Mais tarde, porém, quando já havia bebido demais, ele não conseguiu mais guardar seu segredo. Então pegou o moinho e disse:

– Vejam o que me deu toda essa riqueza.

E assim ele fez o moinho moer todo tipo de coisa.

Quando o irmão viu aquilo, procurou de todas as maneiras conseguir o moinho para si e, depois de muitas tentativas, finalmente conseguiu. No entanto, ele teve de pagar trezentos dólares por ele e concordar com a condição que o irmão impôs: o irmão pobre ficaria com o moinho até a colheita do feno, pois pensou que, se continuasse moendo as coisas até lá, poderia moer carne e bebida que durariam anos. Portanto, o moinho não ficou enferrujado por falta de trabalho. Quando chegou a colheita do feno, o irmão rico foi buscá-lo, mas o outro teve o cuidado de não ensiná-lo a lidar com ele.

Já era noite quando o irmão rico chegou em casa. Na manhã seguinte, ele disse à esposa que fosse trabalhar no campo de feno enquanto os cortadores de grama cortavam a grama, e ele ficaria em casa e prepararia o jantar. Então, quando chegou a hora do jantar, ele colocou o moinho na mesa da cozinha e ordenou:

– Moa arenques e caldo, e moa-os bem e rápido.

Então o moinho começou a moer arenques e caldo. Primeiro, todos os pratos ficaram cheios, depois todas as vasilhas, e assim por diante, até o chão da cozinha ficar completamente coberto. Então o homem chacoalhou e girou o moinho para fazê-lo parar, mas, apesar de todos os seus esforços, o moinho continuava a moer. Em pouco tempo, o caldo já subia tão alto que o homem estava prestes a se afogar. Então ele abriu a porta da cozinha e correu para a sala de estar, mas não demorou muito para que o moinho deixasse também a sala cheia, e ele precisou arriscar sua vida para conseguir chegar até a tranca da porta da sala em meio ao rio de caldo. Quando conseguiu abrir a porta, saiu correndo pela estrada, com o rio de arenques e caldo em seus calcanhares rugindo como uma cachoeira por toda a fazenda.

A esposa, que estava no campo trabalhando no feno, achou que estava demorando muito tempo para o jantar e, finalmente, disse:

– Bem! Embora o mestre não nos tenha chamado, acho que devemos ir. Talvez ele esteja com dificuldade para ferver o caldo e fique feliz com a minha ajuda.

Os homens estavam famintos, então tomaram o caminho de casa. No entanto, assim que subiram um pouco a colina, depararam-se com aquele mundo de arenques, caldo e pão que descia a colina correndo e formando um riacho, e o próprio mestre correndo na frente daquilo tudo, tentando salvar a própria vida. Ao passar por eles, ele berrou:

– Que o céu permita que cada um de vocês tenha cem gargantas! Mas tomem cuidado para não se afogar no caldo.

E lá se foi ele correndo, como se o próprio demônio estivesse atrás dele, para a casa de seu irmão. Lá chegando, implorou que, pelo amor de Deus, ele pegasse de volta o moinho naquele mesmo instante, e ele disse:

– Se ele moer apenas mais uma hora, toda a paróquia será engolida por arenques e caldo.

No entanto, o irmão não quis ouvir falar em pegar o moinho de volta até que o outro promettesse pagar mais trezentos dólares.

Assim, o irmão pobre recebeu o dinheiro e o moinho, e não demorou muito para ele montar uma casa muito melhor do que aquela em que seu irmão vivia. Depois, ele moeu muito ouro e cobriu a casa com placas de ouro. E, como a fazenda ficava à beira-mar, a casa dourada brilhava e cintilava muito longe sobre o mar. Todos os que navegavam por ali desembarcavam para ver o homem rico da casa de ouro e o maravilhoso moinho, cuja fama já havia se espalhado

por toda parte, e já não havia alguém que nunca tivesse ouvido falar dele.

Então, um dia, chegou um marinheiro querendo ver o moinho, e a primeira coisa que ele perguntou foi se ele poderia moer sal.

– Moa sal! – disse o dono. – Eu acho que poderia, já que pode moer qualquer coisa.

Quando o marinheiro ouviu isso, prometeu a si mesmo que o moinho seria dele, custasse o que custasse, pois, se o tivesse, poderia livrar-se de suas longas viagens pelos mares tempestuosos em busca de um carregamento de sal. A princípio, o homem não quis ouvir falar de se separar do moinho, mas o capitão implorou e orou com tanta força que, finalmente, ele concordou em deixá-lo ficar com ele, desde que pagasse muitos milhares de dólares por isso. Assim que o marinheiro colocou as mãos no moinho, ele logo fugiu, pois tinha medo de que o homem mudasse de ideia. Por isso ele não teve tempo de perguntar como lidar com o moinho. Ele embarcou no navio o mais rápido que pôde e partiu. Quando já havia percorrido um bom caminho, ele trouxe o moinho ao convés e disse:

– Moa sal e moa rápido.

O moinho começou a moer sal e a derramá-lo como água. Quando o navio do marinheiro já estava cheio, ele quis parar o moinho, mas, o que quer que fizesse, e por mais que tentasse, nada adiantava. O moinho continuava moendo, e o monte de sal aumentava cada vez mais, até que finalmente afundou o navio.

O moinho hoje jaz no fundo do mar e mói até hoje, e é por isso que o mar é salgado.



O baú de Skógafoss

Skógafoss é uma das maiores cachoeiras da Islândia, com queda de 62 metros e largura de 25 metros.

Essa é apenas uma das muitas cachoeiras do rio Skógá. Existem mais de 20 outras cachoeiras menores nesse rio, acima de Skógafoss, que também podem ser exploradas.

Há uma lenda sobre um tesouro que teria sido escondido em Skógafoss. A história conta que, por volta dos anos 900 d.C., Prasi Þórólfsson, um colono *viking* em Skógar (Eystriskógar), escondeu

um baú de tesouros ali e disse que o primeiro homem que o encontrasse teria muita sorte. A lenda é assim:

O primeiro colono em Skógar se chamava Prasi Þórólfsson. Conta-se que ele era um grande guerreiro, muito inteligente e com habilidades sobrenaturais. Prasi teve uma briga com Loðmundur, que morava em Sólheimar, a leste do rio Jökulsá. Os dois homens tinham poderes mágicos, e a disputa entre os dois foi se tornando cada vez mais rancorosa. Um após o outro, eles desviaram o rio Jökulsá, um rio extremamente malcheiroso, sobre a terra um do outro, e a movimentação acabou causando a desertificação do solo e criando as terras desertas de Sólheimasandur e Skógasandur.

Por fim, eles perceberam que nenhum dos dois poderia vencer a disputa, então se encontraram no meio do caminho e concordaram que o rio deveria fluir pelo caminho mais curto para o mar.

Conta-se que sempre há um turbilhão nesse rio e que uma onda tenta subir subi-lo enquanto a outra tenta descê-lo, e a história diz que essa particularidade do rio se dá em razão da briga entre Prasi e Loðmundur.

Prasi de Skógar era um homem muito rico. Quando já estava velho e sentindo que a morte se aproximava, decidiu que não queria que sua riqueza fosse dividida. Então colocou todo o seu dinheiro e seus bens valiosos dentro de um baú e o escondeu em uma das cavernas que ficam por trás da cachoeira de Skógafoss. Lá o baú permaneceu século após século: durante muito tempo, a tampa do baú podia ser avistada por detrás da cachoeira.

Ao longo dos tempos, muitas pessoas tentaram resgatar o baú, mas nenhuma teve sucesso. Uma vez, o baú parecia estar muito próximo, e alguns homens corajosos conseguiram passar uma corda por um anel na extremidade do objeto. Eles começaram a

levantar o baú, e tudo parecia estar correndo bem no início, mas, de repente, o anel se soltou e o baú desapareceu nas profundezas. Tudo o que restou foi o anel, que eles levaram de volta a Skógar.

Existia uma igreja em Skógar e tiveram a ideia de encaixar o notável anel na porta dela. Em 1890, contudo, a igreja Skógar foi desconsagrada e demolida. O anel foi levado a Eyvindarhólar e colocado na porta de outra igreja, que também foi demolida. O anel então foi para o Museu Folclórico de Skógar, onde está em exibição.



O monstro do lago Lagarfljót

Nas profundezas do lago Lagarfljót vive um monstro, o equivalente islandês ao monstro do Lago Ness. Esse monstro é conhecido como Lagarfljótsormurinn, a serpente Lagarfljót, e esporadicamente é avistado pelos habitantes locais. Ele é descrito como mais longo que um ônibus e é normalmente visto dentro do lago, embora também já tenha havido relatos de pessoas que o viram fora da água, deitado enrolado ou escorregando nas árvores. Atualmente, existem até tours para curiosos que gostariam de conhecer o lago e tentar ver o monstro. Se você for à Islândia e passar perto de Lagarfljót, cuidado!

Eis a lenda do monstro:

Existiu uma vez uma mulher que vivia em uma fazenda, em Hérað, que fica perto do lago Lagarfljót. Ela tinha uma filha moça, a quem deu um anel de ouro. A menina um dia perguntou:

– Como posso tirar o máximo proveito desse ouro, mãe?

– Coloque-o debaixo de uma isca de peixe – respondeu a mãe.

A garota pegou uma minhoca, colocou o anel de ouro debaixo dela e guardou tudo em um cofre.

A minhoca ficou lá por alguns dias. Quando a menina abriu o cofre, a minhoca havia crescido, e o cofre começava a se despedaçar. A garota ficou assustada, pegou o cofre e o jogou no lago.

Depois de alguns anos, as pessoas começaram a notar que uma serpente habitava o lago e que ela devorava pessoas e animais que tentassem atravessá-lo. Às vezes, ela se aproximava das margens do lago, e de sua mandíbula jorrava um veneno terrível.

Os islandeses não sabiam como resolver essa situação terrível e pediram a ajuda de dois finlandeses para matar o monstro e recuperar o ouro. Os dois finlandeses pularam no lago, mas logo reapareceram. Eles disseram que se tratava de um ser de força superior o qual não conseguiriam matar e que havia outro monstro ainda maior lá embaixo. A única opção que lhes restou foi tentar amarrar o monstro com duas cordas, prendendo uma atrás das nadadeiras, e a outra, ao redor da cauda.

Desde então, o verme não tem sido capaz de matar pessoas ou animais, mas de tempos em tempos sua cauda cresce e, quando isso acontece, ele é avistado. Muitos consideram essa visão uma premonição de maus acontecimentos.

Curiosidades nórdicas

A mitologia nórdica é carregada de curiosidades, além dos contos tão popularizados por meio das produções de filmes, séries, *games*, HQs e livros em todo o mundo e que trazemos neste boxe.

As lendas e personagens em questão têm tamanha importância cultural, sobretudo nos países nórdicos, que não inspiraram apenas outras produções no campo da ficção. Personagens e elementos dessas narrativas foram materializados em patrimônios contemporâneos em países como Islândia, Finlândia, Noruega, Dinamarca e Suécia, e até mesmo passaram a ser cultuados religiosamente hoje, em doutrinas organizadas recentemente e que vêm ganhando cada vez mais adeptos.

Confira a seguir algumas dessas curiosidades de elementos da história nórdica.

Bluetooth

A tecnologia Bluetooth de comunicação sem fio, que permite a transmissão de dados entre dispositivos, está relacionada às runas e a um rei da Dinamarca! Você imagina como isso é possível? Vamos lá!

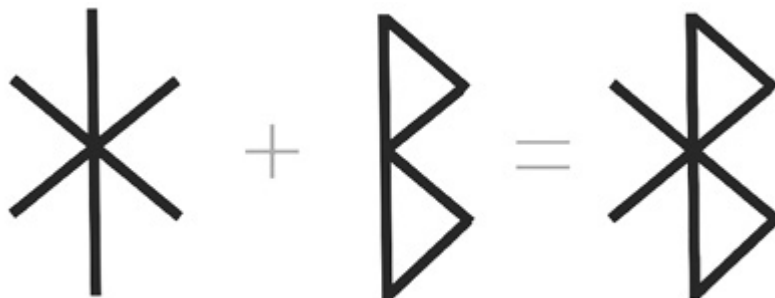
Jim Kardach, que auxiliou na criação do Bluetooth Special Interest Group (SIG), um consórcio entre seis empresas (Toshiba, IBM,

Ericsson, Nokia, Intel e Sony) realizado em 1998, com o fim de desenvolver a tecnologia, explica de onde vieram o nome e o logotipo.

O nome “bluetooth” homenageia o rei da Dinamarca Harald Blåtand, cujo nome em inglês traduz-se para Harold Bluetooth, ou seja, “Harold Dente Azul”. Harold, assim como a tecnologia que levou seu nome, unificou a região da Escandinávia tal como o Bluetooth, que interligou as comunicações entre diferentes dispositivos.

Crenças populares contavam que o monarca tinha de fato uma cor azulada nos dentes, o que o levou a ter esse cognome. Outra teoria acerca de seu nome é de que Blåtand seria a união das palavras “Blå”, cujo significado é “homem de tez escura”, e “tan”, que seria “homem notável”.

Além do nome, o logotipo traz um significado: o “B” diferenciado do símbolo azul da marca é a união de duas runas nórdicas para as letras H (*Hagalaz*) e B (*Berkana*), as iniciais de Harold Blåtand (ou Harold Bluetooth).



A princípio, o nome para a tecnologia seria temporário, apenas para suprir a necessidade de se usar um termo comum entre as seis empresas, até a equipe de *marketing* criar outro que seria oficial. No entanto, manteve-se “bluetooth”, pelo fato de a denominação ter

ficado famosa na imprensa. Dessa forma, a marca Bluetooth foi oficializada.

Em frente à sede da Ericsson (uma das seis empresas do SIG), em Lund, na Suécia, foi colocada, em 1999, uma pedra em formato de runa em homenagem a Harald.



Pedra em homenagem a Harald Bluetooth, em frente à sede da Ericsson, na Suécia.

Estátuas

A pequena sereia

Copenhague, Dinamarca

Em Copenhague, na Dinamarca, foi construída, sobre uma rocha da baía, uma estátua de bronze de 1,25 m da personagem *A Pequena Sereia*, criada por Hans Christian Andersen. O artista que a esculpiu foi Edvard Eriksen, em 1913.

A estátua sofreu alguns danos desde que foi instalada. Em 1964, em um ato de vandalismo, teve sua cabeça roubada e substituída por outra equivalente. Foi novamente roubada em 1998, mas desta vez os criminosos devolveram a peça. Já em 1984 teve um dos braços cortado.

A estátua *A Pequena Sereia* tornou-se um dos símbolos mais emblemáticos da Dinamarca, tal como a *Torre Eiffel* para a França e a *Estátua da Liberdade* para os Estados Unidos. Uma única vez a estátua deixou a capital dinamarquesa: quando, em 2010, foi exposta no pavilhão dinamarquês da Exposição Universal de Xangai.

Em 2013, foi comemorado o centenário do monumento, e cem nadadoras se apresentaram no espetáculo de aniversário.



A pele da foca

Mikladalur, Ilhas Faroé (território dinamarquês)

Conforme a lenda que você pode conferir na página 219, dizia-se que havia um povo que vivia como foca quando estava na água e que, na terra, arrancando a pele que os transformava em foca, tornavam-se humanos.

Em homenagem à personagem principal do conto, foi construída a estátua *A Mulher Foca de Mikladalur* na pedra onde ela era avistada na aldeia.

O monumento foi feito em bronze pelo escultor feroês Hans Pauli Olsen.

O “povo foca” é visto, em algumas regiões nórdicas, como seres humanos com amor platônico que se afogaram no mar e foram condenados a viver como focas. Em outras, diz-se que são espíritos de alguns afogados que retornaram como focas e, até mesmo, anjos caídos (neste caso, seriam fadas se caíssem na terra e focas se caíssem na água).



Ásatrú: nova religião que cultua Thor, Odin e Freya

Islândia

Em islandês, “Ásatrú” significa fé ou crença nos deuses. Denomina um novo movimento de paganismo germânico moderno que resgata rituais e religiosidades pré-cristãs dos povos nórdicos, especialmente da Islândia.

A Ásatrú é uma religião politeísta – na Islândia, as divindades mais populares são Thor, Freya e Odin. A filosofia do movimento promove a tolerância e as liberdades individuais, e as celebrações mais importantes são feitas nos solstícios de verão e de inverno e nos dois equinócios.

Nos últimos anos, tem crescido o número de seguidores da Associação Ásatrú, tratando-se da religião que se encontra em

maior ascensão no país islandês, que tem o luteranismo como religião oficial.

Segundo a BBC, 70% da população da Islândia é seguidora da Igreja Luterana, mas o número de islandeses que aderiram à religião neopagã Ásatrú cresceu, dentro de três anos (de 2014 a 2017), o equivalente a 50% de fiéis. Em uma década, o número praticamente quadruplicou. Enquanto em 2005 só havia 879 seguidores da Associação Ásatrú, em 2017 já eram 3.583 fiéis e, em 2018, 4.473 fiéis. Tal número segue crescendo, e o manual de poesia islandesa medieval da *Edda* Poética é a principal fonte dos praticantes da organização neopagã na Islândia.

As divindades da mitologia nórdica resgatadas atualmente foram adoradas até o ano 1.000, quando o país abandonou o paganismo e adotou o luteranismo. A Associação Ásatrú, apesar de não ter alguns conceitos tão bem delimitados, segue tradições do folclore local e recita as Sagas da Islândia em suas reuniões.

O compositor Hilmar Orn Hilmarsson, conhecido por seus trabalhos musicais com a banda Sigur Rós e com a cantora Björk, é a maior autoridade da Associação Ásatrú hoje, tendo sido eleito sumo-sacerdote em 2003.

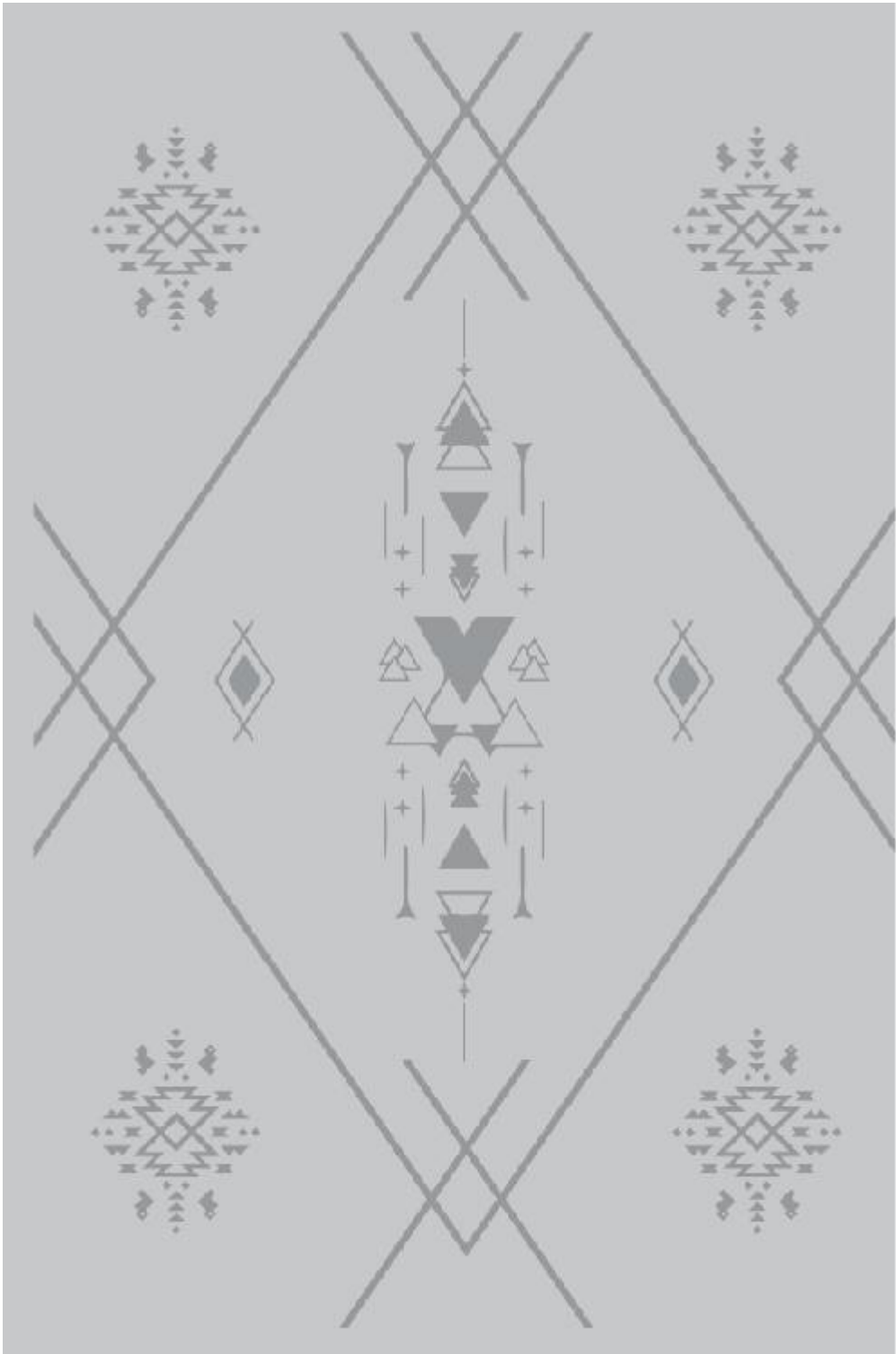
Um dos conceitos mais importantes da religião é o respeito à natureza, sendo a preocupação com o meio ambiente algo presente desde o princípio, antes mesmo de a ecologia e a sustentabilidade serem algo tão debatido publicamente, o que, para Hilmar, tem atraído as pessoas para a fé.

Apesar de não serem engajados politicamente, o grupo Ásatrú participou da campanha em favor do casamento entre pessoas do mesmo sexo, que foi legalizado na Islândia em 2010, e contra barragens hidrelétricas que fariam mal ao meio ambiente. No geral,

mesmo não tendo delimitações tão propriamente fechadas, a Associação Ásatrú promove um “comportamento virtuoso”.



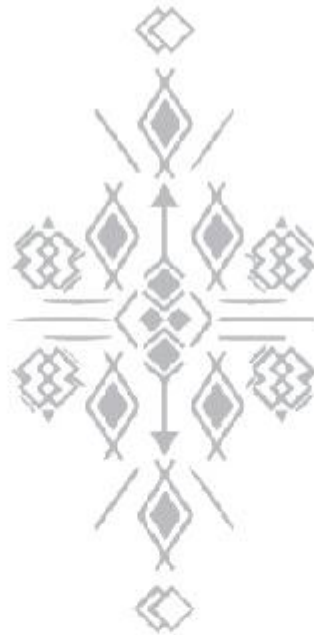






Mitos e Sagas

NÓRDICOS



Apresentação



O ser humano sempre teve fascínio por entender a origem da vida e o mundo como vemos hoje. De onde viemos? Como tudo começou? De onde surgiram as coisas que conhecemos? Todas essas perguntas são inerentes ao ser humano. Os povos antigos tentavam responder a esses questionamentos por meio de narrativas de caráter simbólico-imagético de deuses, heróis e figuras sobrenaturais que explicavam fatos da realidade e fenômenos da natureza. A essas narrativas damos o nome de mitos.

Estamos falando de histórias muito antigas, de tempos em que a escrita ainda não existia ou não era difundida. Elas passavam, então, de geração a geração oralmente, sendo contadas ou cantadas em casa e, em alguns lugares do mundo, sendo usadas como fonte de educação nas primeiras escolas. A essa prática chamamos de “tradição oral”. É de se imaginar, portanto, que não haja apenas uma versão desses mitos, e sim inúmeras, com incontáveis diferenças.

Portanto, ao falarmos em mitologia, independentemente do lugar no mundo, estamos falando de contos gerados pelo imaginário popular e que foram sendo transmitidos oralmente e transformados através

das gerações até que, em algum momento, alguém resolveu compilá-los, colocando-os no papel.

Com relação à mitologia nórdica, temos duas grandes compilações de mitos: as *Eddas*, na região da Escandinávia, e a *Kalevala*, na Finlândia e em algumas comunidades minoritárias.

A compilação das *Eddas* é atribuída a Snorri Sturluson e datam aproximadamente dos anos 1220 a 1225. Sturluson condensou as extensas sagas em histórias em prosa que tornaram consistentes os vários relatos da mitologia nórdica. Atualmente, as *Eddas* em verso e em prosa são a mais importante fonte original de informações sobre a mitologia e os heróis escandinavos. Especula-se que a denominação “*edda*” seja originária do termo “*eda*”, que significa “bisavó” em um antigo poema nórdico. Como são contos transmitidos de geração a geração, representam algo como “contos da bisavó”. Outra teoria acerca da origem do termo é de que “*edda*” significa “poética”. Também existe outra versão que defende, por sua vez, a tese de que a palavra significa “O livro de Oddi”, já que Sturluson foi educado em Oddi, na Islândia.

Existem duas versões das *Eddas*: em prosa, também conhecida como *Edda* Prosaica, *Edda* Menor ou *Edda* de Snorri; e em verso, denominada também *Edda* Poética, *Edda* Maior ou *Edda* de Saemund.

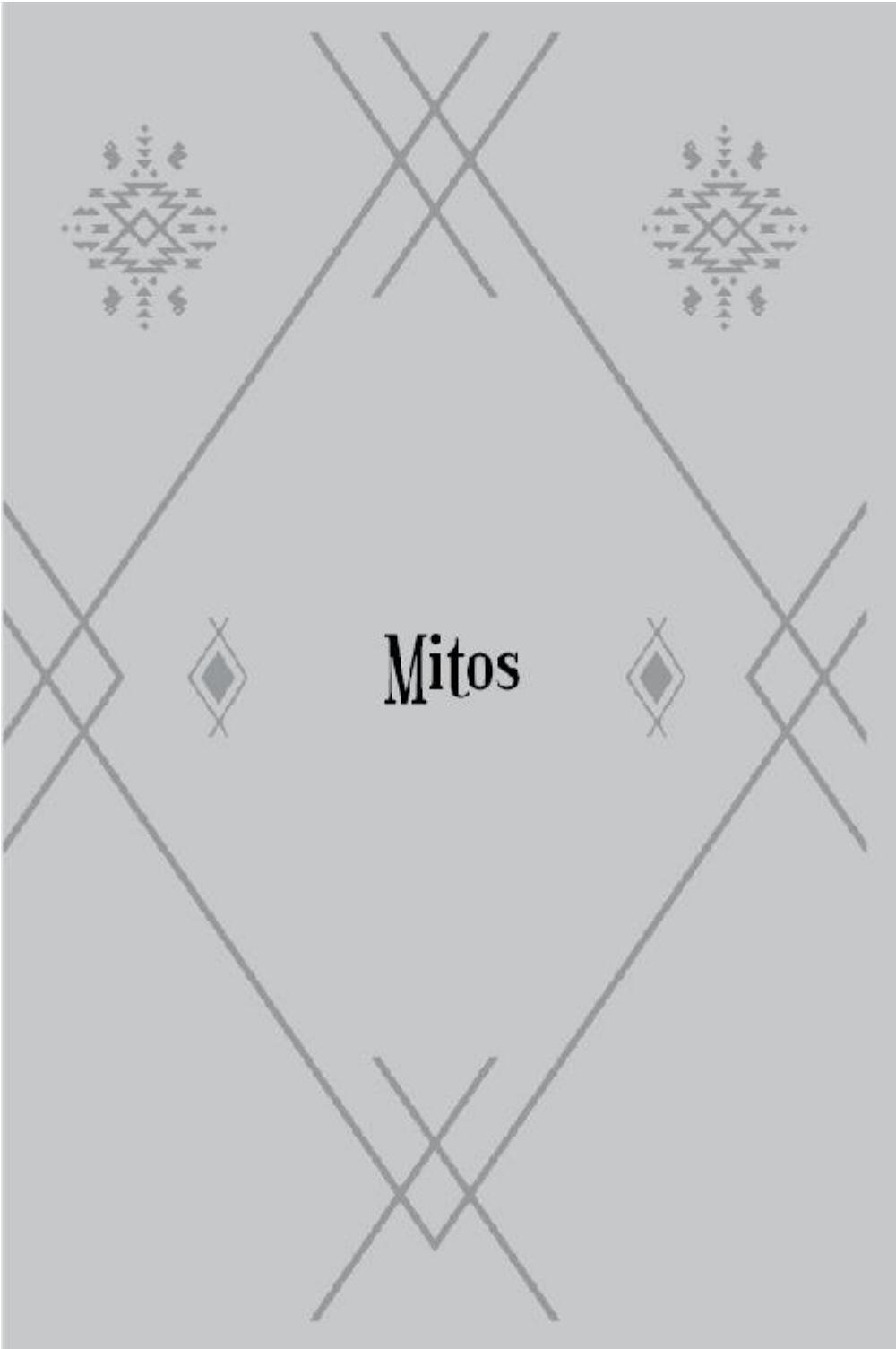
Já a *Kalevala* foi compilada por Elias Lönnrot no século XIX e é tida como a épica nacional da Finlândia e da Carélia. A *Kalevala* é considerada um dos mais importantes trabalhos da literatura da língua finlandesa.

A primeira versão da *Kalevala* (chamada de *Kalevala* Antiga) foi publicada em 1835. A versão mais conhecida atualmente foi

publicada pela primeira vez em 1849 e consiste em 22.795 versos, divididos em cinquenta *runot* ou cantos.

Ainda na esfera da tradição popular, os nórdicos são famosos por suas sagas. A palavra “saga” vem do nórdico antigo e significa “o que é dito/contado”. A grande maioria das sagas a que temos acesso tem origem na Islândia, ainda que também existam algumas originárias de outros países escandinavos. Diferentemente dos mitos, as sagas não contam histórias de deuses, e sim de atos heroicos praticados por humanos. Atualmente, o conceito de saga sofreu alterações, e uma série de livros ou uma história longa com muitas aventuras também é conhecida como saga, distanciando-se do significado original.

Neste volume, você vai encontrar uma seleção de alguns dos mais interessantes mitos e sagas dos povos que viveram nessa região gelada e distante do planeta, traduzidos em linguagem acessível para todos.



A CRIAÇÃO DO COSMOS







Ymir e a vaca Audhumla

Antes de o céu, o chão ou qualquer natureza existir, havia apenas o frio e o calor. O frio era Nifelheim, um mundo de escuridão, frio e nevoeiro. O calor era Muspelheim, o mundo do calor eterno. Entre esses dois mundos, havia um grande abismo, cujo nome era Ginnunga-gap.

As chamas vindas de Muspelheim e o gelo vindo de Nifelheim deslocaram-se em direção um ao outro e se encontraram sobre o abismo de Ginnunga-gap. Desse encontro entre frio e calor surgiu uma criatura estranha, um enorme ogro chamado Ymir, o maior gigante que já existiu. Quando o gelo derreteu, as gotas formaram outra criatura, com úberes e chifres: uma vaca colossal chamada Audhumla, que tinha tetas enormes, de onde o leite nevado escorria como um rio caudaloso. Foi assim que Ymir encontrou sustento.

O gigante Ymir era hermafrodita e teve filhos consigo mesmo. Enquanto dormia, começou a suar e, de repente, um macho e uma fêmea emergiram de sua axila esquerda. Depois Ymir uniu os dois pés e deu à luz um filho com seis cabeças. Assim nasceram os gigantes do gelo, conhecidos como *trolls* ou ogros. E foi assim também que Ymir, que era um gigante destrutivo, acabou se tornando o pai dos gigantes do gelo.

E Audhumla? A vaca lambia as pedras salobras e cobertas de gelo que estavam ao redor dela e do gigante. Então, algo estranho aconteceu. De repente, a forte lambida do ruminante arrancou de uma das pedras longos fios de cabelo. No dia seguinte, da mesma pedra emergiram uma cabeça e um rosto. No terceiro dia, a vaca finalmente extraiu com suas lambidas um corpo inteiro. Era um menino, alto e bonito. Seu nome era Buri, o primeiro dos deuses do *Æsir*¹, e dele descendem todos os deuses.

Quando os gigantes tomaram consciência da existência do deus Buri e de seu filho Borr, começaram a travar uma guerra contra eles, pois, como os deuses e os gigantes representavam as forças opostas do bem e do mal, não havia perspectiva de viverem juntos e em paz. A luta se prolongou por eras, sem que nenhuma das partes obtivesse uma vantagem decisiva, até Borr se casar com a gigante Bestla, filha de Bolthorn (Espinho do Mal), que lhe deu três filhos poderosos, metade deuses, metade gigantes: Odin (Espírito), que mais tarde se tornaria o deus supremo do *Æsir*, e seus dois irmãos, Vili (Vontade) e Ve (Piedoso).

Esses três filhos imediatamente se juntaram ao pai na luta contra os hostis gigantes do gelo e sua linhagem. Travou-se uma batalha feroz, da qual Odin e seus irmãos saíram vitoriosos. Os deuses mataram o gigante, e o sangue que jorrou da ferida de Ymir foi tanto que quase todos os gigantes do gelo se afogaram na correnteza. Apenas o gigante Bergelmer e sua mulher conseguiram escapar da enchente, em um baú, e chegar à montanha de Jotunheim, que se tornou a casa dos gigantes. Desses dois gigantes, que fugiram pelo nevoeiro em busca de refúgio na terra das brumas, vêm todas as gerações posteriores de gigantes do gelo.

Audhumla, a primeira vaca, certamente também foi arrastada pelas ondas e caiu no abismo, já que, depois daquele banho de sangue,

ninguém mais teve notícias dela.

Midgard, o mundo dos homens

Então os deuses alados arrastaram o corpo de Ymir para o centro do imenso vazio, Ginnunga-gap, e o colocaram como uma cobertura no abismo. Depois, do corpo sem vida do gigante criaram o mundo. O sangue de Ymir deu origem a oceanos, rios, lagos e fontes, e com sua pele e músculos os deuses criaram Midgard, como chamavam a Terra. Os ossos do colosso transformaram-se em montanhas e penhascos, e os dentes e lascas de ossos quebrados, em pedras e pedregulhos. Do cabelo ondulado nasceram as árvores, as plantas, as flores e a grama, e do cérebro foram feitas as nuvens. O crânio do gigante foi colocado como uma abóboda que cobria a terra e os oceanos. Por fim, estava criada a Terra.

A Terra era um grande círculo rodeado pelo oceano. Com as sobancelhas do gigante, os deuses construíram uma enorme cerca ao redor dela para manter os gigantes afastados da raça de homens que eles pretendiam criar. Uma enorme serpente, chamada Jormungand, a Serpente, rodeia toda a extensão do círculo da Terra, devorando qualquer homem que queira sair de Midgard.

Para dar luz ao mundo recém-criado, os deuses pegaram faíscas do Muspelheim em chamas e as penduraram no céu, onde até hoje elas brilham, dentro do que um dia foi o crânio de Ymir. E foi assim que surgiram as estrelas. As mais vívidas dessas faíscas, no entanto, foram reservadas para a fabricação do sol e da lua, que foram colocados em belas carruagens de ouro.

Mani e Sol, Nott e Dag

As carruagens estavam prontas, e os corcéis já estavam com seus arreios e impacientes para começar sua ronda diária. Mas quem os guiaria pelo caminho certo? Os deuses olharam ao redor e viram os dois filhos do gigante Mundilfari, que, muito orgulhoso da beleza de seus filhos, havia dado a eles os nomes dos orbes recém-criados: Mani (Lua) e Sol. Ultrajados pela arrogância de Mundilfari, os deuses deram aos irmãos a tarefa de conduzir para sempre os corcéis com seus respectivos nomes. Assim, os dois foram transferidos para o céu e, dia após dia, cumprem seus deveres e guiam seus corcéis pelos caminhos celestes.

Em seguida, os deuses convocaram Nott (Noite), filha de Norvi, um dos gigantes, e confiaram aos cuidados dela uma carruagem escura, puxada por Hrim-faxi (Crina de Geada), de cuja crina ondulante o orvalho e a geada caíam sobre a Terra. A deusa da noite havia sido casada três vezes. Com o primeiro marido, Naglfari, ela teve um filho chamado Aud; com o segundo, Annar, uma filha chamada Jord (Terra); e do terceiro casamento, com o deus Bellinger (Amanhecer), nasceu outro filho, de radiante beleza, que recebeu o nome de Dag (Dia).

Assim que os deuses souberam da existência desse belo ser, deram a ele uma carruagem, puxada por um corcel branco e resplandecente chamado Skin-faxi (Crina Brilhante), de cuja crina brilhante saíam raios de luz que se espalhavam em todas as direções, iluminando todo o mundo e trazendo luz e alegria a todos.

Enquanto o Dia era puro, belo e cheio de luz, pois descendia da raça bondosa dos deuses, a Noite era escura e sombria, pois era filha dos gigantes frios.

Os deuses não apenas designaram Sol, Lua, Dia e Noite para marcar a marcha do ano, mas também o Entardecer, a Noite alta, a

Manhã e a Tarde para compartilhar seus deveres, tornando o Verão e o Inverno os governantes das estações.

Anões e elfos

Enquanto os deuses estavam ocupados em criar a Terra e prover sua iluminação, toda uma multidão de criaturas parecidas com larvas estava se reproduzindo na carne de Ymir.

Esses seres rudes começaram a atrair a atenção divina. Convocando-os, os deuses primeiro lhes deram formas e os dotaram de inteligência sobre-humana e depois os dividiram em duas grandes classes. Aqueles que eram escuros, traiçoeiros e astuciosos por natureza foram banidos para Svart-alfaheim, o mundo dos anões escuros, situado no subsolo, de onde nunca podiam sair durante o dia, sob pena de serem transformados em pedra. Eles receberam o nome de Anões, *Trolls*, Gnomos ou *Kobolds* e gastavam todo o seu tempo e energia explorando os recantos secretos da Terra. Coletavam ouro, prata e pedras preciosas, que guardavam em fendas secretas, de onde podiam retirá-los de acordo com sua vontade. Os deuses escolheram quatro deles para segurar a abóbada celeste e monitorar os quatro cantos do universo. São os anões chamados Leste, Oeste, Norte e Sul.

As outras pequenas criaturas, incluindo todas as que eram justas, boas e úteis, os deuses chamaram de Fadas e Elfos e as enviaram para habitar o reino arejado de Alfheim (Casa dos Elfos de Luz), situado entre o céu e a terra, de onde podiam voar, sempre que quisessem, para cuidar das plantas e das flores, brincar com os pássaros e as borboletas ou dançar na relva sob o luar prateado.

Ask e Embla, os primeiros humanos²

Embora os deuses, desde o começo, tivessem designado Midgard como morada do homem, no princípio não havia seres humanos para habitá-lo. Midgard tinha belas paisagens, porém não havia alguém para vê-las ou ouvir o canto dos pássaros ou contemplar as nuvens e as estrelas no céu. Um dia, Odin, Vili e Ve caminhavam pela orla da praia quando encontraram dois troncos de árvores que ali chegaram trazidos pela maré. O primeiro era um tronco de freixo, e o segundo, de olmo. Os deuses inicialmente contemplaram em silêncio a madeira inanimada, maravilhados com a rude aparência de forma humana que os troncos tinham. Então, percebendo o uso a que se destinavam, os deuses colocaram os dois troncos em pé na areia e deram vida a eles. Odin deu vida e alma aos dois troncos. Vili lhes concedeu movimentos, vontade própria e inteligência. Ve esculpiu os troncos, dando a eles a forma humana. Esculpiu as orelhas, para que pudessem ouvir, os olhos, para que pudessem ver, e os lábios, para que pudessem falar. Depois, esculpiu o freixo com os órgãos genitais masculinos e o chamaram de Ask (Freixo), e o olmo com os da mulher, e chamaram-na Embla (Olmo).

Assim, dotados de fala e pensamento e com o poder de amar, de ter esperança e de trabalhar, o homem e a mulher recém-criados foram deixados para governar Midgard à vontade. Eles gradualmente povoaram a cidade com seus descendentes, enquanto os deuses, lembrando que os haviam chamado à vida, tinham um interesse especial em tudo o que faziam, cuidavam deles e muitas vezes garantiam sua ajuda e proteção.

A árvore Yggdrasil

Em seguida, Odin criou um enorme freixo chamado Yggdrasil, a árvore do universo, do tempo ou da vida, que alcançava todo o mundo e tinha raízes não apenas nas profundezas mais remotas de Niflheim, onde borbulhava o rio Hvergelmir, mas também em Midgard, perto do poço de Mímir (Oceano), e em Asgard, perto da fonte de Urdar.

Com três grandes raízes, a árvore alcançava uma altura tão maravilhosa que seu galho mais alto, chamado Lerad (Pacificador), dava sombra ao salão de Odin, enquanto os outros galhos largos se erguiam sobre os outros mundos. Havia uma águia empoleirada no galho de Lerad, e entre seus olhos estava o falcão Vedfolnir, que lançava seus olhares penetrantes para o céu, a terra e Niflheim e relatava tudo o que via.

Ao lado das três raízes, havia três poços.

As Nornas cuidavam da raiz perto da fonte de Urdar. Todos os dias, elas retiravam água da fonte sagrada e a derramavam sobre a raiz e o solo para que pelo menos essa raiz não apodrecesse ou decaísse como as outras. A lama branca e úmida ao redor da fonte fazia com que o néctar caísse na Terra, mantendo sempre verde o vale ao redor da fonte.

Como a árvore Yggdrasil era sempre verde e suas folhas nunca murchavam, servia de pasto não apenas para a cabra de Odin, Heidrun — que fornecia o hidromel celestial, a bebida dos deuses —, mas também para os antílopes Dain, Dvalin, Duneyr e Durathor, de cujos chifres o orvalho descia sobre a Terra, fornecendo água para todos os rios do mundo.

O segundo poço era o Poço de Mímir, também conhecido como “Poço do Conhecimento”. Dizia-se que ele era guardado pelo deus Æsir chamado Mímir, o deus nórdico da sabedoria.

No terceiro poço, Hvergelmir (Caldeirão que Ruge), vive uma serpente gigante chamada Nidhogg, que rói continuamente a raiz de Niflheim. No fim dos tempos, Nidhogg irá se infiltrar na raiz, causando a destruição de Yggdrasill. Mas isso não acontecerá até que Ragnarok³ chegue.

Correndo continuamente para cima e para baixo nos galhos e no tronco da árvore, o esquilo Ratatosk (Dente Perfurador) passava seu tempo repetindo ao dragão lá de baixo os comentários da águia lá de cima, e vice-versa, na esperança de provocar conflitos entre eles.

A ponte Bifrost

Naturalmente, era essencial que a árvore Yggdrasil fosse mantida em uma condição perfeitamente saudável, e essa tarefa era realizada pelas Nornas (Destinos), que diariamente a aspergiam com as águas sagradas da fonte de Urdar. Essa água, enquanto escorria para a Terra através de galhos e folhas, fornecia mel às abelhas.

De ambos os lados de Niflheim, arqueando-se acima de Midgard, erguia-se a ponte sagrada, Bifrost⁴ (Arco-íris), construída de fogo, água e ar, pela qual os deuses viajavam de Asgard para a Terra ou para o poço de Urdar, aos pés do freixo Yggdrasil, onde se reuniam diariamente em conselho.

De todos os deuses, somente Thor, o deus do trovão, nunca passou por cima da ponte, por medo de que seus passos pesados ou o calor de seus raios a destruísse.

O deus Heimdall a guardava e vigiava noite e dia. Ele estava sempre armado com uma espada afiada e carregava uma trombeta

chamada Gjallarhorn, na qual tocava uma nota suave para anunciar a vinda ou a ida dos deuses, mas da qual soaria uma explosão terrível quando Ragnarok chegasse e os gigantes do gelo e Surtr⁵ se unissem para destruir o mundo.

Todas essas maravilhas os deuses generosos criaram antes de partir para Asgard, sua morada, atravessando essa maravilhosa ponte com muitas cores que todos conhecemos pelo nome de arco-íris.

-
1. Æsir são um grupo de deuses que residem em Asgard.
 2. Os dois primeiros humanos, de acordo com a mitologia nórdica, foram alvo de várias referências e representações artísticas. Uma escultura representando os dois pode ser encontrada na cidade sueca de Sölvesborg, criada em 1948 por Stig Blomberg. Ask e Embla são retratados em dois dos dezesseis painéis de madeira encontrados na prefeitura de Oslo, na Noruega.
 3. Resumidamente, Ragnarok é uma série de acontecimentos catastróficos que causaria o fim do mundo.
 4. De acordo com a mitologia, Bifrost é o único acesso a Asgard.
 5. Surtr também é um gigante do gelo e, de acordo com a mitologia, ele lançará fogo nos nove mundos no Ragnarok.



**OS DEUSES
NÓRDICOS**





Na mitologia nórdica, é importante discernir os três diferentes clãs de deuses: os Æsir, os Vanir e os Jotun (gigantes).

Os Æsir vivem em Asgard junto com as Asynjur (deusas) e são eles que formam a assembleia cujo chefe é Odin, a mais importante de todas as divindades nórdicas.

Entre os deuses que fazem parte desse clã estão Thor, divindade associada à força, detentor de um cinto mágico e muito próximo a Odin na hierarquia divina. Está também Balder, deus da bondade e da beleza e filho de Odin. Outros deuses desse clã são Tyr, ligado à guerra, e Bragi, deus da sabedoria e da oratória, além de Heimdall, Hoder, Vidar, Váli, Forseti, Ull e Loki. Da mesma forma, entre o grupo de deusas pertencentes a esse panteão nórdico em particular estão: a esposa de Odin, chamada Frigg, que tinha o dom da providência; a curadora Eir; Sjöfn, que guia os homens para o sentimento de amor; Var, associada aos juramentos; Syn, encarregada de guardar as portas ou a mulher de Bragi, Lunn, que é encarregada de cuidar das maçãs destinadas a serem mordidas pelas divindades quando atingirem a velhice.

Embora os habitantes originais do céu fossem os Æsir, eles não eram as únicas divindades das raças do norte. Esse povo reconhecia também o poder dos deuses do mar e do vento, os Vanas, que viviam em Vana e governavam seus reinos segundo sua própria vontade. Nos primeiros tempos, antes da construção dos palácios dourados em Asgard, ocorreu uma disputa entre os Æsir e os Vanas, que recorreram às armas, usando rochas, montanhas e *icebergs* como mísseis na briga. No entanto, percebendo que somente na unidade havia força, entraram em acordo e fizeram a paz. Para ratificar o tratado, trocaram reféns. Foi assim que Van, o Niord, veio morar em Asgard com seus dois filhos, Frey e Freya, enquanto o Æsir Hoenir, irmão de Odin, passou a morar em Vanaheim.

A guerra entre Æsir e Vanir

Asgard era o lar dos Æsir, a raça dos deuses e deusas da guerra, como Odin e Thor. No mesmo nível do mundo ficava Vanaheim, lar dos Vanir, os deuses do mar e do vento, e das deusas da prosperidade e fertilidade, como Frey e Freya.

Freya era a deusa Vanir que mais praticava a arte de prever e tentar mudar o curso do destino. Ela ia de cidade em cidade exercendo seu dom. Um dia, Freya foi a Asgard usando o nome Heidi (Iluminada). Inicialmente, os Æsir ficaram encantados com seus poderes e quiseram seus serviços, mas, por fim, perceberam que o egoísmo da deusa superava qualquer valor de honra, lealdade ou obediência. Começaram, então, a culpá-la pelos seus infortúnios e passaram a chamá-la de Gullveig, a gananciosa por ouro. Decidiram que o mundo seria um lugar melhor sem ela e tentaram assassiná-la por três vezes jogando-a ao fogo, mas nas três vezes ela renasceu das cinzas.

Quando os Vanir souberam que os Æsir haviam feito isso com Freya, juraram vingança e começaram a se preparar para a guerra. Odin, sentado em seu trono alto, viu os preparativos, e logo os Æsir também se prepararam para o combate. Os dois clãs se encontraram, Odin arremessou sua lança em direção a Vanir, e a guerra teve início. Contudo, o povo de Freya logo tomou vantagem: usando mágica, conseguiram destruir as muralhas de Asgard. Os Æsir, porém, não desistiram e logo causaram dano similar a

Vanaheim. A guerra se prolongou por muito tempo e, a cada dia, ficava mais claro que nenhum lado sairia vitorioso.

As duas partes, cansadas da guerra, negociaram uma trégua e decidiram viver juntos e em paz. Para garantir que isso acontecesse, líderes dos dois lados foram trocados: Njord, seu filho Freyr e sua filha Freya, que eram os principais Vanir, viajaram para Asgard e, em troca, os Æsir enviaram Hoenir e Mímir a Vanaheim.

Njord e seus filhos parecem ter vivido mais ou menos em paz em Asgard. Infelizmente, o mesmo não aconteceu com Hoenir e Mímir em Vanaheim. Os Vanir viram que Hoenir era aparentemente capaz de fornecer conselhos incomparavelmente sábios sobre qualquer problema, mas não perceberam que isso só acontecia quando ele tinha Mímir ao seu lado.

Hoenir era, na verdade, pouco inteligente e não sabia tomar decisões quando Mímir não podia ajudá-lo. Os Vanir acharam que haviam sido traídos na troca e decapitaram Mímir, enviando sua cabeça de volta a Asgard. Odin recitou poemas mágicos sobre os restos de seu guerreiro e os embalsamou com ervas. A cabeça de Mímir, preservada, continuou dando conselhos indispensáveis a Odin quando era necessário.

As duas tribos ainda estavam cansadas de brigar e preferiram restabelecer a paz. As divindades selaram seu tratado de paz reunindo-se para produzir uma bebida alcoólica por um método antigo e comunitário: todos no grupo mastigavam bagas e cuspiam o restante em uma única cuba. O líquido era, então, fermentado. Naquela ocasião, entretanto, o líquido formou o deus Kvasir⁶ (Suco de baga fermentado).

6. O nome está certamente relacionado ao *Kvas* russo, bebida similar a uma cerveja.

O hidromel da poesia

Ao fim da guerra entre Æsir e Vanir, os deuses selaram sua trégua cuspidando em uma grande tigela. De seu cuspe formou-se Kvasir, o humano mais sábio e bondoso que já existiu. Ninguém conseguia apresentar a ele uma pergunta à qual não tivesse uma resposta satisfatória.

Os anões Fjalar e Galar, ouvindo falar da grande sabedoria de Kvasir, cobiçaram-na. Um dia, encontraram Kvasir dormindo, mataram-no e derramaram seu sangue em duas cubas e um pote, chamados Boden, Són e Ódhroerir. Depois misturaram o sangue com mel, criando, assim, um hidromel tão inspirador que fazia com que qualquer um que o bebesse se tornasse um poeta ou erudito. Os anões disseram aos deuses que Kvasir havia sufocado em inteligência.

O assassinato trouxe aos duendes a sede pelo sangue. Logo após matarem Kvasir, encontraram o gigante Gilling deitado em uma margem íngreme, jogaram-no ao mar e o afogaram por pura diversão. O choro da viúva de Gilling também os irritou, e decidiram matá-la também. O filho do casal, Suttung, ao saber dos assassinatos, perseguiu os duendes e, enquanto a maré estava baixa, levou-os a um rochedo, onde seriam cobertos em breve pelas ondas. Os duendes imploraram a Suttung por suas vidas, e o gigante concordou em não os matar, com a condição de que entregassem a ele o hidromel que haviam feito com o sangue de Kvasir.

Suttung pegou, então, o precioso líquido e o confiou à sua filha Gunnlod, para que ela o protegesse dia e noite e não deixasse que nem os deuses nem os mortais provassem dele. Para melhor cumprir sua tarefa, Gunnlod carregou os três potes para a montanha de Hnitbjorg, onde criou uma câmara nas profundezas e lá guardou o hidromel.

Os rumores sobre o que havia acontecido com Kvasir e sobre o hidromel chegaram ao Æsir. Odin decidiu que voltaria a Jotenheim para recuperar aquele tesouro e se disfarçou de um homem chamado Bolverkr (Trabalhador da dor).

Bolverkr viajou até Jotenheim e encontrou um vale onde nove homens trabalhavam ceifando a grama. Conversando com eles, descobriu que aqueles homens trabalhavam para Baugi, irmão de Suttung. Ele percebeu que o ritmo do trabalho era lento porque as foices não estavam afiadas e se ofereceu para ajudar. Os homens aceitaram a ajuda prontamente e ficaram maravilhados ao ver como o trabalho podia ser feito mais rápido com as foices afiadas pela pedra de amolar. Pouco tempo depois, pediram para comprar aquele amolador. Bolverkr disse que poderia vender a pedra, mas que, como havia apenas uma, iria jogá-la para cima e quem conseguisse pegá-la seria seu novo dono. Quando Odin, disfarçado, arremessou a pedra, os trabalhadores todos se atiraram para tentar pegá-la e, no meio da aglomeração, acabaram tendo suas gargantas cortadas com as foices recém-afiadas e caíram todos mortos. Bolverkr pegou de volta sua pedra e continuou a jornada.

Naquela mesma noite, Bolverkr apareceu na fazenda de Baugi, o gigante, e pediu para passar a noite lá. Baugi não parecia feliz e descreveu como nove de seus trabalhadores haviam morrido e como seria difícil conseguir alguém para substituí-los naquela época do ano. Bolverkr se ofereceu para fazer o trabalho de todos os

trabalhadores mortos até o fim da estação, com a condição de que Baugi o ajudasse a obter um gole do hidromel da poesia de seu irmão. Baugi explicou que ele não tinha esse poder, mas, ao fim, concordou em tentar ajudar o hóspede a conseguir o que este desejava.

Bolverkr trabalhou até o fim daquele verão. Ao final da estação, Baugi pediu ao irmão um gole do hidromel, mas Suttung se recusou a atender ao pedido. Então Baugi concordou em ajudar Bolverkr a enganar Suttung e foram juntos até a montanha Hnitbjorg. Bolverkr conjurou uma broca e pediu que o irmão do gigante fizesse um buraco para alcançar a câmara onde o hidromel estava guardado. Depois de algum tempo, Baugi declarou que havia conseguido atingir o lugar que buscavam. No entanto, o deus, desconfiado, simplesmente assoprou no buraco, e, quando a poeira e as lascas voaram em seu rosto, Bolverkr mandou que Baugi voltasse ao trabalho e não o tentasse enganar novamente.

Mais uma vez, Baugi disse que havia conseguido chegar ao oco da montanha. Dessa vez, o sopro de Bolverkr entrou na montanha e ele constatou que Baugi estava dizendo a verdade. Imediatamente, Bolverkr se transformou em uma cobra e entrou pelo buraco aberto. Baugi tentou impedir a cobra com a broca, mas era tarde demais.

Ao chegar ao interior da câmara, Odin reassumiu o formato de deus e se apresentou à bela Gunnlod, filha de Suttung, que, sentada em um banquinho de ouro, guardava o hidromel. Odin pretendia conquistar o amor da gigante para induzi-la a conceder a ele um gole de cada um dos potes. Apaixonada, Gunnlod concordou em se tornar esposa de Odin e, depois de passar três dias com ele no interior da montanha, ela foi buscar os potes no esconderijo e disse que ele poderia tomar um gole de cada um. Em três goles, ele esvaziou os caldeirões.

Depois de obter o que queria, Odin se transformou em uma águia e fugiu voando pelos ares. Ao vê-lo, Suttung também se transformou em águia e começou a persegui-lo com a intenção de recuperar o hidromel roubado.

Eles voaram por Jotunheim em direção a Asgard. Vendo que Odin apenas com dificuldade poderia escapar, os deuses reuniram apressadamente todos os materiais combustíveis que puderam encontrar. Quando Odin voou sobre as muralhas de sua habitação, os deuses atearam fogo ao combustível, de modo que as chamas subiram aos céus e chamuscaram as asas de Suttung, que caiu no meio do fogo, onde foi queimado até a morte.

Odin voou para onde os deuses haviam preparado vasos para guardar o hidromel roubado e expeliu o gole com tanta pressa e sem fôlego que algumas gotas caíram e se espalharam pela Terra. Lá elas serviram de inspiração para rimadores e poetas medíocres. Os deuses reservaram a porção principal para seu próprio consumo, e apenas ocasionalmente serviam uma amostra a alguns mortais favorecidos, que, imediatamente depois, ganhariam reconhecimento mundial por suas canções inspiradas.

Ægir

Além de Niord e Mímir, que eram divindades oceânicas, o primeiro representando o mar perto da costa, e o outro, o oceano primordial, de onde todas as coisas deveriam ter surgido, as raças do Norte reconheciam outro regente do mar, chamado Ægir, que habitava nas profundezas frias de seu reino líquido ou morava na ilha de Lessoe.

Ægir (o mar), assim como seus irmãos Kari (o ar) e Loki (fogo), pertencia a uma dinastia mais antiga dos deuses, pois ele não era classificado com os Æsir, os Vanas, os gigantes, os anões ou elfos, mas era considerado onipotente em seu reino.

Ele causava e acalmava as grandes tempestades que varriam as profundezas e geralmente era representado como um velho magro, com barba e cabelos brancos compridos e dedos em garras sempre agarrados convulsivamente, como se desejasse ter todas as coisas ao alcance de suas mãos. Sempre que ele aparecia acima das ondas, era apenas para perseguir e derrubar navios e arrastá-los avidamente para o fundo do mar, uma vocação da qual se pensava que ele se deleitava diabolicamente.

A deusa Ran

Ægir foi casado com sua irmã, a deusa Ran, cujo nome significa “ladra” e que era tão cruel, gananciosa e insaciável quanto o marido. Seu passatempo favorito era espreitar perto de rochas perigosas,

para onde atraía marinheiros, e ali espalhava sua rede, seu bem mais precioso. Depois de enredar os homens em suas malhas e quebrar os barcos deles nas falésias recortadas, Ran os arrastava com calma para seu reino triste.

Ran era considerada a deusa da morte para todos os que pereceram no mar, e as nações do Norte imaginavam que ela entretinha os afogados em suas cavernas de coral, onde seus sofás estavam espalhados para recebê-los e onde o hidromel fluía livremente, como em Valhalla. A deusa teria ainda uma grande afeição pelo ouro, que era chamado de “chama do mar” e era usado para iluminar seus salões. Essa crença se originou com os marinheiros e surgiu do impressionante brilho fosforescente das ondas. Para ganhar as boas graças de Ran, os nórdicos tinham o cuidado de esconder um pouco de ouro com eles sempre que algum perigo especial os ameaçava no mar.

Ægir, como vimos, governava o mar com a ajuda da traiçoeira Ran. Ambas as divindades eram consideradas cruéis pelas nações do Norte, as quais tinham muito a sofrer com o mar, que, cercando-os por todos os lados, corria para o coração de seus países através dos inúmeros fiordes e frequentemente engolia os navios de seus *vikings*, com todas as suas tripulações de guerreiros.

As ondas

Ægir e Ran tiveram nove lindas filhas, as Ondas, ou donzelas onduladas, cujos braços e seios alvos, longos cabelos dourados, olhos azuis profundos e formas esbeltas e sensuais eram fascinantes ao extremo. Essas donzelas se deliciavam em brincar na superfície do vasto domínio de seu pai, trajando leves véus azuis, brancos ou verdes transparentes. Eram muito mal-humoradas

e caprichosas. O humor delas variava do brincalhão ao emburrado e ao apático, e às vezes elas levavam uma à outra quase à loucura, arrancando seus cabelos e véus, lançando-se de forma imprudente em suas camas duras, nas pedras, perseguindo-se frenética e apressadamente e gritando alto com alegria ou desespero. No entanto, raramente saíam para brincar, a menos que seu irmão, o Vento, estivesse no exterior, e, de acordo com o humor dele, eram gentis e brincalhonas ou ásperas e barulhentas.

Geralmente, as Ondas deveriam andar em trios e costumavam brincar com os navios dos *vikings*, a quem favoreciam, suavizando todos os obstáculos do seu curso e ajudando-os a alcançar rapidamente seus objetivos.

Os dois principais servos do deus eram Elde e Funfeng, emblemas da fosforescência do mar. Eram notáveis por sua rapidez e sempre esperavam os convidados para seus banquetes nas profundezas do mar.

A pesca de Thor

Às vezes, Ægir deixava seu reino para visitar Æsir, em Asgard, onde sempre se divertia com a realeza e se deliciava com os muitos contos de Bragi sobre as aventuras e realizações dos deuses. Animado por essas narrativas e também pelo hidromel reluzente que as acompanhava, o deus certa vez se aventurou a convidar os Æsir para celebrar a festa da colheita com ele em Hlesey, onde prometeu entretê-los.

Surpreso com esse convite, um dos deuses se aventurou a lembrar Ægir de que estavam acostumados a pratos delicados. O deus do mar declarou que, no que dizia respeito à alimentação, eles não

precisavam ficar ansiosos, pois tinha certeza de que poderia satisfazer os apetites mais exigentes. No entanto, ele confessou que não estava tão confiante em relação à bebida, pois sua chaleira era muito pequena. Ao ouvir isso, Thor imediatamente se ofereceu para adquirir uma chaleira adequada e partiu com Tyr para obtê-la. Os dois deuses viajaram para o leste de Elivagar na carruagem de Thor e, deixando-a na casa do camponês Egil, pai de Thialfi, seguiram a pé até a habitação do gigante Hymir, conhecido por possuir uma chaleira com mil metros de profundidade e com a mesma largura.

Apenas as mulheres estavam em casa, e Tyr reconheceu na anciã — uma bruxa velha e feia com novecentas cabeças — sua própria avó, enquanto a mais nova, uma linda jovem gigante, era, ao que parecia, sua mãe, e ela recebeu o filho e seu companheiro com toda hospitalidade e deu a eles de beber.

Depois de saber da missão dos deuses, a mãe de Tyr ordenou que os visitantes se escondessem sob algumas enormes chaleiras que repousavam sobre uma viga no final do corredor, pois seu marido, Hymir, era muito precipitado e muitas vezes matava seus pretensos convidados com um único olhar funesto. Os deuses seguiram rapidamente o conselho dela e, assim que se esconderam, o velho gigante Hymir entrou. Quando a esposa lhe disse que tinham visitantes, ele franziu o cenho com tanta preocupação e lançou um olhar tão irado para o esconderijo que a viga se partiu, e as chaleiras caíram com um estrondo e, exceto a maior, foram todas despedaçadas.

A esposa do gigante, no entanto, persuadiu o marido a dar as boas-vindas a Tyr e Thor, e ele matou três bois para a refeição, mas ficou muito consternado ao ver o deus do trovão comer dois deles no jantar. Murmurando que ele teria de pescar cedo na manhã seguinte para garantir um café da manhã para um hóspede tão voraz, o

gigante retirou-se para descansar e, quando amanheceu, no dia seguinte, ele desceu para a praia. Thor se juntou a ele, dizendo que tinha vindo para ajudá-lo. O gigante ordenou que ele arrumasse sua própria isca, então Thor matou friamente o maior boi de seu anfitrião e, cortando a cabeça, embarcou nele e começou a remar para longe no mar. Em vão, Hymir protestou que seu local de pesca habitual havia sido alcançado e que eles poderiam encontrar a terrível serpente de Midgard caso se aventurassem mais. Entretanto, Thor remava persistentemente, até imaginar que eles estavam bem em cima desse monstro.

Engolindo seu poderoso anzol com a cabeça de boi, Thor inclinou-se para Jormungand, enquanto o gigante puxava duas baleias, o que lhe parecia suficiente para uma refeição matinal.

Thor estava prestes a propor que retornassem quando, de repente, sentiu uma fisgada e começou a puxar o mais forte que pôde, pois sabia, pela resistência de sua presa e pela terrível tempestade criada por suas contorções frenéticas, que ele havia fisgado a serpente de Midgard. Determinado a forçar a serpente a subir à superfície, Thor apoiou os pés com tanta força contra o fundo do barco que o atravessou e ficou no leito do mar.

Depois de uma luta indescritível, a terrível cabeça com hálito de veneno do monstro apareceu, e Thor, segurando o martelo, estava prestes a aniquilá-lo quando o gigante, assustado com a proximidade de Jormungand e com medo de que o barco afundasse e ele se tornasse presa do monstro, cortou a linha de pesca e, assim, permitiu que a serpente voltasse como uma pedra para o fundo do mar.

Irritado com Hymir por sua interferência inoportuna, Thor lhe deu um golpe com o martelo que o derrubou para fora do barco. Contudo,

Hymir, sem desanimar, caminhou até a praia e encontrou o deus quando ele retornava. Hymir, então, colocou as duas baleias nas costas, para levá-las para casa; e Thor, desejando também mostrar sua força, colocou nas costas o barco, os remos e o equipamento de pesca, e o seguiu.

Depois do café da manhã, Hymir desafiou Thor a provar sua força quebrando sua caneca; mas, embora o deus do trovão a jogasse com uma força terrível contra os pilares e as paredes de pedra, ela permaneceu inteira e sequer amassou. Em obediência a um sussurro da mãe de Tyr, no entanto, Thor repentinamente jogou o vaso contra a testa do gigante, a única substância mais resistente que a caneca, e então ela caiu no chão em pedaços. Hymir, tendo testado o poder de Thor, disse-lhe que poderia ter a chaleira que os dois deuses vieram procurar, mas Tyr tentou levantá-la em vão, e Thor só conseguiu tirá-la do chão depois de apertar seu cinto de força até o último buraco.

O puxão com o qual ele finalmente a levantou causou grandes danos à casa do gigante, e seus pés quebraram o chão. Quando Tyr e Thor estavam partindo, este último com o pote enorme colocado na cabeça como um chapéu, Hymir convocou seus irmãos gigantes do gelo e propôs que eles deveriam perseguir e matar seu inimigo inveterado. Virando-se, Thor de repente percebeu a perseguição e, atirando Mjólnir repetidamente contra os gigantes, ele matou todos eles antes que pudessem alcançá-lo. Tyr e Thor retomaram sua jornada de volta a Ægir, carregando a chaleira na qual ele iria preparar cerveja para o banquete da colheita.

Os deuses agora se vestiam de maneira festiva e seguiam alegremente para o banquete de Ægir e sempre depois costumavam celebrar a colheita em suas cavernas de coral.



Balder

Dizem que de Odin e Frigga tiveram gêmeos com características e aparência física tão diferentes quanto era possível para dois filhos. Hodur, deus das trevas, era sombrio, taciturno e cego, como a obscuridade do pecado que ele deveria simbolizar, enquanto seu irmão Balder, o belo, era adorado como o deus puro e radiante da inocência e da luz. Sua testa nevada e suas mechas douradas pareciam irradiar raios de sol que alegravam os corações de deuses e homens, pelos quais ele era igualmente amado.

O jovem Balder alcançou seu pleno crescimento com uma rapidez incrível e foi admitido desde cedo no conselho dos deuses. Ele passou a morar no palácio de Breidablik, cujo teto prateado repousava sobre pilares dourados e cuja pureza era tal que nada ordinário ou impuro era permitido em seus arredores. Ali, ele vivia em perfeita união com sua jovem esposa Nanna (Flor), filha de Nip (Broto), uma deusa linda e encantadora.

O deus da luz era bem versado na ciência das runas, que foram gravadas em sua língua. A única coisa que se escondeu dos olhos radiantes de Balder foi a percepção de seu próprio destino final.

A morte de Balder

Como era natural para Balder, o belo, sorrir e ser feliz, os deuses ficaram muito perturbados quando, um dia, começaram a notar uma mudança em seu comportamento. Pouco a pouco, a luz desapareceu de seus olhos azuis, um olhar desgastado surgiu em seu rosto, e seu passo tornou-se pesado e lento. Odin e Frigga, vendo a evidente depressão do filho amado, imploraram para que ele revelasse a causa de sua tristeza silenciosa. Balder, finalmente cedendo às súplicas ansiosas, confessou que seu sono, em vez de ser pacífico e repousante como antigamente, era agora estranhamente perturbado por sonhos sombrios e opressivos, os quais, embora ele não pudesse lembrar claramente quando acordava, constantemente o assombravam com um vago sentimento de medo.

Odin e Frigga ficaram muito inquietos ao ouvir esse relato, mas declararam que nada prejudicaria o filho tão amado. No entanto, quando os pais ansiosos discutiram o assunto, confessaram que também eram oprimidos por pressentimentos estranhos e,

chegando à conclusão de que a vida de Balder estava realmente ameaçada, começaram a tomar medidas para evitar o perigo.

Frigga enviou seus servos em todas as direções, com o rigoroso encargo de registrar um voto solene de todas as criaturas, plantas, metais e pedras, de não prejudicar Balder. Toda a criação fez seu juramento prontamente, pois não havia algo na Terra que não amasse o deus radiante. Assim, os criados voltaram para Frigga dizendo a ela que todos haviam jurado solenemente, exceto o visco, que crescia sob o tronco de carvalho no portão de Valhalla, e esse, eles acrescentaram, era uma coisinha tão insignificante e inofensiva que dele não deveriam temer nenhum dano. Frigga então voltou a fiar muito contente, pois sentiu-se segura de que nenhum dano poderia ocorrer ao filho que ela amava acima de tudo.

Enquanto isso, Odin decidiu consultar uma das valas ou profetisas mortas. Montado em seu cavalo de oito pés, Sleipnir, ele atravessou a ponte tremulante de Bifrost e a estrada cansativa que leva a Giallar e à entrada de Niflheim, onde, passando pelo portão e pelo cachorro Garm, penetrou na morada escura de Hela.

Odin viu, surpreso, que havia um banquete preparado naquele reino sombrio e que os sofás estavam cobertos com tapeçarias e anéis de ouro, como se esperassem por algum convidado muito honrado. Seguiu em frente apressado até chegar ao local em que a Vala descansava em paz há muitos anos e começou a entoar um feitiço e a desenhar as runas que tinham o poder de ressuscitar os mortos.

De repente, a tumba se abriu, e a profetisa se levantou lentamente, perguntando quem ousara atrapalhar seu longo descanso. Odin, não desejando que ela soubesse que era o poderoso pai dos deuses e dos homens, respondeu que era Vegtam, filho de Valtam, e que a acordara para perguntar por quem Hela estava estendendo

seus sofás e preparando a refeição festiva. Em tons vazios, a profetisa confirmou todos os seus medos, dizendo-lhe que o convidado esperado era Balder, que estava destinado a ser morto por Hodur, seu irmão, o deus cego das trevas.

Apesar da evidente relutância da Vala em falar, Odin ainda não estava satisfeito e insistiu para que ela dissesse quem iria vingar o deus assassinado e prestar contas com o assassino, pois a vingança era considerada um dever sagrado pelas raças do norte. Então a profetisa disse a ele que Rinda, a deusa da terra, teria um filho com Odin, e que Vali, como essa criança seria chamada, não lavaria o rosto nem pentearia os cabelos até que tivesse vingado a morte de Balder.

Quando a profetisa disse isso, Odin perguntou: “Quem se recusaria a chorar pela morte de Balder?” Essa pergunta incauta mostrava um conhecimento do futuro que nenhum mortal poderia ter e revelou imediatamente à Vala a identidade do visitante. Dessa maneira, recusando-se a dizer qualquer outra palavra, ela afundou de volta no silêncio da tumba, declarando que ninguém seria capaz de despertá-la novamente até o fim do mundo.

Odin, tendo conhecido os decretos de Orlog (Destino), que ele sabia que não poderiam ser deixados de lado, montou novamente em seu corcel e, triste, retornou a Asgard, pensando no momento, não muito distante, em que seu amado filho não iria mais ser visto nas moradas celestiais e quando a luz de sua presença teria desaparecido para sempre.

Ao entrar em Gladsheim, no entanto, Odin ficou um pouco mais tranquilo quando Frigga lhe contou que todas as coisas sob o sol haviam prometido não prejudicar Balder. Convencido de que, se nada ou ninguém matasse seu amado filho, ele iria continuar a

alegrar deuses e homens com sua presença, deixou de lado os cuidados e se resignou aos prazeres do cenário festivo.

Quando os deuses souberam que Balder não poderia ser prejudicado por nenhuma arma, começaram a se divertir lançando em sua direção todo tipo de armas e pedras, certos de que, não importava o quanto eles tentassem e com que precisão apontassem, os objetos que juraram não feri-lo desviariam ou cairiam antes de atingi-lo. Essa nova diversão parecia ser tão fascinante que logo todos os deuses se reuniram ao redor de Balder, festejando, com gritos prolongados e risadas, cada novo fracasso em machucá-lo.

Essas explosões de alegria despertaram a curiosidade de Frigga, que estava sentada fiando; e, vendo uma velha passar por sua casa, perguntou o que os deuses estavam fazendo para provocar tanta alegria. A velha não era outra senão Loki disfarçado, e ele respondeu a Frigga que os deuses estavam atirando pedras e outras armas afiadas em Balder, que, sorrindo e ileso no meio deles, desafiava-os a acertá-lo.

A deusa sorriu e retomou seu trabalho, dizendo que era natural que nada prejudicasse Balder, pois todas as coisas amavam a luz, da qual ele era o emblema, e juraram solenemente não o ferir. Loki, a personificação do fogo, ficou muito desgostoso ao ouvir isso, pois tinha ciúmes de Balder, o sol, que o eclipsava inteiramente e que era sempre amado, enquanto ele era temido e evitado ao máximo. No entanto, ele escondeu sua irritação e perguntou a Frigga se ela tinha certeza de que todos os objetos haviam feito o juramento.

Frigga respondeu com orgulho que havia recebido o juramento solene de todas as coisas, com exceção de um pequeno parasita inofensivo, o visco, que crescia no carvalho perto do portão de

Valhalla e que era pequeno e fraco demais para ser temido. Essa informação era tudo o que Loki queria e, dando adeus a Frigga, ele foi embora mancando. Assim que saiu de vista, no entanto, ele retomou sua forma habitual e correu para Valhalla, em cujo portão encontrou o carvalho e o visco, conforme indicado por Frigga. Então, pelo exercício das artes mágicas, ele conferiu ao parasita um tamanho e uma dureza nada natural.

Com o caule de madeira, ele habilmente criou uma flecha com a qual se apressou a voltar para Idavold, onde os deuses ainda atiravam coisas em Balder, e só Hodur estava encostado triste em uma árvore e não participava do jogo. Loki se aproximou do deus cego e, fingindo interesse, perguntou a causa de sua melancolia, ao mesmo tempo insinuando engenhosamente que o orgulho e a indiferença o impediam de participar do esporte. Em resposta a essas observações, Hodur alegou que apenas a cegueira o impedia de participar do novo jogo. Então Loki colocou a flecha de visco nas mãos dele e o levou ao meio do círculo, indicando a direção do nobre alvo, e Hodur atirou sua flecha. Mas, para sua consternação, em vez do riso alto que ele esperava, um grito de horror estremeceu em seus ouvidos, pois Balder, o belo, caíra ao chão, perfurado pelo visco fatal.

Em extrema ansiedade, os deuses se amontoaram em torno de seu amado companheiro, mas a vida estava completamente extinta, e todos os esforços para reviver o deus do sol foram inúteis. Inconsoláveis com a perda, eles se voltaram furiosamente para Hodur, a quem teriam matado ali mesmo se não tivessem sido impedidos pela lei dos deuses de que nenhum ato intencional de violência deveria profanar seu caminho de paz. O som daquele lamento trouxe as deusas, apressadas, para a cena terrível, e, quando Frigga viu que seu filho querido estava morto, implorou

apaixonadamente aos deuses que fossem a Niflheim e pedissem a Hela para libertar sua vítima, pois a Terra não poderia existir feliz sem ele.

Como a estrada era árdua e dolorosa ao extremo, nenhum dos deuses se ofereceu a princípio. Entretanto, quando Frigga prometeu que ela e Odin recompensariam o mensageiro, amando-o acima de todos os deuses, Hermod mostrou sua disposição para executar a missão. Para que Hermod pudesse cumprir sua missão, Odin emprestou-lhe Sleipnir, e o nobre cavalo, que não costumava deixar ninguém além de Odin montar em suas costas, partiu sem hesitar pela estrada escura. Por fim, Hermod chegou à sala de banquetes de Hela, onde encontrou Balder, pálido e desanimado, deitado em um sofá, e sua esposa Nanna ao lado dele.

Hermod procurou Hela e implorou para que ela libertasse Balder. A deusa grosseira ouviu em silêncio o pedido e declarou que deixaria sua vítima partir desde que todas as coisas animadas e inanimadas mostrassem sua tristeza pela perda derramando lágrimas.

Essa resposta era cheia de encorajamento, pois toda a Natureza lamentava a perda de Balder, e certamente não havia algo em toda a criação que pudesse negar o tributo de uma lágrima. Então Hermod saiu contente do reino sombrio de Hela, carregando consigo o anel Draupnir, o qual Balder enviou de volta para Odin, um tapete bordado de Nanna para Frigga e um anel para Fulla.

Os deuses reunidos se aglomeraram cheios de ansiedade em volta de Hermod assim que ele retornou e, quando ele entregou as mensagens e os presentes, os deuses enviaram arautos a todas as partes do mundo para fazer todas as coisas animadas e inanimadas chorar por Balder.

No caminho de volta para Asgard, havia uma caverna escura, na qual os mensageiros viram a figura de uma gigante chamada Thok, que era Loki disfarçado. Quando foi chamada a derramar uma lágrima, zombou dos arautos e, fugindo para os recantos escuros de sua caverna, declarou que nenhuma lágrima deveria cair de seus olhos e que, por ela, Hela poderia reter sua vítima para sempre.

Quando os mensageiros retornaram a Asgard, os rostos ansiosos dos deuses se transformaram em desespero quando ouviram que uma criatura havia recusado suas lágrimas e por isso não viriam mais Balder em Asgard.

Depois de muitas rejeições, Odin conseguiu garantir o consentimento de Rinda à união deles, e já sabemos que o filho nascido desse casamento estava destinado a vingar a morte de Balder. A chegada desse bebê aconteceu, e Vali, o Vingador, como era chamado, entrou em Asgard no dia de seu nascimento, e naquele mesmo dia matou Hodur com uma flecha de um cesto que parecia ter trazido para isso. Assim, Hodur, apesar de ter sido um instrumento inconsciente para o assassinato de Balder, expiou o crime com seu sangue.



Bragi

Na mitologia nórdica, Bragi é o deus da sabedoria, da música e da poesia. Filho do Deus Odin e da gigante Gunnlod, é um dos poucos deuses nórdicos que não gostam de guerrear. Bragi é conhecido por sua sabedoria, é muito criativo com as palavras e tem muito conhecimento de poemas e canções. Gosta de tocar sua harpa enquanto declara poesias para a esposa Idun, deusa do elixir da eternidade. Era descrito como um velho com barbas brancas, apesar de ser casado com a guardiã das maçãs da juventude.

Sua função era receber os guerreiros mortos recém-chegados aos salões de Valhalla com poemas nos quais enaltecia os atos de

heroísmo deles.

Ele tem runas talhadas na língua, o que lhe permite inspirar os humanos na poesia. Bragi era o padroeiro dos poetas (*skalds*), dos menestréis, dos músicos e dos artistas. Antigamente, nos funerais dos reis e dos chefes guerreiros, eram feitos brindes e juramentos solenes sobre uma taça de bebida. A taça era chamada de “Bragarfull”, ou “A taça de Bragi”, enquanto “Bragarmal” significava o dom poético dado por Bragi a seus escolhidos.

Durante um banquete com os deuses, Bragi foi acusado por Loki de ser um deus efeminado, mas sua esposa Idun o defendeu e, por isso, foi acusada por Loki de cometer adultério.

O deus da música

Embora Odin tivesse conquistado o dom da poesia, ele raramente o utilizava. Estava reservado para seu filho Bragi, filho de Gunnlod, tornar-se o deus da poesia e da música e encantar o mundo com suas canções.

Assim que Bragi nasceu, na caverna cheia de estalactites onde Odin ganhou os afetos de Gunnlod, os anões lhe deram uma harpa mágica de ouro e, colocando-o em um de seus próprios navios, enviaram-no para o mundo inteiro. Quando o barco passou gentilmente pela escuridão subterrânea e flutuou sobre os limites de Naim, o reino do anão da morte, Bragi, o belo e imaculado deus jovem que até então não mostrava sinais de vida, sentou-se de repente e, com a harpa dourada ao seu lado, começou a cantar o maravilhoso canto da vida, que subia às vezes até o céu e depois mergulhava no terrível reino de Hela, deusa da morte.

Enquanto ele tocava, o navio flutuava suavemente sobre as águas ensolaradas e logo chegou à costa. Bragi prosseguiu a pé, abrindo caminho pela floresta nua e silenciosa, tocando enquanto caminhava. Ao som de sua música tenra, as árvores começaram a brotar e a florescer, e a grama sob seus pés ficou repleta de flores.

Ali ele conheceu Idun, filha de Ivald, a bela deusa da juventude imortal, a quem os anões permitiam visitar a Terra de tempos em tempos. Quando ela se aproximava, a natureza invariavelmente assumia seu aspecto mais adorável e gentil.

Era de se esperar que esses dois seres se sentissem atraídos um pelo outro, e Bragi logo conquistou essa deusa justa para ser sua esposa. Juntos, eles foram para Asgard, onde foram calorosamente recebidos, e onde Odin, depois de entalhar runas na língua de Bragi, decretou que ele deveria ser o menestrel celestial e compositor de canções em homenagem aos deuses e aos heróis recebidos em Valhalla.



Forseti

Filho de Balder, o deus da luz, e de Nanna, deusa da imaculada pureza, Forseti era o mais sábio, mais eloquente e mais gentil de todos os deuses. Quando sua presença em Asgard se tornou conhecida, os deuses lhe concederam um assento no salão do conselho, decretaram que ele fosse patrono da justiça e da retidão e deram a ele como morada o radiante palácio Glitnir. O palácio tinha um telhado prateado apoiado em pilares de ouro e brilhava tão intensamente que podia ser visto a uma grande distância.

Era em seu trono nesse palácio que Forseti, o legislador, sentava-se dia após dia, resolvendo as diferenças de deuses e homens,

ouvindo pacientemente os dois lados de todas as questões e, finalmente, pronunciando sentenças tão equitativas que ninguém jamais encontrou falhas em seus decretos. Tais eram a eloquência e o poder de persuasão desse deus que ele sempre conseguia tocar o coração de seus ouvintes e nunca deixava de conciliar os inimigos mais amargos. Todos, a partir de então, viviam em paz. Ninguém ousava quebrar um voto feito a ele, para não despertar sua ira, pois, neste caso, seriam imediatamente feridos até a morte.

Como deus da justiça e da lei eterna, Forseti presidia todas as assembleias judiciais; todos que estavam prestes a passar por um julgamento apelavam para ele, e dizia-se que ele raramente falhava em ajudar os merecedores.

A história de Heligoland

A fim de facilitar a aplicação da justiça em toda a sua terra, os frísios contrataram doze de seus homens mais sábios, os Asegeir, ou anciãos, para coletar as leis das várias famílias e tribos que compunham sua nação e compilar um código que deveria ser a base das leis comuns. Os anciãos, tendo terminado meticulosamente sua tarefa de coletar essas informações, embarcaram em um pequeno navio em busca de um local isolado onde pudessem conduzir suas deliberações em paz. Contudo, assim que se afastaram da costa, surgiu uma tempestade que levou o navio para o mar aberto e o lançou em várias direções diferentes, até que eles perderam completamente o rumo. Angustiados, os doze juristas chamaram por Forseti, implorando que ele os ajudasse a chegar à terra firme mais uma vez. Eles mal haviam terminado a oração quando perceberam, para sua total surpresa, que o navio continha um décimo terceiro passageiro.

Agarrando o leme, o recém-chegado manobrou a embarcação em silêncio e a levou para o lugar onde as ondas eram mais altas. Em pouco tempo, chegaram a uma ilha, onde o timoneiro fez sinal para que desembarcassem. Espantados, os doze homens obedeceram, e a surpresa deles foi ainda maior quando viram o estranho atirar seu machado de guerra e fazer jorrar um riacho límpido no local onde ele caiu. Imitando o estranho, todos beberam desta água sem dizer nenhuma palavra. Então eles se sentaram em círculo.

De repente, o silêncio foi quebrado, e o estrangeiro começou a falar em voz baixa, que foi ficando mais firme e mais alta enquanto ele expunha um código de leis que combinava todos os pontos positivos dos vários regulamentos existentes que os Asegeir haviam coletado. Terminado o discurso, o orador desapareceu tão repentina e misteriosamente quanto havia aparecido, e os doze juristas, recuperando o poder da fala, exclamaram simultaneamente que o próprio Forseti estivera entre eles e havia enunciado o código de leis pelo qual os frísios deveriam a partir de agora ser julgados.

Em comemoração à aparição do deus, declararam santa a ilha em que estavam e pronunciaram uma maldição solene sobre qualquer um que ousasse profanar sua santidade por meio de brigas ou derramamento de sangue. Consequentemente, esta ilha, conhecida como terra de Forseti ou Heligoland, era muito respeitada por todas as nações do Norte, e até os *vikings* mais ousados se abstiveram de invadi-la para não sofrerem naufrágio ou terem uma morte vergonhosa como punição por seu crime.

As assembleias judiciais solenes eram frequentemente realizadas nesta ilha sagrada, e os juristas sempre bebiam água da fonte em silêncio, em memória da visita de Forseti.

Forseti raramente é mencionado, exceto em conexão com Balder. Aparentemente, ele não participou da batalha final, em que todos os outros deuses tiveram um papel tão importante.



Frey

O deus do país das fadas

Frey, ou Fro, era filho de Niord e Skadi e nasceu em Vanaheim. Ele, portanto, pertencia à raça dos Vanir, as divindades da água e do ar, mas foi calorosamente recebido em Asgard quando lá chegou como convidado de seu pai. Como era costume entre as nações do norte dar um presente valioso à criança quando nascia seu primeiro dente, os deuses deram a Frey o belo reino de Alfheim ou país das fadas, o lar dos Elfos da Luz.

Ali Frey, o deus do sol dourado e das chuvas quentes de verão, fez sua morada, encantado com a sociedade dos elfos e das fadas, que obedeciam a todas as suas ordens e, a um sinal dele, voavam de um lado para o outro, fazendo todo o bem que conseguiam, pois eram espíritos muito benéficos.

Frey também recebeu dos deuses uma maravilhosa espada, que tinha o poder de lutar com sucesso e por vontade própria assim que era retirada de sua bainha. Frey a empunhava principalmente contra os gigantes do gelo, a quem odiava quase tanto quanto Thor, e, como carregava essa arma brilhante, às vezes era confundido com o deus da espada Tyr.

Os anões de Svart-alfaheim deram a Frey o javali de cerdas douradas Gullin-bursti, uma personificação do sol. Frey às vezes andava montado nesse maravilhoso javali, cuja velocidade era muito grande, e outras vezes o prendia à sua carruagem de ouro, que se dizia conter os frutos e as flores que ele espalhava generosamente sobre a face da Terra.

Além disso, Frey era o orgulhoso possuidor não apenas do corajoso corcel Blodughofi, que atravessaria fogo e água sob seu comando, mas também do navio mágico Skidbladnir, uma personificação das nuvens. Essa embarcação, navegando por terra e mar, sempre era levada por ventos favoráveis e era tão elástica que, embora pudesse assumir proporções suficientemente grandes para transportar todos os deuses, seus corcéis e seus equipamentos, também podia ser dobrada como um guardanapo e guardada em uma bolsa.

O cortejo de Gerda

Conta-se que Frey uma vez se aventurou a subir no trono de Odin, Hlidskialf, de onde seu olhar pairava sobre a Terra. Olhando para o norte gelado, ele viu uma jovem e bela donzela entrar na casa do gigante de gelo Gimir e, quando ela levantou a mão para erguer a trava, sua beleza radiante iluminou o mar e o céu.

Um momento depois, essa adorável criatura, cujo nome era Gerda, considerada uma personificação das luzes do norte, desapareceu dentro da casa de seu pai. Frey retornou a Alfheim com o coração oprimido pelo desejo de fazer daquela donzela sua esposa. Profundamente apaixonado, ele se tornou melancólico e distraído ao extremo e começou a se comportar de maneira tão estranha que seu pai, Niord, ficou muito alarmado com sua saúde e pediu a seu servo favorito, Skirnir, que descobrisse a causa dessa mudança repentina. Depois de Skirnir usar de muita persuasão, Frey lhe contou de sua ascensão a Hlidskialf e da visão que teve. Ele confessou seu amor e também seu desespero absoluto, pois, como Gerda era filha de Gimir e Angrboda e parente do gigante assassinado Thiassi, ele temia que ela nunca visse seu pedido com bons olhos.

Skirnir, no entanto, respondeu consoladoramente que não via nenhuma razão para que seu mestre ficasse tão desanimado e se ofereceu para cortejar a donzela em seu nome, desde que Frey emprestasse seu corcel para a jornada e desse a ele sua espada brilhante como recompensa.

Muito feliz com a perspectiva de ganhar a bela Gerda, Frey, de bom grado, entregou a Skirnir a espada cintilante e lhe deu permissão para usar o cavalo. No entanto, ele rapidamente recaiu no estado de devaneio que se tornou habitual desde que se apaixonara e, por isso, não percebeu que Skirnir ainda permanecia perto dele e roubava astuciosamente o reflexo do rosto do mestre da superfície

do riacho perto do qual este estava sentado e o aprisionava em seu chifre de beber. A intenção do servo era de “derramar no copo de Gerda e por sua beleza conquistar para o senhor o coração da gigante” que ele estava prestes a ir cortejar. Munido desse retrato, com onze maçãs douradas e com o anel mágico Draupnir, Skirnir partiu para Jotunheim para cumprir sua missão. Ao se aproximar da casa de Gymir, ouviu o uivo alto e persistente dos cães de guarda, que eram personificações dos ventos de inverno. Um pastor, que guardava seu rebanho nas proximidades, disse-lhe, em resposta à sua pergunta, que seria impossível aproximar-se da casa, por causa da barreira de fogo que a cercava. Skirnir, porém, sabendo que Blodughofi atravessaria qualquer fogo, apenas deu com as esporas no cavalo e, cavalgando ileso até a porta do gigante, foi conduzido à presença da adorável Gerda.

Para induzir a bela donzela a ser favorável às propostas de seu mestre, Skirnir mostrou a ela o retrato roubado e ofereceu as maçãs douradas e o anel mágico. Ela, no entanto, recusou-se a aceitar, declarando que seu pai tinha ouro suficiente.

Indignado com o desprezo de Gerda, Skirnir ameaçou decapitá-la com sua espada mágica, mas, como isso não a assustou nem um pouco, ele recorreu às artes mágicas. Talhando runas em seu cajado, Skirnir disse à donzela que, a menos que ela cedesse antes que o feitiço terminasse, seria condenada ao celibato eterno ou a se casar com algum gigante do gelo velho que ela nunca poderia amar.

Aterrorizada com a descrição assustadora de seu futuro triste caso persistisse na recusa, Gerda finalmente consentiu em se tornar esposa de Frey e dispensou Skirnir, prometendo encontrar seu futuro esposo na nona noite, na terra de Buri, onde dissiparia a tristeza dele e o faria feliz.

Encantado com seu sucesso, Skirnir correu de volta para Alfheim, onde Frey veio ansiosamente saber o resultado da jornada. Quando recebeu a notícia de que Gerda havia consentido em se tornar sua esposa, seu rosto ficou radiante de alegria. Entretanto, quando Skirnir lhe informou que ele teria de esperar nove noites antes de poder ver sua noiva prometida, ele se virou tristemente, declarando que o tempo pareceria interminável.

Apesar desse desânimo amoroso, no entanto, o tempo de espera chegou ao fim, e Frey correu alegremente para o bosque, onde encontrou Gerda, que, fiel ao seu compromisso, tornou-se sua feliz esposa e sentou-se orgulhosa no trono ao lado dele.



Freya

A deusa do amor

Freya, a bela deusa do norte da beleza e do amor, era irmã de Frey e filha de Niord e Nerthus, ou Skadi. Ela era a mais bela e mais amada de todas as deusas. Freya, nascida em Vanaheim, também era conhecido como Vanadis, a deusa dos Vanir ou Vanabride.

Quando Freya chegou a Asgard, os deuses ficaram tão encantados com a beleza e graça dela que lhe concederam o reino de Folkvang

e o grande salão Sessrymnir (Quarto Espaçoso), onde garantiram que ela poderia acomodar facilmente todos os seus convidados.

Rainha das Valkírias

Embora deusa do amor, Freya não era apenas gentil e amante do prazer. As antigas raças do norte acreditavam que ela tinha gostos muito marciais e que, como Valfreya, ela frequentemente conduzia as valquírias até os campos de batalha para escolher e reivindicar metade dos heróis mortos. Ela era, portanto, muitas vezes representada com corselete e capacete, escudo e lança e somente a parte inferior do corpo vestindo o traje feminino esvoaçante de sempre.

Freya transportava os mortos escolhidos para Folkvang, onde eles eram devidamente entretidos. Lá também ela acolhia todas as donzelas puras e esposas fiéis, para que desfrutassem da companhia de seus amados e maridos após a morte. As alegrias de sua morada eram tão atraentes para as heroicas mulheres do norte que estas costumavam entrar em batalha quando seus entes queridos eram mortos, na esperança de encontrar o mesmo destino, ou se lançavam sobre suas espadas ou eram queimadas voluntariamente na mesma pira funerária que os restos de seus amados.

Como se acreditava que Freya tinha ouvidos favoráveis às orações dos amantes, ela era frequentemente invocada por eles, e era costume compor em sua homenagem canções de amor, cantadas em todas as ocasiões festivas.

Freya e Odur

Freya, a deusa de cabelos dourados e olhos azuis, às vezes também era considerada uma personificação da terra. Como tal, casou-se com Odur, um símbolo do sol de verão, a quem amava muito e com quem tinha duas filhas, Hnoss e Gersemi. Essas donzelas eram tão bonitas que todas as coisas amáveis e preciosas eram chamadas por seus nomes.

Enquanto Odur permanecia contente ao seu lado, Freya estava sempre sorrindo e inteiramente feliz. Contudo, o deus era um andarilho no coração e, cansado da companhia da esposa, saiu de casa de repente e começou a vagar pelo mundo inteiro. Freya, triste e abandonada, chorou muito, e suas lágrimas caíram sobre as rochas duras, que amoleceram com o contato delas. Dizem até que as lágrimas escorreram até o centro das pedras, onde foram transformadas em ouro. Algumas caíram no mar e foram transformadas em âmbar translúcido.

Cansada de sua condição de viúva e desejando ter o amado em seus braços mais uma vez, Freya finalmente partiu para procurá-lo, passando por muitas terras e perguntando a todos que encontrava se o marido havia passado por ali. Derramou em toda parte tantas lágrimas que o ouro pode ser encontrado em todas as partes da Terra.

Longe, no sul ensolarado, sob as murtas floridas, Freya finalmente encontrou Odur e, tendo seu amor nos braços outra vez, era novamente feliz e sorria.

De mãos dadas, Odur e Freya voltaram para casa e, diante de tanta felicidade, a grama ficou verde, as flores desabrocharam, e os pássaros cantaram, pois toda a Natureza compartilhava do entusiasmo e da alegria de Freya da mesma forma como lamentara quando ela estava triste.

As plantas e as flores mais bonitas do Norte eram chamadas de cabelo de Freya ou orvalho dos olhos de Freya. Essa deusa também tinha um carinho especial pelas fadas, a quem ela adorava assistir dançando nos raios da lua e para quem ela reservava suas flores mais delicadas e o mel mais doce. Odur, o marido de Freya, além de ser considerado uma personificação do sol, era considerado um emblema da paixão ou dos prazeres inebriantes do amor; então, os antigos declararam que não era de se admirar que sua esposa não pudesse ser feliz sem ele.



Frigga

Frigga, ou Frigg, é filha da gigante Fiorgyn e esposa de Odin. O casamento deles causou tal júbilo geral em Asgard, onde a deusa era muito amada, que se tornou costume celebrar o aniversário de casamento com um banquete e música. Tendo a deusa sido declarada padroeira do casamento, sempre brindavam à sua saúde e à de Odin e Thor em festas de casamento.

Frigga era a deusa da atmosfera, ou melhor, das nuvens, e, como tal, era representada vestindo roupas brancas ou escuras, de acordo com seu humor um tanto variável. Ela era rainha dos deuses, e só ela tinha o privilégio de se sentar no trono Hlidskialf, ao

lado de seu respeitável marido. Dali ela também podia ver o mundo inteiro e ver o que estava acontecendo e, de acordo com a crença, tinha o conhecimento do futuro, o qual, no entanto, jamais revelava a alguém, provando assim que as mulheres do Norte poderiam guardar segredos.

Geralmente, Frigga era representada como uma mulher alta, bonita e imponente, coroada com plumas de garça, o símbolo do silêncio ou do esquecimento, e vestida com vestes brancas, presas na cintura por um cinto de ouro do qual pendia um molho de chaves. Embora muitas vezes aparecesse ao lado do marido, Frigga preferia permanecer em seu próprio palácio, chamado Fensalir, o salão das brumas ou do mar, onde trabalhava em sua roca tecendo fios de ouro ou longas teias de nuvens de cores vivas.

Para realizar esse trabalho, ela utilizava uma roca maravilhosa cravejada de joias que, à noite, brilhava intensamente no céu como uma constelação, conhecida no Norte como a “Roca de Frigga” e que os habitantes do sul chamam de Cinturão de Órion.

No seu salão, Fensalir, a graciosa deusa convidava maridos e esposas que haviam levado uma vida virtuosa na Terra para que pudessem desfrutar da companhia um do outro, mesmo após a morte, e nunca mais precisarem se separar.

Frigga era, portanto, considerada a deusa do amor conjugal e maternal e era especialmente adorada por amantes casados e pais carinhosos. No entanto, esse ofício glorioso não absorvia inteiramente seus pensamentos, pois diz-se que ela gostava muito de se vestir e, sempre que aparecia diante dos deuses reunidos, seu traje era rico e elegante, e suas joias, escolhidas com muito bom gosto.

O ouro roubado

O amor de Frigga por adornos uma vez a levou a um triste desvio de comportamento, pois, em seu desejo de possuir algum novo ornamento, ela roubou secretamente uma peça de ouro de uma estátua que representava seu marido e que acabara de ser colocada em seu templo. O metal roubado foi confiado aos anões, com instruções para criar um colar maravilhoso para ela usar. Depois de pronto, ele era tão resplandecente que aumentava ainda mais seus encantos e até aumentou o amor de Odin por ela. No entanto, quando ele descobriu o roubo do ouro, convocou os anões com raiva e pediu que revelassem quem ousara tocar em sua estátua. Não querendo trair a rainha dos deuses, os anões permaneceram em silêncio e, vendo que nenhuma informação poderia ser extraída deles, Odin ordenou que a estátua fosse colocada acima do portão do templo e começou a trabalhar para criar runas que dessem à estátua o poder da fala para denunciar o ladrão. Quando Frigga ouviu essas notícias, tremeu de medo e implorou à sua ajudante favorita, Fulla, que inventasse algum meio de protegê-la da ira de Odin. Fulla, que estava sempre pronta para servir sua senhora, partiu imediatamente e logo voltou, acompanhada por um anão hediondo, que prometeu impedir a estátua de falar se Frigga sorrisse graciosamente para ele. Tendo sido concedido esse benefício, o anão correu para o templo, fez os guardas cair em um sono profundo e, enquanto eles estavam inconscientes, puxou a estátua do pedestal e a partiu em pedaços para que nunca pudesse denunciar o roubo de Frigga, apesar de todos os esforços de Odin para lhe dar o poder da fala.

Odin, descobrindo no dia seguinte esse sacrilégio, ficou muito zangado, tão zangado que deixou Asgard e desapareceu

completamente, levando consigo todas as bênçãos que costumava derramar sobre deuses e homens. Seus irmãos aproveitaram sua ausência para assumir sua forma e garantir a posse de seu trono e de sua esposa. Entretanto, embora se parecessem com ele, não puderam restaurar as bênçãos perdidas e permitiram que os gigantes do gelo, ou Jotuns, invadissem a Terra e a prendessem rapidamente em seus grilhões frios. Esses gigantes perversos arrancaram as folhas e os brotos das árvores até que todos murchassem, cobriram a Terra com uma grande colcha branca e alastraram sobre ela brumas impenetráveis.

Contudo, ao final de sete meses cansativos, o verdadeiro Odin cedeu e voltou. Quando ele viu todo o mal que havia sido feito, expulsou os usurpadores, forçou os gigantes do gelo a libertar a Terra de seu domínio gelado e novamente derramou todas as suas bênçãos sobre ela, presenteando-a com a luz do seu sorriso.



A deusa Frigga cercada por três outras deusas. Fulla segura o eski de Frigga no canto inferior esquerdo. Ilustração (1882) de *Emil Doepler*.



As ajudantes de Frigga



Fulla

Frigga tinha como suas acompanhantes especiais várias lindas donzelas, entre as quais Fulla, sua irmã, a quem confiava sua caixinha de joias. Fulla a acompanhava a todos os lugares, era sua confidente e frequentemente a aconselhava sobre a melhor forma de auxiliar os mortais que imploravam por sua ajuda. Fulla era realmente muito bonita e tinha longos cabelos dourados, que usava soltos sobre os ombros, presos apenas por uma tiara de ouro ou um laço.

Hlin

A segunda acompanhante de Frigga era Hlin, a deusa do consolo, enviada para secar as lágrimas dos enlutados e despejar bálsamo nos corações tomados pela dor. Ela também tinha os ouvidos sempre abertos para escutar as orações dos mortais e levá-las à sua senhora e, às vezes, aconselhar a melhor forma de responder a elas e dar o alívio a quem o desejava.

Gna

Gna era a veloz mensageira de Frigga. Montada em seu corcel Hofvarpnir, ela viajava com uma rapidez maravilhosa através do fogo e do ar, por terras e mares, e era, portanto, considerada a personificação da brisa refrescante. Como viajava rapidamente por todos os lugares, Gna via tudo o que estava acontecendo na terra e contava à sua senhora tudo o que sabia. Em uma ocasião, quando passava por Hunaland, viu o rei Rerir, um descendente de Odin, sentado tristemente à beira da praia, lamentando sua falta de filhos. A rainha do paraíso, que também era deusa do parto, ao ouvir isso, pegou uma maçã (o emblema da fecundidade) de seu suprimento particular, deu a Gna e pediu que ela a levasse ao rei. Com a rapidez do elemento que ela personificava, Gna partiu e, ao passar por cima da cabeça de Rerir, deixou a maçã no colo dele com um sorriso radiante.

O rei refletiu por um momento sobre o significado dessa repentina aparição e do presente e depois correu para casa, com o coração batendo forte e cheio de esperança, e deu a maçã à esposa para ela comer. No devido tempo, para sua imensa alegria, ela deu a ele um filho, Volsung, o grande herói do Norte, que ficou tão famoso que deu seu nome a toda a sua raça.

Lofn, Vjofn e Syn

Além das três acompanhantes já mencionadas, Frigga tinha outras atendentes. Havia a graciosa donzela Lofn, cujo dever era remover todos os obstáculos do caminho dos amantes.

O dever de Vjofn era inclinar os corações obstinados ao amor, para manter a paz e a harmonia entre a humanidade e reconciliar maridos e esposas que brigavam.

Syn guardava a porta do palácio de Frigga, recusando-se a abri-la para aqueles que não tinham permissão para entrar. Quando ela fechava a porta a um possível intruso, nada mudava sua decisão. Ela, portanto, presidia todos os tribunais e julgamentos, e, sempre que algo devia ser vetado, a fórmula usual era declarar que Syn era contra.

Gefjon

Gefjon também era uma das donzelas do palácio de Frigga, e a ela eram confiadas todas as pessoas que morriam sem se casar, a quem ela recebia e tornava feliz para sempre.

Gefjon não permaneceu virgem, mas casou-se com um dos gigantes, com quem teve quatro filhos. Um dia, Odin mandou que ela fosse visitar Gylfi, rei da Suécia, e pedisse a ele um pedaço de terra para ela. O rei, divertido com o pedido dela, prometeu que lhe daria toda a terra que ela pudesse arar em um dia e uma noite. Sem se intimidar, Gefjon transformou os quatro filhos em bois, amarrou-os a um arado e arou uma área tão grande que o rei e seus cortesãos ficaram admirados. Depois de lavrar um grande pedaço de terra, arrancou-o à força e fez seus bois arrastá-lo para o mar, onde o firmou, e chamou a essa terra Seeland.

Quanto ao oco que ela deixou para trás, foi rapidamente preenchido com água e formou um lago, inicialmente chamado Logrum, mas agora conhecido como Mälär, cujo recuo corresponde à península de Seeland. Gefjon se casou com Skiold, um dos filhos de Odin, e

se tornou a ancestral da raça real dinamarquesa dos Skioldungs, morando na cidade de Hleidra ou Lethra, que ela fundou e que se tornou o principal local de sacrifício para os dinamarqueses pagãos.

Eira, Vara, Vör e Snotra

Eira, também assistente de Frigga, era considerada uma médica muito habilidosa. Ela reunia pessoas simples em todo o mundo para curar suas feridas e doenças, e sua ocupação era ensinar ciência às mulheres, que eram as únicas a praticar medicina nas nações antigas do Norte.

Vara ouvia todos os juramentos e punia os prevaricadores, enquanto recompensava aqueles que eram fiéis à sua palavra. Havia também Vör, que sabia tudo o que aconteceria em todo o mundo, e Snotra, deusa da virtude, que dominava todo o conhecimento.

Com essa constelação de ajudantes, não é de admirar que Frigga fosse considerada uma divindade poderosa; mas, apesar do lugar de destaque que ela ocupava na religião do Norte, ela não tinha templo nem santuário especial e era pouco adorada, exceto em companhia de Odin.

Heimdall

Certa vez, durante uma caminhada ao longo da costa marítima, Odin viu nove lindas gigantes, as donzelas das ondas Gialp, Greip, Egia, Augeia, Ulfrun, Aurgiafa, Sindur, Atla e Iarnsaxa, adormecidas na areia branca. O deus do céu ficou tão encantado com essas belas criaturas que se casou com todas as nove, e elas se uniram,

no mesmo momento, para dar à luz um filho que recebeu o nome de Heimdall.

As nove mães passaram a nutrir seu bebê com a força da terra, a umidade do mar e o calor do sol, e essa dieta singular se mostrou tão fortalecedora que o novo deus adquiriu pleno crescimento em um espaço de tempo notavelmente curto, depois do que se apressou a se juntar ao pai em Asgard. Ele encontrou os deuses orgulhosamente contemplando a ponte do arco-íris Bifrost, que haviam acabado de construir a partir do fogo, do ar e da água, os três materiais que ainda podem ser vistos claramente em seu longo arco, onde brilham as três cores primárias: o vermelho representando o fogo, o azul representando o ar e o verde representando as profundidades frias do mar.



O guardião do arco-íris

Essa ponte ligava o céu e a terra e terminava sob a sombra da poderosa árvore do mundo, Yggdrasil, perto da fonte guardada por Mímir, e a única coisa que impedia o gozo completo do espetáculo glorioso era o medo de que os gigantes do gelo encontrassem um meio de passar por ela e assim ganhar acesso a Asgard.

Os deuses estavam debatendo a conveniência de nomear um guardião de confiança e saudaram o novo recruta como alguém bem preparado para cumprir os onerosos deveres do ofício.

Heimdall assumiu com prazer a responsabilidade e, a partir de então, noite e dia, manteve sob vigilância a estrada do arco-íris em direção a Asgard.

Para permitir que o vigia detectasse a aproximação de qualquer inimigo de longe, os deuses deram a ele sentidos tão aguçados que se diz que ele era capaz de ouvir a grama crescer na encosta da colina e a lã nas costas das ovelhas; de ver a uma distância de cem quilômetros tão claramente de noite quanto de dia; e, além de tudo isso, ele precisava dormir menos que um pássaro.

Heimdall recebeu, ainda, uma espada e uma maravilhosa trombeta, chamada Giallar-horn, que os deuses lhe mandaram tocar sempre que visse seus inimigos se aproximar, declarando que seu som despertaria todas as criaturas do céu, da terra e de Niflheim. Seu último sopro pavoroso anunciaria a chegada do dia em que a batalha final seria travada.

Para manter esse instrumento, que era um símbolo da lua crescente, sempre à mão, Heimdall o pendurava em um galho de Yggdrasil acima de sua cabeça ou o afundava nas águas do poço de Mímir. No segundo, a trombeta ficava lado a lado com o olho de Odin, que era um emblema da lua em sua plenitude.

O palácio de Heimdall, chamado Himinbiorg, estava situado no ponto mais alto da ponte, e ali os deuses costumavam visitá-lo para bebericar o delicioso hidromel.

Heimdall sempre foi retratado em uma armadura branca resplandecente e, portanto, era chamado de deus brilhante. Ele também era conhecido como o deus leve, inocente e gracioso, nomes que ele merecia, pois era tão bom quanto belo, e todos os deuses o amavam. Conectado pelo lado de suas mães ao mar, ele às vezes era incluído entre os Vanas; e, como os antigos nórdicos

(especialmente os islandeses, para quem o mar circundante parecia o elemento mais importante) imaginavam que todas as coisas haviam surgido dele, atribuíam a ele um conhecimento abrangente e o imaginavam particularmente sábio.

Heimdall foi ainda mais distinguido por seus dentes de ouro, que brilhavam quando ele sorria, e renderam a ele o sobrenome de Gullintani (dentes de ouro). Ele também tinha um corcel veloz, de cor dourada, chamado Gull-top, que o levava de um lado para outro sobre a ponte trêmula do arco-íris. Ele a atravessava muitas vezes por dia, mas particularmente no início da manhã, quando, como arauto do dia, ele tinha o nome de Heimdellinger.



Hela

Hela, a deusa da morte, era filha de Loki, deus do mal, e da gigante Angurboda, a portadora de doenças. Ela veio ao mundo em uma caverna escura em Jotunheim, junto com a serpente Jormungand e o terrível lobo Fenris, o trio considerado como emblemas da dor, do pecado e da morte.

No devido tempo, Odin tomou conhecimento da terrível ninhada que Loki estava acalentando e resolveu expulsá-los da face da Terra. A serpente foi lançada ao mar, onde suas contorções causavam as mais terríveis tempestades; o lobo Fenris foi acorrentado, graças a

Tyr; e Hela, a deusa da morte, foi lançada nas profundezas de Niflheim, onde Odin deu a ela poder sobre nove mundos.

Nesse reino, que estava situado sob a Terra, só era possível entrar após uma dolorosa jornada pelas estradas mais difíceis nas regiões frias e escuras do extremo Norte. O portão ficava tão longe de todas as moradas humanas que até Hermod, o veloz, montado em Sleipnir, teve de viajar nove longas noites antes de chegar ao rio Giöll. Ali ficava a fronteira de Niflheim, sobre a qual foi construída uma ponte de cristal arqueada com ouro, pendurada por um único fio de cabelo, e constantemente guardada pelo esqueleto sombrio Mödgdud, que fazia todos os espíritos pagar um pedágio de sangue para poderem passar.

Os espíritos geralmente cavalgavam ou passavam por essa ponte montado em seus cavalos ou nas carroças que haviam sido queimadas na pira funerária, e as raças do Norte tinham o cuidado de prender nos pés dos que partiam um par de sapatos especialmente fortes, chamados sapatos de Hela, para que eles não sofressem durante a longa jornada por estradas irregulares.

Logo depois de atravessar a ponte Gjallar, o espírito alcançava o Bosque de Ferro, onde não havia senão árvores nuas e com folhas de ferro e, depois de passar por ele, alcançava o portão de Hela, ao lado do qual o feroz cão manchado de sangue Garm vigiava, encolhido em um buraco escuro conhecido como a caverna Gnipa.

Essa deusa tinha muitas moradas diferentes para os convidados que a visitavam diariamente, pois recebia não apenas criminosos de todos os tipos, mas também aqueles que tiveram a infelicidade de morrer sem derramar sangue. Para seu reino também eram enviados aqueles que morriam de velhice ou doença, um modo de

morte que era chamado com desprezo de “morte da palha”, pois os leitos das pessoas eram geralmente desse material.

Embora os inocentes fossem tratados com gentileza por Hela, não é de se admirar que os habitantes do Norte tremessem com o pensamento de visitar sua morada triste. Por isso, os homens preferiam morrer pela lança ou atirar-se de um precipício, e as mulheres não recuavam de medidas igualmente heroicas. No extremo de sua tristeza, não hesitavam em atirar-se de uma montanha ou de cair sobre as espadas que lhes eram dadas no casamento, para que seus corpos fossem queimados com o daqueles a quem amavam e seus espíritos fossem liberados para juntar-se a eles no brilhante lar dos deuses.

No entanto, outros horrores aguardavam aqueles cuja vida havia sido criminosa ou impura. Esses espíritos eram banidos para Nastrond, o cordão de cadáveres, onde vagavam em correntes geladas de veneno através de uma caverna cheia de serpentes, cujas presas venenosas estavam viradas para eles. Depois de sofrerem incontáveis agonias, eram levados ao caldeirão Hvergelmir, onde a serpente Nidhug parava por um momento de roer a raiz da árvore Yggdrasil para se alimentar de seus ossos.



Idun

As maçãs da juventude

Idun, a personificação da primavera ou da juventude imortal, que não teve nascimento e nunca provou a morte, foi calorosamente acolhida pelos deuses quando chegou a Asgard com Bragi. Para conquistar ainda mais os afetos dos deuses, ela prometeu que todos os dias eles poderiam provar o sabor das maravilhosas maçãs que ela trazia em sua cesta e que tinham o poder de conferir juventude imortal e beleza a todos que compartilhassem delas.

Graças a essa fruta mágica, os deuses escandinavos, que, por nascerem de uma raça mista, não eram todos imortais, afastaram a chegada da velhice e da doença e permaneceram vigorosos, bonitos e jovens por incontáveis anos. Portanto, essas maçãs eram consideradas muito preciosas, e Idun as guardava cuidadosamente em uma cesta mágica. Por mais que ela retirasse as frutas da cesta, a quantidade não se alterava. E assim ela as distribuía nas festas dos deuses, os únicos a quem ela permitia provar, embora anões e gigantes estivessem ansiosos para obter a posse do fruto.

O sequestro de Idun

Idun era uma bela deusa que fazia parte da tribo dos Æsir e era conhecida como a guardiã das maçãs da juventude em Asgard.

Um dia, Odin, Loki e Hoenir estavam em meio a uma jornada pelas montanhas isoladas de Asgard. Depois de caminhar por muito tempo, chegaram a uma região deserta. Cansados e com fome, encontraram um rebanho de bois e decidiram matar um para comer. Fizeram, então, uma fogueira para assar a carne e se sentaram para descansar enquanto esperavam. Entretanto, apesar do fogo alto, o animal permanecia cru, mesmo após várias tentativas. De repente, uma voz surgiu dos galhos de uma árvore. Olhando para cima, viram uma grande águia espreitar entre as folhas. O pássaro admitiu que estava impedindo que os deuses cozinhassem a carne, mas se ofereceu para retirar o encanto se os deuses dividissem o alimento com ele. Os deuses não tiveram outra alternativa senão aceitar a oferta da águia, permitindo que ela pegasse uma porção. Foi aí que ela, esperta, voou até eles e pegou a melhor parte da carne.

Os deuses ficaram enraivecidos com a ganância do animal. Loki não aceitou aquilo como parte do combinado, pegou um grande galho de árvore e começou a atacar a águia, esquecendo que ela tinha habilidades mágicas. O animal se defendeu: agarrou uma das pontas do galho e colou a outra às mãos de Loki, que foi erguido pelos ares. Aterrorizado, Loki implorou à águia que o colocasse no chão e prometeu que faria qualquer coisa em troca de sua liberdade.

Então a águia, que na verdade era o gigante da tempestade Thiassi disfarçado, concordou em libertar Loki com uma condição: ele teria de atrair Idun para fora de Asgard, para que Thiasse se apossasse dela e das frutas mágicas.

Ao voltarem a Asgard, Loki foi logo visitar Idun e lhe contou que havia encontrado frutas muito mais lindas que as dela e que ela deveria segui-lo para ver as frutas e compará-las. Idun seguiu Loki e, quando saiu de Asgard, foi pega por Thassi em forma de águia, raptada e levada pelos céus para sua casa desolada em Thrymheim (Casa do Trovão), que ficava no topo das montanhas. Isolada de seus amados companheiros, Idun ficou pálida e triste, mas se recusou persistentemente a deixar Thiassi provar de seus frutos mágicos.

O tempo passou, e pouco a pouco os deuses começaram a perceber mudanças em seus corpos. Suas peles se tornaram mais escuras e enrugadas, seus cabelos ficaram grisalhos e eles não sentiam mais a energia que outrora tiveram. Alarmados, reuniram-se para procurar pela deusa desaparecida. Ao investigar onde Idun havia sido vista pela última vez, descobriram que ela fora vista saindo de Asgard na companhia de Loki. Os deuses interrogaram Loki e ameaçaram puni-lo severamente se ele não contasse o que havia acontecido com a deusa, e ele foi forçado a admitir que a

entregara para o gigante. Os deuses, então, ordenaram que ele fosse resgatar Idun ou seria punido com a morte.

Loki pegou emprestada a famosa pena de falcão da deusa Freya e voou em direção a Thrymheim. Por sorte, o gigante havia saído para pescar e deixara Idun sozinha em casa. Loki transformou Idun em uma noz, prendeu-a entre suas garras e rapidamente retomou o caminho para Asgard. Ao voltar para casa e descobrir que a deusa cativa havia sido levada por um falcão, Thiassi transformou-se em águia e saiu em busca de Loki. Thiassi quase conseguiu alcançar Loki quando este já estava próximo aos muros de Asgard. No entanto, os deuses assistiam a tudo e se preparavam para colocar fogo nas muralhas do reino. Quando Thiassi, o perseguidor, passou por cima dos muros, as chamas e a fumaça o levaram ao chão aleijado e meio atordoado, uma presa fácil para os deuses, que se lançaram impiedosamente sobre ele e o mataram.

Ao voltar para casa, Idun distribuiu as maçãs da juventude para todo o panteão. O rosto deles se iluminou de felicidade ao ver sua beleza e sua força recuperada, e os deuses juraram que colocariam os olhos de Thiassi como uma constelação nos céus, a fim de amenizar qualquer sentimento de raiva que seus parentes pudessem experimentar ao saber que ele havia sido morto.



Loki

Loki é o deus mais capcioso e ambivalente da mitologia nórdica. Ele ocuparia uma posição única entre os deuses, gigantes e outros tipos de seres espirituais que povoavam a região nórdica antes do cristianismo. Loki é filho do gigante Farbauti e de Laufey, que poderia ser tanto uma deusa quanto um gigante. Da união de Loki com Angrboda nasceram Hela, a deusa do mundo inferior, e Jormungand, a serpente que assassina Thor e Fenrir, o lobo que arranca uma das mãos de Tyr e mata Odin durante o Ragnarok, o que será narrado mais tarde. Além dos filhos já citados, Loki também é mãe — sim, mãe — do cavalo xamânico de Odin,

Sleipnit, após ter tomado a forma de uma égua e cortejado o cavalo Svadilfari, o que é narrado no conto “A fortificação de Asgard”.

Loki demonstra total indiferença pelos seus companheiros e acaba escapando não só das expectativas sociais, mas também das leis da natureza. Ele é retratado como um covarde que se importa apenas com prazeres superficiais e sua autopreservação. Por vezes, assume uma postura brincalhona e maliciosa, porém é sempre irreverente.

Ainda que Loki seja, de certa forma, um deus, não há nenhum vestígio de alguma adoração a ele, o que pode ser explicado pelo fato de seu caráter ser exatamente o oposto dos ideais nórdicos de honra e lealdade.

O arquiteto gigante

Não obstante a maravilhosa ponte Bifrost, o caminho tremulante, e a vigilância de Heimdall, os deuses não se sentiam totalmente seguros e viviam com medo de que os gigantes do gelo conseguissem chegar a Asgard. Para evitar essa possibilidade, finalmente decidiram construir uma fortaleza impenetrável. Enquanto planejavam como isso poderia ser feito, um arquiteto desconhecido apareceu e se ofereceu para empreender a construção, desde que os deuses lhe dessem o sol, a lua e Freya, deusa da juventude e da beleza, como recompensa. Os deuses ficaram indignados com uma oferta tão presunçosa, mas, quando estavam prestes a expulsar o estrangeiro de sua presença, Loki pediu que fizessem uma barganha que seria impossível ao estrangeiro cumprir, e então eles disseram ao arquiteto que a recompensa seria dele desde que terminasse de construir a fortaleza no decorrer de um único inverno

e que realizasse o trabalho sem outra ajuda senão a de seu cavalo Svadilfare.

O arquiteto desconhecido concordou com essas condições aparentemente impossíveis e imediatamente começou a trabalhar, carregando pesados blocos de pedra à noite, construindo durante o dia e progredindo tão rapidamente que os deuses começaram a ficar um pouco ansiosos. Logo perceberam que mais da metade do trabalho já havia sido realizada pelo maravilhoso corcel Svadilfare. Quando viram, perto do final do inverno, que o trabalho estava praticamente concluído, exceto por um portal, o qual eles sabiam que o arquiteto poderia erguer facilmente durante a noite, ficaram temerosos.

Aterrorizados pela ideia de terem de entregar não apenas o sol e a lua, mas também Freya, a personificação da juventude e da beleza do mundo, os deuses se voltaram contra Loki e ameaçaram matá-lo, a menos que ele inventasse algum meio de impedir que o arquiteto terminasse o trabalho dentro do tempo especificado.

A astúcia de Loki se mostrou mais uma vez à altura da situação. Ele esperou até o anoitecer do dia final e, quando Svadilfare passava pela borda de uma floresta, arrastando arduamente um dos grandes blocos de pedra necessários para o término do trabalho, o deus astuto saiu correndo de uma clareira escura, disfarçado em uma égua, e relinçou tão convidativamente que, em um instante, o cavalo se soltou do arreio e galopou em seu encontro, perseguido de perto por seu mestre irado. A égua galopava rapidamente, atraindo o cavalo com suas artimanhas e penetrando cada vez mais fundo na escuridão da floresta, até que a noite estivesse quase no fim e não mais fosse possível terminar o trabalho. O arquiteto não era outro senão um Hrimthurs⁷ disfarçado, e agora ele retornava a Asgard com uma raiva imensa pela fraude que havia sido praticada

contra ele. Assumindo suas proporções habituais, ele teria aniquilado os deuses se Thor não tivesse subitamente retornado de uma jornada e o matado com seu martelo mágico Mjolnir, o qual ele atirou com força tremenda no rosto do gigante.

Os deuses se salvaram nessa ocasião apenas pelo uso da fraude e pela ação violenta de Thor, e esses atos estavam destinados a trazer grande tristeza para eles e, por fim, sua queda, ao apressar a vinda de Ragnarok. Loki, no entanto, não sentiu remorso e, no devido tempo, diz-se que ele se tornou mãe de um cavalo de oito pés chamado Sleipnir, o qual, como vimos, era a montaria favorita de Odin.

7. Hrimthur é um gigante do gelo, inimigo dos deuses de Asgard.



Niord

O deus do verão

Depois da guerra entre Æsir e Vanir, Niord, com seus dois filhos, Frey e Freya, estabeleceram moradia em Asgard.

Como governante dos ventos e do mar perto da costa, Niord recebeu o palácio de Noatun, perto da praia, de onde acalmava as terríveis tempestades provocadas por Ægir, deus do mar profundo. Niord também estendia sua proteção especial ao comércio e à pesca, duas ocupações que só podiam ser exercidas plenamente

durante os curtos meses de verão, dos quais ele era, em certa medida, considerado a personificação.

Niord é representado, na arte, como um deus muito bonito, no auge da vida, vestido com uma túnica verde, com uma coroa de conchas e algas na cabeça ou um chapéu de aba marrom adornado com plumas de águia ou garça. Como personificação do verão, ele era invocado para acalmar as tempestades violentas que desolavam as costas durante os meses de inverno.

Como a agricultura era praticada apenas durante os meses de verão, e principalmente ao longo dos fiordes ou enseadas marítimas, Niord também era invocado para proporcionar colheitas favoráveis, pois dizia-se que ele se deleitava em fazer prosperar aqueles que depositavam sua confiança nele.

A primeira esposa de Niord foi sua irmã Nerthus, a Mãe Terra. Niord foi, no entanto, obrigado a se separar dela quando foi convocado para Asgard, onde ocupava um dos doze assentos no grande salão do conselho.

Em sua casa à beira-mar, Niord se deliciava em observar as gaivotas voarem de um lado para o outro e em observar os movimentos graciosos dos cisnes, suas aves favoritas, que eram consideradas sagradas por ele. Ele também passava muitas horas contemplando as brincadeiras das focas, que se aqueciam ao sol a seus pés.



Nornas

As deusas nórdicas do destino, chamadas Nornas, estavam sujeitas aos outros deuses, que, no entanto, não podiam questionar nem influenciar os decretos delas. Eram três irmãs, provavelmente descendentes do gigante Norvi, de quem nasceu Nott (Noite). Assim que a Era de Ouro terminou e o pecado começou a invadir até mesmo os lares celestiais de Asgard, as Nornas apareceram sob o grande freixo Yggdrasil e passaram a morar perto da fonte Urdar. A missão delas era alertar os deuses sobre o mal futuro, pedir-lhes que fizessem bom uso do presente e ensinar-lhes lições saudáveis do passado.

Essas três irmãs, cujos nomes eram Urd, Verdandi e Skuld, eram personificações do passado, do presente e do futuro. Suas principais ocupações eram tecer a teia do destino, regar diariamente a árvore sagrada com água da fonte Urdar e colocar argila fresca em torno das raízes dela para que permanecessem sempre verdes.

Diz-se, ainda, que as Nornas vigiavam as maçãs douradas que ficavam penduradas nos galhos da árvore da vida, da experiência e do conhecimento, permitindo que somente Idun colhesse os frutos com que os deuses renovavam sua juventude.

As Nornas também alimentavam dois cisnes que nadavam sobre a superfície espelhada da fonte Urdar e cuidavam ternamente deles. Desse par de pássaros todos os cisnes da Terra descendiam. Às vezes, as Nornas se vestiam com a plumagem dos cisnes para visitar a Terra ou se divertiam como sereias ao longo da costa e em vários lagos e rios, aparecendo aos mortais, de tempos em tempos, para prever o futuro deles ou dar-lhes conselhos sábios.

As Nornas às vezes teciam teias tão grandes que, enquanto uma das tecelãs ficava no alto de uma montanha no extremo leste, outra adentrava o mar do oeste. Os fios de suas tramas se assemelhavam a cordões e variavam bastante em tom, de acordo com a natureza dos eventos que estavam prestes a ocorrer, e um fio preto, que se estendia de norte a sul, era invariavelmente considerado um presságio de morte. Enquanto as irmãs teciam de um lado para o outro, entoavam uma canção solene. Elas não pareciam tecer de acordo com seus próprios desejos, mas cegamente, como se executassem com relutância os desejos de Orlog, a lei eterna do universo, um poder superior e mais antigo, que aparentemente não tinha início nem fim.

Duas das Nornas, Urd e Verdandi, eram consideradas muito benéficas, enquanto a terceira — dizia-se — desfazia incansavelmente o trabalho delas e, muitas vezes, quando o trabalho estava quase terminado, rasgava-o com raiva, espalhando os restos pelos ventos do céu. Como personificações do tempo, as Nornas eram representadas como irmãs de diferentes idades e personalidades: Urd (Estranha) parecia muito velha e decrépita, olhando continuamente para trás, como se estivesse absorvida em contemplar eventos e pessoas do passado; Verdandi, a segunda irmã, jovem, ativa e destemida, olhava para o que estava diante dela; Skuld, o tipo do futuro, era geralmente representada como muito velada, com a cabeça virada na direção oposta ao local para onde Urd estava olhando e segurando um livro ou pergaminho que ainda não havia sido aberto ou desenrolado.

Essas Nornas eram visitadas diariamente pelos deuses, que adoravam consultá-las. Até o próprio Odin costumava descer até a fonte de Urdar para pedir ajuda a elas, pois, em geral, elas respondiam às perguntas dele, mantendo-se em silêncio apenas sobre o destino de Odin e o de seus companheiros deuses.

A história de Nornagesta

Em uma ocasião, as três irmãs viajavam para a Dinamarca e foram visitar a habitação de um nobre, quando o primeiro filho dele veio ao mundo. Entrando no cômodo onde a mãe estava, a primeira Norna prometeu que a criança seria bonita e corajosa; a segunda, que ele seria próspero e um grande poeta, uma predição que encheu os corações dos pais de alegria. Enquanto isso, as notícias do que estava acontecendo espalhavam-se lá fora, e os vizinhos lotaram a

casa a tal ponto que a pressão da curiosa multidão fez com que a terceira Norna fosse empurrada rudemente da cadeira.

Zangada com esse insulto, Skuld levantou-se indignada e declarou que os presentes de suas irmãs não teriam proveito, pois ela decretava que a criança viveria apenas enquanto durasse a vela que queimava perto da cabeceira. Essas palavras ameaçadoras encheram o coração da mãe de terror e, trêmula, ela apertou o bebê contra o peito, pois a vela estava quase terminando e não demoraria muito até que se apagasse. A Norna mais velha, no entanto, não tinha a menor intenção de ver sua previsão assim anulada, mas, como não podia forçar a irmã a retirar as palavras, pegou rapidamente a vela, apagou-a e deu o toco para a mãe da criança, ordenando que ela a guardasse com cuidado e nunca mais a acendesse até que seu filho estivesse cansado da vida.

O menino recebeu o nome de Nornagesta, em homenagem às Nornas, e cresceu tão bonito, corajoso e talentoso quanto qualquer mãe poderia desejar. Quando tinha idade suficiente para compreender a gravidade da previsão, a mãe contou-lhe a história da visita das Nornas e colocou nas mãos dele a ponta da vela, que ele guardou por muitos anos, colocando-a em segurança dentro da estrutura de sua harpa. Quando seus pais morreram, Nornagesta vagou de um lugar para outro, participando e distinguindo-se em todas as batalhas, cantando suas baladas heroicas onde quer que fosse. Como tinha um temperamento entusiasmado e poético, não se cansou da vida e, enquanto outros heróis se enrugavam e envelheciam, ele continuava jovem no coração e com uma estrutura vigorosa.

Ele, portanto, testemunhou os feitos emocionantes das eras heroicas, foi o companheiro dos antigos guerreiros e, depois de viver trezentos anos, viu a crença nos antigos deuses pagãos ser

gradualmente suplantada pelos ensinamentos dos missionários cristãos. Por fim, Nornagesta chegou à corte do rei Olaf Tryggvesson, que, de acordo com seu costume, converteu-o quase à força e o obrigou a receber o batismo. Então, desejando convencer seu povo de que o tempo da superstição havia passado, o rei forçou o poeta idoso a acender a vela de que cuidara com tanto cuidado por mais de três séculos.

Apesar de sua recente conversão, Nornagesta observava a chama com ansiedade enquanto ela tremeluzia e, quando ela finalmente se apagou, ele caiu no chão sem vida, provando, assim, que, apesar do batismo que acabara de receber, ainda acreditava na previsão das Nornas.

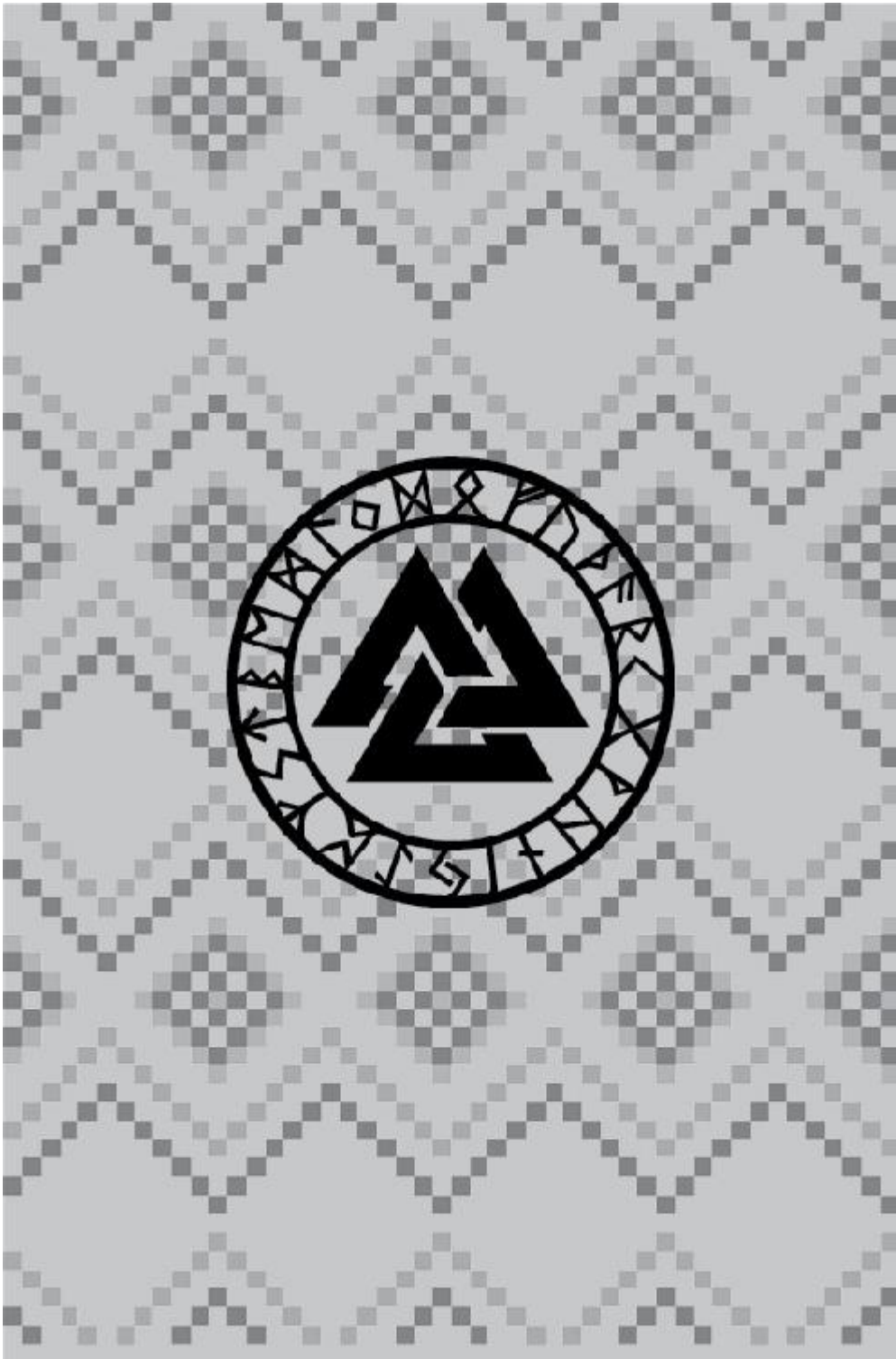
Na Idade Média e mais tarde, as Nornas aparecem, em muitas histórias ou mitos, como fadas ou bruxas — por exemplo, no conto da Bela Adormecida e da tragédia *Macbeth*, de Shakespeare.





O deus nórdico Odin entronizou, ladeado por seus dois lobos, Geri e Freki, e seus dois corvos, Huginn e Muninn, e segurando sua lança Gungnir.

Ilustração de Ludwig Pietsch (1865)





Odin

Pai dos deuses e dos homens, Odin, Wuotan ou Woden era o deus mais alto e sagrado dos povos do norte. Nenhuma divindade escandinava supera Odin em magnificência e poder. Além de rei dos deuses e governante supremo de Asgard, ele é o senhor da guerra, do conhecimento mágico e da poesia, o patrono dos mortos em combate e enforcados. Nele, o temível guerreiro se junta ao feiticeiro capaz de acordar os mortos do sono eterno.

Como todos os deuses são descendentes dele, ele tinha o sobrenome de Pai e, como era o mais velho, ocupava o lugar mais alto de Asgard. Sentado em seu trono Hlidskialf, que era também uma poderosa torre de vigia, ele podia observar o mundo inteiro e ver de relance tudo o que estava acontecendo entre deuses, gigantes, elfos, anões e homens.

Sua aparência corresponde à de um homem imponente de barbas longas. Ele só tem um olho, pois jogou o outro na fonte da sabedoria, localizada na base do carvalho cósmico Yggdrasil, administrada por Mímir, o mais sábio dos deuses, que foi decapitado pelos Vanir durante o conflito entre os dois clãs. Odin fez isso como pagamento para poder beber da fonte.

Quando viaja, Odin usa uma capa azul e um chapéu de abas largas e, às vezes, anda descalço, o que lhe dá a aparência de um peregrino misterioso ou um vagabundo e impede que os homens o reconheçam.

Odin tem dois corvos, chamados Hugin (Reflexão) e Munin (Memória), pelos quais mantém uma afeição especial. Os corvos deixam Asgard todas as manhãs para retornar, ao entardecer, carregados de notícias que contam ao ouvido de Odin enquanto descansam nos ombros dele. Em Asgard, Odin geralmente está acompanhado por outros dois animais de estimação, os lobos Geri (Ganancioso) e Freki (Voraz), a quem alimenta com carne de sua própria mesa, já que não precisa de comida. A Odin basta ingerir o hidromel sagrado. Ele também cavalga o cavalo Sleipnir (Escorregadio), um corcel mágico de oito pernas, o mais rápido que homens ou deuses já montaram.

Odin tem dois objetos mágicos que aumentam seu poder e riqueza: um é o Dráupnir, um anel de ouro do qual a cada nove noites goteja

outro idêntico; o outro é a lança Gúngnir, que sempre atinge seu alvo e sobre a qual são feitos juramentos inquebráveis.

Além do magnífico salão Gladsheim, onde ficam os doze assentos ocupados pelos deuses quando se reúnem em conselho, e de Valaskialf, onde seu trono, Hlidskialf, foi colocado, Odin tem um terceiro palácio em Asgard, situado no meio do maravilhoso Glasir. É nesse palácio, chamado Valhalla (Salão dos Mortos Escolhidos), que Odin recebe os guerreiros mortos em combate. Estes são selecionados e resgatados pelas Valquírias nos campos de batalha e conduzidos ao pé do trono de Odin, onde recebem os elogios por sua bravura. Quando algum favorito especial do deus era levado para Asgard, Valfather (Pai dos Mortos), como Odin era chamado quando presidia os guerreiros, às vezes se levantava de seu trono e, pessoalmente, dava as boas-vindas no grande portão de entrada.



A fonte de Mimir

Conta-se que, no início dos tempos, para obter a grande sabedoria pela qual é tão famoso, Odin visitou a Fonte de Mimir (Memória), “a fonte de toda a inteligência e sabedoria”, em cujas profundidades líquidas até o futuro estava claramente refletido. Odin implorou ao velho que guardava a fonte para que o deixasse beber dela. Contudo, Mimir, que conhecia bem o valor de tal favor, recusou o benefício, a menos que Odin consentisse em dar em troca um de seus olhos.

O deus não hesitou, pois muito valorizava a água sagrada, e imediatamente arrancou um de seus olhos, entregando-o a Mimir,

que o jogou no fundo de sua fonte.

Bebendo fartamente da fonte de Mímir, Odin adquiriu o conhecimento que cobiçava e nunca se arrependeu do sacrifício que havia feito. Em memória àquele dia, quebrou um galho da árvore sagrada Yggdrasil e com ele fabricou sua lança Gungnir.

Entretanto, embora Odin fosse agora um sábio, estava triste e oprimido, pois havia visto o futuro e se tornara consciente da natureza transitória de todas as coisas e até mesmo do destino dos deuses, que estavam condenados a perecer. Esse conhecimento afetou tanto seu espírito que ele carregou para sempre uma expressão melancólica e contemplativa.

Para testar o valor da sabedoria que recebera, Odin foi visitar o mais instruído de todos os gigantes, Vafthrudnir, e travou com ele uma disputa de inteligência em que a aposta era nada menos que a cabeça do perdedor.

Nessa ocasião, Odin se disfarçara de andarilho, a conselho de Frigga, e declarara que seu nome era Gangrad. A disputa de sagacidade começou imediatamente. Vafthrudnir questionava seu convidado sobre os cavalos que levavam o Dia e a Noite pelo céu, sobre o rio Ifing que separava Jotunheim de Asgard e também sobre Vigrid, o campo onde a última batalha seria travada. Odin respondeu minuciosamente a todas essas perguntas.

Quando Vafthrudnir terminou, Odin iniciou o interrogatório e recebeu respostas igualmente explícitas sobre a origem do céu e da terra, a criação dos deuses, a batalha com os Vanas, as ocupações dos heróis em Valhalla e os governantes que substituiriam o Æsir quando todos tivessem perecido com o mundo que haviam criado. Quando, por fim, Odin se inclinou para perto do gigante e perguntou suavemente quais palavras Odin sussurrou para seu filho morto

Balder, enquanto este estava deitado em sua pira funerária, Vafthrudnir reconheceu seu visitante divino. Saltando para trás, consternado, Vafthrudnir declarou que ninguém além do próprio Odin poderia responder a essa pergunta e que agora estava bastante claro que ele se empenhara loucamente em uma disputa de sabedoria e inteligência com o rei dos deuses e merecia plenamente a penalidade pelo fracasso, a perda de sua cabeça.



Skadi

A deusa do inverno

Logo após o retorno de Idun de Thrymheim e a morte de Thiassi dentro dos limites de Asgard, os deuses reunidos ficaram muito surpresos e consternados ao ver Skadi, a filha do gigante, aparecer um dia para exigir satisfação pela morte de seu pai. Embora fosse filha de um gigante do gelo feio e velho, Skadi, a deusa do inverno, era, na verdade, muito bonita. Ela usava uma armadura prateada, uma lança cintilante, flechas pontiagudas, vestido de caça branco

curto, perneiras de pele branca e sapatos de neve largos. Os deuses não puderam deixar de reconhecer a justiça de sua reivindicação, por isso ofereceram a reparação habitual como expiação. Skadi, no entanto, estava tão zangada que a princípio recusou esse compromisso e exigiu uma vida por uma vida, até que Loki, desejando aplacar sua ira e pensando que, se pudesse ao menos fazê-la sorrir, o resto seria fácil, começou a fazer todo tipo de brincadeiras. Prendendo uma cabra a si mesmo por um cordão invisível, ele fez por uma série de travessuras, que foram reproduzidas pela cabra, e a visão era tão grotesca que todos os deuses riram e até Skadi foi forçada a sorrir.

Aproveitando esse clima ameno, os deuses apontaram para o firmamento, onde os olhos do pai de Skadi brilhavam como estrelas radiantes no hemisfério norte. Disseram a ela que os colocaram lá para lhe render toda a honra e, finalmente, acrescentaram que ela poderia escolher como marido qualquer um dos deuses presentes na assembleia, porém a escolha deveria ser feita vendo apenas as pernas e os pés dos candidatos.

De olhos vendados para que pudesse ver apenas os pés dos deuses em círculo, o olhar de Skadi caiu sobre um par de pés muito bem formados. Ela tinha certeza de que eles pertenciam a Balder, o deus da luz, cujo rosto brilhante a encantara, e designou o dono daqueles pés como sua escolha.

Quando a venda foi removida, no entanto, ela descobriu, para seu desgosto, que havia escolhido Niord, a quem sua palavra foi prometida; mas, apesar de sua decepção, ela passou uma feliz lua de mel em Asgard, onde todos pareciam deliciar-se em fazer sua honra. Depois disso, Niord levou sua noiva para a casa em Noatun, onde o som monótono das ondas, o grito das gaivotas e das focas perturbaram tanto o sono de Skadi que ela finalmente declarou que

era impossível permanecer ali por mais tempo e implorou ao marido que a levasse de volta para Thrymheim, sua terra natal.

Niord, ansioso por agradar sua nova esposa, consentiu em levá-la para Thrymheim e morar lá com ela nove noites em cada doze, desde que ela passasse os três restantes com ele em Noatun. Entretanto, quando ele alcançou a região montanhosa, o sopro do vento nos pinheiros, o trovão das avalanches, o estalo do gelo, o rugido das cachoeiras e o uivo dos lobos lhe pareceu tão insuportável quanto o som do mar parecia à sua esposa, e ele não podia deixar de se alegrar cada vez que terminava seu período de exílio e partia novamente para Noatun.

A despedida de Niord e Skadi

Por algum tempo, Niord e Skadi, que são as personificações do verão e do inverno, alternaram-se assim, a esposa passando os três meses curtos de verão à beira-mar, e ele relutantemente permanecendo com ela em Thrymheim durante os nove longos meses de inverno. Todavia, concluindo finalmente que seus gostos nunca iriam concordar, eles decidiram separar-se para sempre e voltaram para suas respectivas casas, onde cada um poderia seguir as ocupações que lhes foram conferidas e os costumes que haviam herdado.

Skadi depois se casou com Uller, o deus do inverno. Como Skadi era uma atiradora hábil, ela é representada com arco e flecha e, como deusa da perseguição, geralmente é acompanhada por um dos lobos esquimós, tão comuns no norte. Skadi era invocada por caçadores e viajantes no inverno, cujos trenós ela guiava sobre a neve e o gelo, ajudando-os a alcançar seu destino em segurança.

A raiva de Skadi contra os deuses que mataram seu pai, o gigante das tempestades, é um emblema da rigidez inflexível da terra envolta em gelo, que a brincadeira de Loki finalmente suavizou (o raio do calor). Ela sorri e permite o abraço de Niord (Verão). Seu amor, no entanto, não pode segurá-la por mais de três meses do ano, pois ela sempre anseia secretamente pelas tempestades de inverno e por suas atividades habituais entre as montanhas.

A adoração de Niord

Niord deveria abençoar os navios que entravam e saíam do porto, e seu templo ficava à beira-mar. Como todas as plantas aquáticas deveriam pertencer a ele, a esponja marinha era conhecida no norte como “luva de Niord”, um nome que foi mantido até recentemente, quando a mesma planta foi rebatizada popularmente de “mão da Virgem”.



Luta de Thor com os gigantes

Pintura de Mårten Eskil Winge, 1872.





Thor

Thor é uma das figuras mais importantes da mitologia nórdica. Filho de Odin e Jord (Terra) e deus guerreiro por excelência, Thor é o arquétipo do guerreiro leal e honrado. Ele é o defensor infatigável dos deuses Æsir e de sua fortaleza, Asgard, contra as invasões dos gigantes, que em geral são inimigos dos deuses. Ninguém é mais adequado para essa tarefa que Thor. Sua coragem e senso de dever são inabaláveis, e sua força física é praticamente inigualável.

Thor é facilmente reconhecido por sua barba ruiva e por estar sempre carregando um martelo mágico de cabo curto, Mjolnir, de

grande poder destrutivo e que sempre volta para sua mão após ser atirado. Para manuseá-lo, é preciso usar luvas de ferro especiais. Além disso, ele tem um cinto mágico que dobra sua força, que já é imensa.

O martelo de Thor era usado para santificar tanto quanto era usado para destruir — e, na verdade, essas duas propriedades eram uma e a mesma, já que qualquer purificação envolve, necessariamente, o banimento de forças ou elementos hostis. A bênção dos casamentos, por exemplo, era realizada por meio de seu martelo.

O deus do trovão faz incursões frequentes ao mundo dos gigantes. Sempre viaja em um carro puxado por duas cabras, Tanngrísniir e Tanngnióst, que em caso de emergência também servem de alimento, porque ressuscitam de seus ossos. Esses animais poderiam ser sacrificados ao pôr do sol e ressuscitar na manhã seguinte, desde que fosse tomado o cuidado de colocar os ossos sem quebrar nas respectivas peles e abençoá-las com o martelo.

O inimigo particular de Thor é Jormungand, a enorme serpente marinha que circunda Midgard, o mundo da civilização humana. Thor e Jormungand finalmente se enfrentarão durante o Ragnarok, quando nenhum dos dois sobreviverá.

Além de seu papel como guerreiro modelo e defensor da ordem da sociedade e de suas ambições, Thor desempenhou um grande papel na promoção da agricultura e da fertilidade. Dizem que Thor preside o ar, que governa os trovões e os raios, os ventos e as chuvas, o clima agradável e as colheitas. Sua esposa Sif, raramente mencionada, é conhecida principalmente por seus cabelos dourados, o que certamente é um símbolo para os campos de grãos. Seu casamento é, portanto, um exemplo do que os historiadores da religião chamam de “hierogamia” (casamento

divino), que, particularmente entre os povos indo-europeus, geralmente ocorre entre um deus do céu e uma deusa da terra. A fecundidade da terra e a prosperidade concomitante do povo são resultado da união sexual do céu e da terra.

Os cabelos dourados de Sif



Sif era a esposa de Thor, o deus do trovão. Ela tinha lindos cabelos longos que caíam sobre seus ombros como uma chuva de ouro. Um dia, Loki passava pelo palácio de Thor quando viu Sif adormecida nos degraus. Não havia nada que Loki apreciasse mais do que uma chance de fazer maldade, e não houve uma única vez em que tenha visto algo bonito sem querer estragá-lo. Então, quando ele encontrou Sif dormindo profundamente, caminhou na pontas dos pés até ela e cortou todo o cabelo dourado da deusa.

Quando Sif finalmente acordou e viu o que havia acontecido, começou a chorar amargamente, pois seus cabelos dourados eram o orgulho e a alegria de Thor. Ela estava com medo de que ele nunca mais quisesse olhar para ela agora que não mais os tinha. Então ela se levantou da escada onde estava sentada e foi se esconder no jardim. Quando Thor chegou em casa, procurou-a por todo o palácio e foi de sala em sala chamando o nome dela. Não a encontrando em casa, ele saiu para o jardim e, depois de procurar por um longo tempo, finalmente encontrou a pobre Sif atrás de uma pedra soluçando amargamente. Quando ouviu a história dela, tentou confortá-la da melhor maneira possível, mas Sif continuou chorando e cobriu com os braços a cabeça tosquiada.

“Eu sei quem fez essa coisa vergonhosa”, exclamou Thor, irado. “Foi aquele malvado Loki, mas desta vez ele pagará caro por essa maldade”. Dizendo isso, saiu do palácio com um olhar tão ameaçador que até os outros deuses tremeram. Loki não esperava ser pego tão cedo, por isso não pensara em procurar um esconderijo. Então, quando Thor apareceu diante dele repentinamente, Loki ficou assustado demais para tentar escapar. Ele se esqueceu até mesmo de suas mentiras prontas. Quando Thor o sacudiu com raiva e ameaçou matá-lo por seu ato perverso, ele não negou, apenas implorou por misericórdia e prometeu devolver a Sif os cabelos que havia cortado. Thor, então, soltou-o, depois de fazê-lo jurar solenemente cumprir sua promessa.

Loki já havia perdido o cabelo verdadeiro que cortara. Então, para manter sua palavra, ele deveria encontrar outra coisa que fosse suficientemente parecida, para fazer Sif acreditar que realmente tinha seu próprio cabelo de volta. Como havia apenas um lugar onde um trabalho hábil e astuto como esse poderia ser feito, Loki atravessou a ponte do arco-íris que liga Asgard à Terra e correu

para a montanha alta que esconde entre suas rochas a entrada para o mundo inferior. Ninguém, além de um deus ou um dos elfos escuros, poderia ter encontrado essa abertura oculta, mas Loki a conhecia bem. Primeiro, ele procurou um pequeno riacho que corria ao pé da montanha. Ele o seguiu até sua fonte, em uma caverna profunda entre as rochas, e, quando chegou ao local onde ela borbulhava do chão, levantou um tronco enorme que estava ali caído, aparentemente por acaso. Isso revelou uma pequena passagem que levava ao centro da Terra e, ao longo desse caminho, Loki se apressou, tropeçando na escuridão, até chegar ao submundo, onde viviam os elfos escuros. Eles estavam ocupados em sua maravilhosa oficina, que era iluminada apenas pelo fogo da forja, mas, quando viram Loki, deitaram suas ferramentas e perguntaram como poderiam servi-lo.

“Eu tenho uma tarefa para vocês”, respondeu Loki, “que exige tanta habilidade que mal ousou pedir que vocês tentem. Trata-se nada menos do que fazer com seu ouro algumas mechas de cabelo que devem ser tão macias, finas e bonitas quanto os cabelos dourados que adornam a cabeça de Sif, a esposa de Thor. Sem dúvida, vocês já ouviram falar da beleza dos cabelos da deusa, então sabem como é difícil a tarefa que dou a vocês”.

Os elfos, nada assustados, começaram a trabalhar imediatamente e, selecionando uma barra de ouro perfeita, eles a martelaram muito suavemente, depois a fiaram em fios tão finos que pareciam raios de sol e tão macios que pareciam seda. Quando o trabalho foi concluído e colocado nas mãos de Loki, superava em beleza tudo o que ele já havia visto, e ele teve certeza de que Thor não poderia reclamar de seu presente. Então ele agradeceu aos elfos escuros e correu com seu prêmio de volta a Asgard e ao palácio de Thor, onde

todos os deuses estavam reunidos para ver o cumprimento da promessa de Loki.

Apesar do sucesso de seu empreendimento, o medo do temperamento precipitado de Thor manteve Loki um pouco humilhado, pois sabia-se que o Trovão esmagava o objeto de sua raiva com seu martelo quando sua ira era despertada. Seu rosto estava fechado e ameaçador quando Loki chegou, e ao lado dele estava Sif, chorando amargamente e tentando cobrir a cabeça com as mãos. No entanto, Loki se aproximou corajosamente e colocou sobre a cabeça dela os cabelos dourados que os elfos haviam feito. Para a surpresa de todos, o cabelo cresceu rapidamente, e ninguém poderia dizer que não eram seus próprios cabelos dourados. Então Sif ficou orgulhosa e feliz mais uma vez, e Loki foi perdoado.



Pintura "Donar-Thor", do pintor alemão Max Koch (1859 -1930), pintado por volta de 1905.



A criação do martelo de Thor

Quando Loki foi à casa subterrânea dos elfos para encontrar o cabelo dourado para Sif, ele pensou que seria bom encomendar outros dois presentes: um para Odin e outro para Freyr — para que a raiva deles por sua crueldade com a bela esposa de Thor fosse menor. Os anões sempre ficavam muito felizes em ajudar Loki quando ele estava com problemas, pois eles também gostavam de fazer travessuras. Então, quando Loki pediu os outros dois presentes, os anões puseram-se a trabalhar com prazer. Os cabelos dourados eles já haviam colocado nas mãos de Loki, e agora andavam apressados pelo local, reunindo uma centena de materiais diferentes para usar em seu trabalho, pois eram necessárias coisas da terra, do ar, do fogo e da água para fabricar os maravilhosos presentes que vinham das mãos dos elfos.

Em pouco tempo, eles entregaram ao deus uma lança que sempre atingia o alvo, mesmo se ela fosse mal lançada, e um barco maravilhoso que se dobraria em um pequeno pacote, mas poderia também se expandir o suficiente para abrigar todos os deuses e deusas de Asgard. Loki ficou encantado com esses presentes e correu de volta ao salão do conselho de Odin, onde os deuses estavam reunidos para julgá-lo pelo tratamento cruel que dispensara a Sif.

Embora o cabelo de ouro fiado tivesse ficado tão perfeito que Loki não tinha nada a temer da raiva de Thor, ele viu que Odin ainda estava descontente e olhando para ele com as sobrancelhas severas. Assim, o deus astuto pegou os dois outros presentes e entregou a lança a Odin e o barco a Freyr. Ambos os deuses ficaram encantados com a habilidade dos elfos, e toda a assembleia estava tão ocupada examinando os presentes de Loki que não notaram o anão Brock, que havia seguido Loki até Asgard e agora estava parado na sombra do trono de Odin.

Quando os deuses ficaram exaltados ao aprovar a lança e o barco mágicos, Brock não conseguiu mais conter sua raiva e gritou: “Vocês não são capazes de encontrar nada melhor do que esses insignificantes brinquedos para elogiar? Meu irmão Sindri pode fazer coisas muito mais maravilhosas do que essas”. Com essa interferência arrogante, Loki ficou muito zangado e disse: “Prove, então! Pois sei que seu irmão é apenas um trabalhador medíocre. Façamos uma aposta de que você não consegue trazer aqui três presentes melhores do que esses que você despreza; e aquele que perder a aposta pagará com a cabeça”. Brock aceitou o desafio e partiu imediatamente para a caverna onde Sindri mantinha seus anões trabalhando noite e dia.

Ele contou ao irmão sobre a aposta que havia feito com Loki, e Sindri riu e prometeu que a cabeça do deus seria pendurada na caverna, naquela noite, como um troféu. Então ele preparou uma grande fogueira e, enquanto trabalhava arduamente com suas ferramentas, ordenou que Brock aticasse o fogo com o fole o mais forte que pudesse, para que as chamas ficassem cada vez mais altas. Então, quando achou que havia chegado o momento certo, jogou no fogo uma pele de porco e, pedindo que Brock continuasse trabalhando no fole, deixou a caverna.

O anão soprava com força. A forja brilhava tão intensamente que toda a caverna estava iluminada, e Brock podia ver as pilhas de ouro e prata e pedras brilhantes espalhadas por toda parte. De repente, um enorme moscardo voou para dentro da sala e, disparando em direção à sua mão, picou-o com tanta força que ele rugiu de dor. Ainda assim, ele não tirou a mão do fole, pois, com a astúcia de sua raça, sabia que a mosca não era outro senão Loki, que assumira essa forma na esperança de estragar o trabalho de Sindri.

Quando o mestre-ferreiro voltou, olhou ansiosamente para a forja e viu que o fogo brilhava como sempre. Então ele murmurou algumas palavras mágicas sobre as chamas e puxou um javali de ouro. Ele entregou isso ao irmão, dizendo que o javali tinha o poder de voar e lançar luz dos pelos dourados enquanto voava. Brock ficou tão satisfeito com esse presente que nada disse sobre a mão inchada. Quando Sindri pediu que ele mantivesse o fole funcionando, ele concordou de bom grado.

O ferreiro, então, jogou um pedaço de ouro nas chamas e, pedindo a Brock que mantivesse o fogo bem quente, saiu da caverna novamente. Brock começou a trabalhar com mais força do que nunca nos foles, e, quando o fogo brilhava de tal modo a parecer a

luz do dia na sala, a mosca voou na direção dele e o picou no pescoço. Ele gritou de dor e tentou livrar-se do atormentador, mas continuou fiel ao trabalho e não levantou a mão dos foles nem por um momento. Quando Sindri voltou, encontrou o fogo brilhando intensamente e, inclinando-se sobre ele, retirou das chamas um belo anel de ouro, que a cada nove noites dava origem a nove anéis de ouro tão maravilhosos quanto aquele.

Brock ficou tão encantado com esse presente que quase se esqueceu do pescoço ferido e, obedientemente, manteve seu lugar no fole. Então, Sindri jogou um pedaço de ferro no fogo e, ordenando ao irmão que trabalhasse firmemente em sua tarefa — pois esse era o presente mais importante de todos —, saiu da caverna. Brock agarrou os foles com firmeza e começou a trabalhar com todas as suas forças. No momento em que as chamas estavam saltando ferozmente e a sala parecia iluminada por um milhão de velas, a mosca voou em direção a Brock e o picou entre os olhos.

O pobre anão ficou quase frenético com a dor da ferida e com o sangue que escorria em seus olhos. Entretanto, embora atordoado e cego, de modo que mal podia ver o fogo, ele continuou trabalhando obstinadamente nos foles, levantando apenas uma mão por um momento para limpar o sangue dos olhos. O fogo brilhava como uma fornalha, mas naquele instante as chamas arderam menos intensamente, e Sindri — que acabara de entrar na sala — começou a repreender o irmão por seu descuido. Então o ferreiro tirou do fogo um poderoso martelo, perfeito em todos os aspectos, exceto que o cabo era muito curto, em razão do fato de Brock ter levantado a mão por um momento dos foles.

Sindri deu os três presentes ao irmão e ordenou que os levasse imediatamente a Asgard e trouxesse a cabeça de Loki como pagamento pela aposta perdida. Quando o anão chegou ao salão do

conselho de Odin, os deuses se reuniram para decidir o resultado, pois todos estavam ansiosos para ver quais presentes Sindri havia enviado. Brock entregou o anel a Odin, que o elogiou muito e disse: “Agora, nunca vai me faltar ouro”. Freyr ficou encantado com seu javali e disse que seria muito mais divertido andar em suas costas do que no barco mágico de Loki. Por fim, Brock deu o maravilhoso martelo Mjolnir a Thor, dizendo: “Aqui está um martelo que pode esmagar montanhas, pode causar raios e trovões quando balança no ar e sempre voltará à sua mão, não importa o quão longe você possa jogá-lo”. Então o anão virou-se para Odin e disse: “Decida agora entre Loki e eu, ó Sábio, e declare quais presentes valem mais para Asgard”.

Embora os deuses relutassem em condenar um de seus membros em favor de um anão, não havia como contestar o fato de que o martelo de Thor valia mais do que todos os presentes de Loki, pois isso significava a certeza da proteção de Asgard contra os ataques dos gigantes do gelo. Então Odin declarou que Brock havia ganhado a aposta e que Loki devia pagar o prêmio com a cabeça. Contudo, Loki não tinha intenção de se submeter a esse decreto, então ele primeiro ofereceu ao anão uma enorme quantia em dinheiro como recompensa, mas Brock, com raiva, recusou o ouro e insistiu que o trato fosse mantido. Então Loki gritou: “Bem, você deve me pegar primeiro”, e saiu em disparada com seus sapatos mágicos, que podiam carregá-lo pelo ar e sobre a água com uma rapidez maravilhosa. Como Brock sabia que nunca poderia pegar o fugitivo, ficou negro de raiva e virou-se para Odin, chorando: “É assim que os deuses mantêm a palavra, ou a palavra de Odin permanece firme?” Todos os presentes sabiam bem que uma promessa feita até mesmo pelo mais mesquinho entre eles devia ser considerada sagrada. Então Odin enviou Thor atrás de Loki. Em sua carruagem rápida, puxada pelas cabras brancas como a neve, o deus do trovão

alcançou facilmente o fugitivo e o levou de volta a Asgard. Loki percebeu que deveria usar a astúcia para salvar sua vida e disse a Brock: “Você pode pegar minha cabeça, se quiser, mas não deve tocar meu pescoço”.

Como isso era obviamente impossível, o anão sabia que fora enganado pelo astuto Loki e foi embora fumegando de raiva e decepção. Antes, porém, de deixar Asgard, ele tirou do bolso um furador e uma correia e costurou os lábios de Loki para que, pelo menos por um tempo, o deus complicado não pudesse mais se vangloriar.



Tyr, o deus da espada.

Ilustração de Carl Emil Doepler (1824-1905), 1882.



Tyr

Tyr era filho de Odin e de Frigga. Deus original da guerra, Tyr é considerado o mais corajoso de todos os deuses. Tendo um forte interesse pela justiça e por tratados justos, ele é frequentemente considerado o deus da guerra e da paz e é ele quem decide quem vencerá as batalhas.

Tyr era frequentemente invocado pelas várias nações do Norte, que clamavam a ele, assim como a Odin, que lhes concedesse a vitória. A ele foi consagrado um dos dias da semana, o dia de Tiu, que no inglês moderno se tornou terça-feira. Os guerreiros costumavam

adorá-lo sob o emblema de uma espada, seu atributo distintivo, e em sua homenagem realizavam grandes danças de espada. Às vezes, os participantes formavam duas longas filas, cruzavam as espadas, apontavam para cima e desafiavam os mais ousados a dar um salto veloz sobre elas. Outras vezes, os guerreiros uniam as pontas das espadas em forma de rosa ou roda e, quando essa figura estava completa, convidavam o chefe a ficar no centro, formado por lâminas de aço planas e brilhantes, e então o carregavam sobre ela através do acampamento em triunfo. A ponta da espada era considerada tão sagrada que se tornou costume registrar juramentos sobre ela.

Tyr era frequentemente descrito como o deus de uma só mão desde que seu membro foi mordido pelo lobo monstruoso Fenrir quando o deus tentou prender a criatura (e Fenrir foi, portanto, vinculado com sucesso até Ragnarok, por causa do sacrifício de Tyr). De acordo com a versão em prosa de Ragnarok, apesar deste episódio, Tyr será morto por Garm, o cão de guarda de Hela.

A história de Fenris

Loki casou-se secretamente em Jotunheim com a hedionda gigante Angrboda (Angústia), que lhe deu três filhos monstruosos: o lobo Fenris; Hela, a deusa da morte; e Jormungand, uma terrível serpente. Ele manteve a existência desses monstros em segredo o quanto pôde, mas eles cresceram tão rapidamente que não puderam mais ficar confinados na caverna onde vieram à luz. Odin, de seu trono Hlidskialf, logo se deu conta da existência deles e também da inquietante rapidez com que aumentavam de tamanho. Temeroso de que, quando os monstros adquirissem mais força, invadissem Asgard e destruíssem os deuses, Odin decidiu livrar-se

deles e, partindo para Jotunheim, jogou Hela nas profundezas de Niflheim, dizendo-lhe que ela poderia reinar sobre os nove mundos sombrios dos mortos. Depois lançou Jormungand ao mar, onde o monstro alcançou proporções tão imensas que, finalmente, circundou a terra e pôde morder o próprio rabo.

Não muito satisfeito com o fato de a serpente atingir dimensões tão assustadoras em seu novo elemento, Odin resolveu levar Fenris a Asgard, onde esperava, com um tratamento gentil, torná-lo dócil e tratável. Entretanto, todos os deuses se encolheram consternados quando viram o lobo e nenhum ousou se aproximar para lhe dar comida, exceto Tyr, que nada temia. Vendo que Fenris diariamente aumentava em tamanho, força, voracidade e ferocidade, os deuses reuniram-se em conselho para deliberar que destino dar a ele. Eles decidiram por unanimidade que, como profanariam seus hábitos de paz se o matassem, eles o manteriam preso, para que ele não os pudesse prejudicar.

Com esse objetivo em mente, pegaram uma corrente muito forte, chamada Læding, e propuseram que Fenris deixasse prender por brincadeira, como um teste de sua força. Confiante em sua capacidade de se libertar, Fenris pacientemente permitiu que eles o prendessem bem e, quando todos se afastaram, esticou-se com um esforço poderoso e facilmente estourou a corrente.

Escondendo seu desgosto, os deuses elogiaram sua força, mas criaram um grilhão muito mais forte, Droma. Após alguma persuasão, o lobo permitiu que prendessem Droma ao redor dele, como antes. Mais uma vez, um pequeno e breve esforço foi suficiente para romper as amarras. Por isso, é proverbial no Norte usar as expressões figurativas “soltar-se de Læding” e “escapar de Droma” sempre que grandes dificuldades precisam ser superadas.

Os deuses, percebendo que amarras comuns, por mais fortes que fossem, nunca prevaleceriam sobre a grande força do lobo Fenris, ordenaram a Skirnir, servo de Frey, descer até Svart-alfaheim e pedir aos anões que criassem uma amarra que nada pudesse romper.

Por meio das artes mágicas, os anões escuros fabricaram uma corda de seda fina de materiais impalpáveis, como o som dos passos de um gato, a barba de uma mulher, as raízes de uma montanha, os desejos do urso, a voz dos peixes e o cuspe de pássaros. Quando terminaram, deram a Skirnir, assegurando-lhe que nenhuma força poderia rompê-la e que, quanto mais fosse forçada, mais forte se tornaria.

Armado com essa corda, chamada Gleipnir, os deuses levaram Fenris para a ilha de Lyngvi, no meio do lago Amsvartnir, e novamente propuseram testar sua força. No entanto, embora Fenris estivesse ainda mais forte, desconfiou da corda que parecia tão fraca. Por isso, ele se recusou a deixar-se amarrar, a menos que um dos Æsir consentisse em colocar a mão em sua boca e deixá-la ali, como sinal de boa-fé e de que nenhuma arte mágica seria usada contra ele.

Os deuses ouviram a decisão com consternação e todos recuaram, exceto Tyr, que, vendo que os outros não se arriscariam a cumprir essa condição, deu um passo corajoso para a frente e enfiou a mão entre as mandíbulas do monstro. Os deuses, então, prenderam Gleipnir firmemente ao redor do pescoço e das patas de Fenris e, quando viram que os maiores esforços dele para libertar-se eram infrutíferos, gritaram e riram de alegria. Tyr, no entanto, não pôde compartilhar dessa alegria, pois o lobo, encontrando-se em cativeiro, mordeu a mão do deus no pulso, que desde então é conhecido como articulação do lobo.

Privado da mão direita, Tyr foi forçado a usar o braço mutilado como escudo e a empunhar a espada com a mão esquerda, mas tal era sua destreza que ele ainda conseguia matar seus inimigos como antes.

Os deuses, apesar do esforço do lobo, puxaram o fim do grilhão Gelgia pela rocha Gioll e o prenderam à rocha Thviti, que estava bem enterrada no chão. Abrindo bem as mandíbulas medonhas, Fenris soltava uivos tão terríveis que os deuses, para silenciá-lo, enfiaram uma espada em sua boca, o punho sobre a mandíbula e a ponta contra o palato. O sangue, então, começou a derramar em tais correntes, formando um grande rio, chamado Von. O lobo estava destinado a permanecer fortemente acorrentado até o último dia, quando romperia seus laços e ficaria livre para se vingar.



Uller

Uller, o deus do inverno, era filho de Sif e enteado de Thor. Seu pai, que nunca é mencionado nas sagas do Norte, deve ter sido um dos temidos gigantes do gelo, pois Uller amava o frio e adorava viajar pelo país com suas botas de neve. Como deus da caça e do arco e flecha, ele é representado com uma aljava cheia de flechas e um enorme arco. E, como o teixo fornece a melhor madeira para a fabricação dessas armas, diz-se que essa é sua árvore favorita. Para ter um suprimento de madeira adequado sempre à mão, Uller passou a morar em Ydalir, o vale dos teixos, onde o clima sempre é muito úmido.

Como deus do inverno, Uller perdia apenas para Odin, cujo lugar ele usurpou durante sua ausência nos meses de inverno do ano. Durante esse período, ele exerceu total influência sobre Asgard e Midgard e até apossou-se de Frigga, esposa de Odin. Ao retornar, Odin o expulsou, forçando-o a refugiar-se no norte gelado ou no topo dos Alpes. Ali ele construiu uma casa de verão para a qual se retirou até que, sabendo que Odin havia partido mais uma vez, outra vez ousou aparecer nos vales.

Uller é especialmente notado por sua rapidez. Conta-se também que Uller conjurou runas mágicas sobre um pedaço de osso, transformando-o em um navio, que o carregava sobre a terra ou o mar.

Como os sapatos de neve têm a forma de um escudo e o gelo com o qual ele anualmente envolvia a Terra atuava como um escudo para protegê-la de danos durante o inverno, Uller recebeu o título de deus do escudo e era especialmente invocado por todas as pessoas que iam participar de um duelo ou de uma luta desesperada.

Uller se casou com Skadi, a esposa divorciada de Niord, a personificação feminina do inverno e do frio, e seus gostos eram tão parecidos que eles viveram em perfeita harmonia.

Adoração a Uller

Numerosos templos foram dedicados a Uller, no Norte, e, em seus altares, assim como nos de todos os outros deuses, havia um anel sagrado sobre o qual os juramentos eram feitos. Dizia-se que esse anel tinha o poder de encolher tão violentamente a ponto de cortar o dedo de qualquer pessoa que, premeditadamente, cometesse perjúrio. As pessoas visitavam o santuário de Uller, especialmente

durante os meses de novembro e dezembro, para pedir-lhe que enviasse uma espessa cobertura de neve sobre suas terras, como garantia de uma boa colheita; e, como se dizia que ele enviava os gloriosos lampejos da aurora boreal, que iluminam o céu do norte durante sua longa noite, ele era considerado quase semelhante a Balder, a personificação da luz.

Uller era amigo especial de Balder, principalmente porque também passava parte do ano nas profundezas sombrias de Niflheim, com Hela, a deusa da morte. Uller sofria um banimento anual durante os meses de verão, quando era forçado a renunciar ao seu domínio sobre a Terra em favor de Odin, o deus do verão, e lá Balder juntava-se a ele no meio do verão, quando desaparecia de Asgard, pois então os dias começavam a ficar mais curtos, e o poder da luz (de Balder) gradualmente cedia ao poder sempre crescente da escuridão (de Hodur).



Vali

Billing, rei dos rutenos, ficou profundamente consternado quando soube que uma grande força estava prestes a invadir seu reino, pois estava velho demais para lutar. Sua única filha, Rinda, embora estivesse em idade de se casar, recusava-se obstinadamente a escolher um marido entre seus muitos pretendentes e, assim, dar a seu pai a ajuda de que ele tanto precisava.

Enquanto Billing refletia desconsolado em seu salão, um estranho entrou de repente no palácio. Olhando para cima, o rei viu um homem de meia-idade envolto em uma capa larga e com um chapéu

de abas largas puxado sobre a testa para esconder o fato de que tinha apenas um olho. O estrangeiro indagou, com cortesia, a causa daquela evidente depressão. Como havia algo no forasteiro que inspirava confiança, o rei contou tudo e, ao final da conversa, o forasteiro se ofereceu para comandar o exército dos rutenos contra o inimigo.

A oferta foi aceita com alegria, e não demorou muito até que Odin — pois era ele — conquistasse um sinal de vitória. Retornando triunfante, pediu permissão para cortejar a filha do rei. Apesar da idade avançada do pretendente, Billing esperava que sua filha tivesse ouvidos favoráveis a um cortejador que aparentava ser muito distinto, e imediatamente expressou seu consentimento. Então Odin, ainda desconhecido, apresentou-se diante da princesa, mas ela rejeitou a proposta dele com desdém e deu um tapa nos ouvidos dele quando ele tentou beijá-la.

Forçado a se retirar, Odin, no entanto, não renunciou ao seu propósito de fazer de Rinda sua esposa, pois ele sabia, graças à profecia de Rossthiof, que ninguém, a não ser ela, poderia criar o vingador de seu filho assassinado. Seu próximo passo, portanto, foi assumir a forma de um ferreiro, e com esse disfarce voltou ao palácio de Billing, onde confeccionou ornamentos caros de prata e ouro. Ele fez tantas peças preciosas e com tanta maestria que o rei concordou com alegria quando ele perguntou se poderia se apresentar à princesa. No entanto, o ferreiro Rosterus, como se anunciou, foi dispensado por Rinda tão sem cerimônia quanto o general de sucesso fora; e, embora seu ouvido mais uma vez formigasse com a força do golpe dela, ele estava mais determinado do que nunca a fazê-la sua esposa.

Na tentativa seguinte, Odin se apresentou diante da donzela caprichosa disfarçado de guerreiro, pois pensou que um jovem

soldado poderia, com um pouco de sorte, tocar o coração da donzela; mas, quando tentou beijá-la, ela o empurrou tão de repente que ele tropeçou e caiu sobre um joelho. Diante desse insulto, Odin ficou tão furioso que puxou sua vara mágica do peito, apontou-a para Rinda e pronunciou um feitiço tão terrível que ela caiu nos braços de suas ajudantes rígida e aparentemente sem vida.

Quando a princesa recobrou os sentidos, seu pretendente havia desaparecido, mas o rei descobriu com grande consternação que ela havia perdido completamente o juízo e estava em profunda melancolia. Em vão todos os médicos foram convocados, e todos tentaram curá-la, mas a donzela permanecia passiva e triste. O pai já havia perdido a esperança quando apareceu uma velha, que se anunciou como Vecha e se ofereceu para curar a princesa. A velha, que era Odin disfarçado, primeiro receitou um escalda-pés para a paciente, mas, como isso não pareceu ter um efeito muito acentuado, ela propôs tentar um tratamento mais drástico. Para isso, declarou Vecha, a paciente deveria ser confiada a seus cuidados exclusivos e deveria estar amarrada com segurança para que não oferecesse a menor resistência. Billing, ansioso para salvar sua filha, estava disposto a concordar com qualquer coisa. E assim, tendo conquistado todo o poder sobre Rinda, Odin a obrigou a se casar com ele, libertando-a dos grilhões e feitiços somente depois que ela prometeu ser sua esposa.

A profecia de Rossthiof estava agora cumprida, pois Rinda deu à luz um filho chamado Vali, uma personificação dos dias prolongados, que cresceu com tanta rapidez que, no decorrer de um único dia, alcançou sua plena estatura. O jovem deus correu então para Asgard, com arco e flecha na mão, para vingar a morte de Balder contra seu assassino, Hodur, o deus cego das trevas.

Nesse mito, Rinda, uma personificação da crosta congelada da Terra, resiste ao calor do cortejo do sol, Odin, que em vão aponta que a primavera é o momento para explorações bélicas e oferece os adornos do verão dourado. Ela só cede quando, depois de um banho (o banho de pés), o degelo começa. Conquistada então pelo irresistível poder do sol, a Terra cede ao seu abraço, é libertada do feitiço do gelo que a deixou dura e fria e traz à luz Vali, o camponês, que sai de sua cabana escura quando os dias agradáveis chegam. O assassinato de Hodur por Vali é, portanto, emblemático do “surgimento de nova luz após as trevas inverniais”.

Vali, classificado como uma das doze divindades que ocupavam assentos no grande salão de Glads-heim, compartilhou com seu pai a habitação chamada Valaskialf e estava destinado, mesmo antes do nascimento, a sobreviver à última batalha e ao crepúsculo dos deuses e a reinar com Vidar sobre a Terra regenerada.

Na imagem a seguir: No ar, entre nuvens, e sobre um cavalo branco, uma valquíria cavalga com o cadáver de um homem. Ladeado por dois corvos, outras duas valquírias cavalgam atrás dela, uma erguendo uma lança.

Pintura de Emil Doepler (1855-1922), 1905.





Valkírias

As donzelas das batalhas

As Valkírias eram donzelas que tinham o privilégio de permanecer imortais e invulneráveis, desde que obedecessem incondicionalmente ao deus e permanecessem virgens. Eram retratadas como mulheres jovens e bonitas que usavam capacetes de prata ou ouro e tinham lanças e escudos brilhantes que corajosamente brandiam nas batalhas, montadas em seus cavalos brancos. Esses cavalos galopavam através dos reinos do ar e sobre a ponte tremulante de Bifrost, carregando não apenas as belas

amazonas, mas também os heróis mortos em combate que fossem dignos de provar as alegrias de Valhalla e corajosos o suficiente para ajudar os deuses na grande batalha de Ragnarok.

Os deveres das Valkírias não se limitavam aos campos de batalha na Terra. Elas também cavalgavam sobre o mar, recolhendo os *vikings* moribundos de seus navios-dragão afundados. Às vezes, elas ficavam na costa acenando para eles, num aviso infalível de que a luta que se aproximava seria a última. Dizia-se que Freya e Skuld as lideravam na batalha.

Volund e as Valkírias

As Valkírias deviam fazer voos frequentes para a Terra usando plumas de cisne, que tiravam quando chegavam a um riacho isolado para poderem banhar-se. Qualquer mortal que as surpreendesse assim e se apoderasse de suas plumas poderia impedi-las de deixar a Terra e até mesmo forçar as orgulhosas donzelas a acasalar se essa fosse a vontade dele.

Conta-se que três das Valkírias, Orlun, Alvit e Svanhvit, estavam brincando nas águas um dia quando, de repente, os três irmãos Egil, Slagfinn e Volund, o ferreiro, as encontraram e, tomando delas as plumagens de cisne, os jovens as forçaram a permanecer na Terra e a se tornarem suas esposas. As Valkírias permaneceram com seus maridos por nove anos, mas, ao final desse período, tendo recuperado suas plumagens, conseguiram escapar.

Os irmãos sentiram muito a perda de suas esposas, e dois deles, Egil e Slagfinn, calçando seus sapatos de neve, saíram em busca de suas amadas e desapareceram nas regiões frias e nebulosas do norte. O terceiro irmão, Volund, no entanto, permaneceu em casa,

pois sabia que as buscas seriam inúteis. Ele encontrou consolo na contemplação de um anel que Alvit lhe dera como símbolo de seu amor e se entregou à constante esperança de que ela retornasse. Como era um ferreiro muito inteligente e capaz de fabricar os mais delicados ornamentos de prata e ouro, além de armas mágicas que nenhum golpe poderia quebrar, ele passava o tempo livre fazendo anéis e decidiu fazer setecentos anéis exatamente iguais ao que a esposa lhe dera. Quando terminava de fazer um anel, ele os unia. Mas uma noite, ao voltar para casa da caçada, descobriu que alguém havia levado um anel, deixando os outros para trás, e suas esperanças receberam um novo alento, pois ele se convenceu de que sua esposa havia estado lá e de que logo voltaria para ele.

Naquela mesma noite, porém, ele foi surpreendido durante o sono e feito prisioneiro por Nidud, rei da Suécia, que tomou posse de sua espada, uma arma com poderes mágicos que ele reservava para uso próprio, e do anel de amor feito de ouro puro do Reno, que mais tarde o rei deu à sua única filha, Bodvild. Quanto ao infeliz Volund, ele foi levado cativo para uma ilha vizinha, onde, depois de ser amarrado para não escapar, o rei deu a ele a incessante tarefa de forjar armas e ornamentos para seu uso. O rei também obrigou Volund a construir um complexo labirinto, e até hoje um labirinto na Islândia é conhecido como “casa de Volund”.

A raiva e o desespero de Volund aumentavam a cada novo insulto que Nidud lhe fazia, e noite e dia ele pensava em como poderia vingar-se. Ele também não se esqueceu de providenciar sua fuga e, durante as pausas de seu trabalho, construiu um par de asas semelhantes às que sua esposa usava como Valkíria que pretendia usar assim que sua vingança fosse realizada. Um dia, o rei veio visitar seu cativo e trouxe a espada roubada para que ele consertasse. No entanto, Volund, inteligente, substituiu-a por outra

arma, tão parecida com a espada mágica que enganou o rei quando este voltou para buscá-la. Poucos dias depois, Volund atraiu os filhos do rei para sua ferraria e os matou. Depois, moldou vasos de beber com os crânios deles e joias com seus olhos e dentes e os presenteou aos pais e à irmã.

A família real não suspeitou de onde vinham os presentes, portanto estes foram aceitos com alegria. Quanto aos pobres jovens, a família acreditou que eles haviam entrado no mar e se afogado.

Algum tempo depois, Bodvild, desejando consertar seu anel, também visitou a cabana do ferreiro, onde, enquanto esperava, ingeriu sem saber uma droga mágica que a fez dormir e a deixou à mercê de Volund. Depois de seu último ato de vingança realizado, Volund imediatamente vestiu as asas que havia preparado para esse dia e, segurando a espada e o anel, subiu lentamente no ar. Voou até o palácio, onde pousou em um local fora do alcance do rei, e proclamou seus crimes a Nidud. O rei, fora de si e enraivecido, convocou Egil, irmão de Volund, que também havia caído em seu poder, e ordenou que ele usasse sua maravilhosa habilidade como arqueiro para derrubar o pássaro insolente. Obedecendo a um sinal de Volund, Egil apontou para uma protuberância sob sua asa, onde uma bexiga cheia de sangue dos jovens príncipes estava escondida, e o ferreiro voou triunfante para longe sem se ferir, declarando que Odin daria sua espada a Sigmund — uma previsão que foi devidamente cumprida.

Volund foi, então, a Alfheim, onde encontrou sua amada esposa e viveu feliz novamente com ela até o crepúsculo dos deuses.



Vidar

Conta-se que Odin um dia amou a bela gigante Grida, que morava em uma caverna no deserto, e que a cortejou e persuadiu a se tornar sua esposa. O resultado dessa união entre Odin e Grida foi Vidar, um filho tão forte quanto taciturno, a quem os antigos consideravam uma personificação da floresta primordial ou das forças imperecíveis da Natureza.

Assim como, por meio de Heimdall, os deuses estavam intimamente ligados ao mar, eles também estavam ligados por laços estreitos com as florestas e a Natureza em geral por meio de Vidar,

conhecido como “o silencioso”, que estava destinado a sobreviver à sua destruição e governar uma terra regenerada.

Esse deus morava em Landvidi, um palácio decorado com arbustos verdes e flores frescas, situado no meio de uma impenetrável floresta primordial, onde reinavam o profundo silêncio e a solidão que ele amava. Essa antiga concepção escandinava do silencioso Vidar é de fato muito grandiosa e poética e foi inspirada no cenário acidentado do Norte.

Vidar é descrito como um ser alto, bem feito e bonito, que usava uma armadura e empunhava uma espada de lâmina larga e calçava com um grande sapato de ferro ou couro. De acordo com alguns mitologistas, ele recebera esse calçado de sua mãe, Grida, que, sabendo que ele seria chamado para lutar contra o fogo no último dia, o fez como uma proteção contra o elemento ardente. Outras autoridades afirmam que esse sapato era feito de restos de couro que sapateiros do norte haviam dado ou jogado fora. Como era essencial que o sapato fosse grande e forte o suficiente para resistir aos dentes afiados do lobo Fenris no último dia, era uma questão de observância religiosa entre os sapateiros do Norte doar o máximo de sobras e pontas de couro possível.

O sapato que usava seria sua defesa contra o lobo Fenris, que, depois de destruir Odin, dirigiu sua ira contra Vidar e abriu as terríveis mandíbulas para devorá-lo. Entretanto, Vidar apoiou o pé assim protegido contra a mandíbula inferior do monstro e, agarrando a parte superior, lutou com ele até parti-la em duas.

A Profecia da Norna

Quando Vidar se juntou a seus colegas em Valhalla, eles o receberam alegremente, pois sabiam que sua grande força os serviria bem em seus momentos de necessidade. Depois que os deuses serviram a ele o hidromel dourado, Odin mandou que ele fosse até a fonte Urdar, onde as Nornas estavam sempre ocupadas tecendo sua teia. Questionadas por Odin sobre seu futuro e o destino de Vidar, as três irmãs responderam de forma oracular, cada uma pronunciando uma frase:

“Começou cedo.”

“Girou mais e mais.”

“Um dia terminou.”

A essas frases a mãe delas, Wyrð, a deusa primitiva do destino, acrescentou: “Com alegria mais uma vez conquistou”. Essas respostas misteriosas teriam permanecido totalmente ininteligíveis se a deusa não tivesse explicado que o tempo progride, que tudo deve mudar, mas que, mesmo que o pai caísse na última batalha, seu filho Vidar seria seu vingador e viveria para governar um mundo regenerado, depois de ter conquistado todos os seus inimigos.

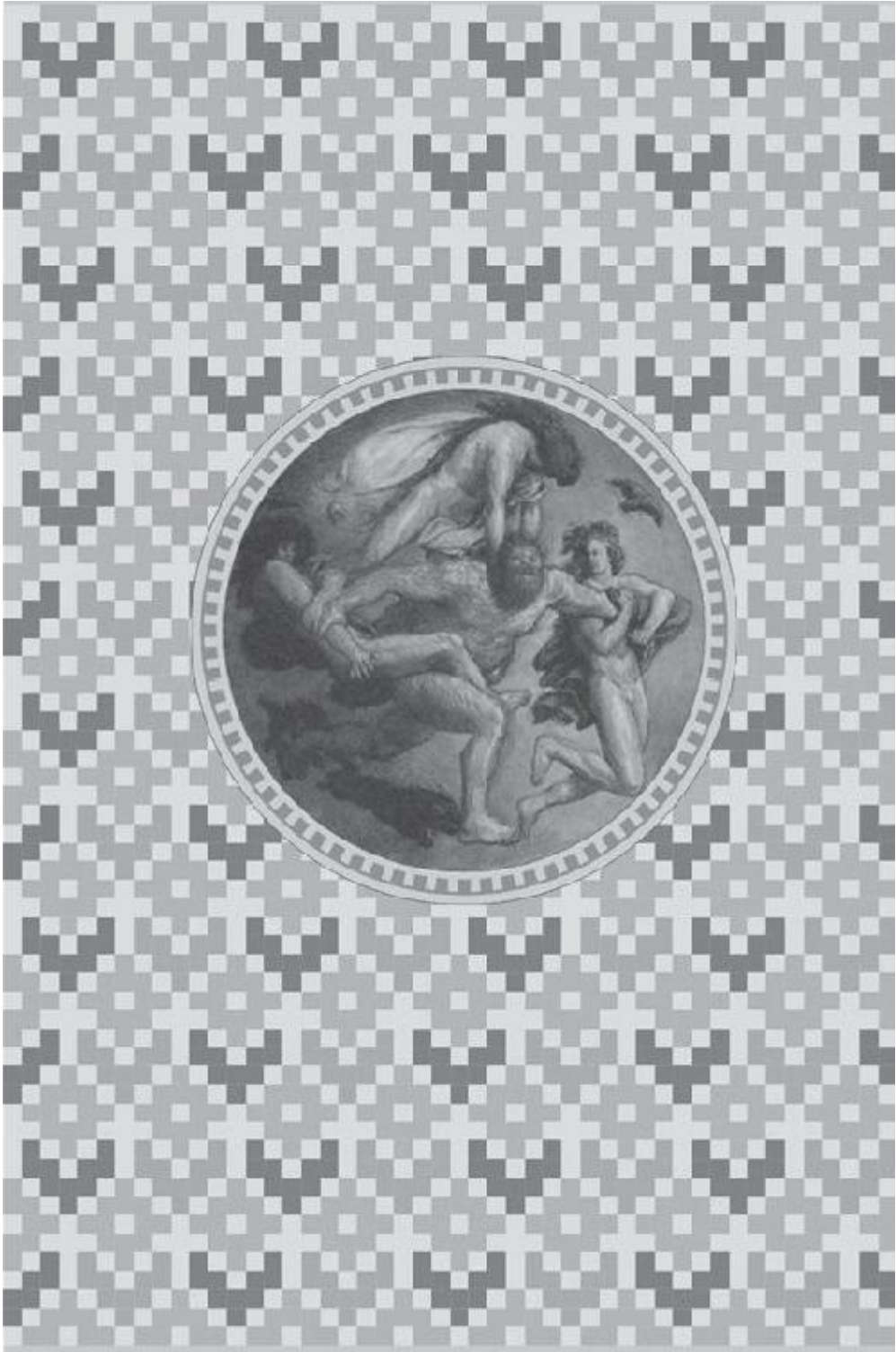
Enquanto Wyrð falava, as folhas da árvore do mundo tremularam como se estivessem sendo agitadas por uma brisa, a águia no galho mais alto batia suas asas, e a serpente Nidhug suspendeu por um momento seu trabalho de destruição nas raízes da árvore. Grida, juntando-se ao pai e ao filho, regozijou-se com Odin quando soube que o filho deles estava destinado a sobreviver aos deuses mais velhos e a governar o novo céu e terra.

Vidar, no entanto, não pronunciou uma palavra e lentamente retornou ao palácio Landvidi, no coração da floresta primordial, e ali, sentado em seu trono, ponderou longamente sobre a eternidade, o futuro e o infinito.

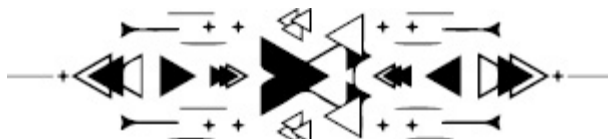
Vidar não era apenas uma personificação da capacidade de não sucumbir da Natureza, mas também um símbolo de ressurreição e renovação, exibindo a eterna verdade de que novos brotos e flores surgirão para substituir aqueles que pereceram.



Pintura *Auðumbla* de Nicolai Abildgaard (1743-1809)



Gigantes e Ogros



As raças do norte imaginavam que os gigantes foram as primeiras criaturas que ganharam vida entre os *icebergs* que enchiam o vasto abismo de Ginnunga-gap. Esses gigantes foram, desde o início, oponentes e rivais dos deuses, e, como os últimos eram personificações de tudo que é bom e amável, os primeiros representavam tudo que era feio e mau.

Ymir, o primeiro dos gigantes, é a personificação do caos antes da criação, também simbolizado pelo vazio de Ginnunga-gap. Tanto Ymir quanto o abismo significam o potencial ilimitado de ser que ainda não se transformou nas “coisas” que encontramos no nosso mundo. Os gigantes desempenham, na mitologia nórdica, o papel das forças do antigo caos, da matéria crua que acaba se transformando em algo pelos deuses. Ymir, por exemplo, é capaz de se reproduzir assexuadamente e acaba sendo usado como matéria-prima para a construção do mundo. Seu assassinato, contudo, não é visto como um pecado, como no mito Bíblico de Caim e Abel, e sim como um sacrifício que deveria ser feito para a criação do universo.

Para os nórdicos, o mundo era um campo de batalha entre deuses e gigantes, que tinham poderes que poderiam ser equiparados. Os

deuses eram vistos como pilares, forças vitais que mantinham o cosmo unido, mas, ao mesmo tempo, este havia sido criado por meio do corpo de um gigante, o que fazia com que estes fossem, também, parte intrínseca do universo. O homem ficaria no meio dessa batalha entre deuses e gigantes, dividido entre a ordem, o bem e o que é sagrado de um lado e o caos, o mal e o que é profano de outro. Essa tensão entre os dois lados seria uma característica do mundo desde seus primórdios e só seria interrompida no Ragnarok, quando o mundo fosse destruído.

Quando Ymir caiu sem vida no gelo, morto pelos deuses, sua descendência se afogou em seu sangue. Apenas um casal, Bergelmir e sua esposa, conseguiram fugir para Jotunheim, onde passaram a morar e se tornaram pais de toda a raça gigante. No norte, os gigantes eram chamados por vários nomes, cada um com um significado particular. Jotun, por exemplo, significava “o grande comedor”, pois os gigantes eram conhecidos por seu enorme apetite e pelo tamanho incomum. Eles gostavam tanto de beber quanto de comer, por isso também eram chamados de Thurses, uma palavra que alguns escritores afirmam ter o mesmo significado de sede. Como os gigantes eram antagônicos aos deuses, estes sempre se esforçavam para mantê-los em Jotunheim, que estava situado nas regiões frias do polo. Os gigantes foram quase sempre derrotados em seus encontros com os deuses, pois eram pesados e perspicazes e nada tinham além de armas de pedra para se opor ao bronze dos Æsir. Apesar dessa desigualdade, porém, eles às vezes eram bastante invejados pelos deuses, pois estavam completamente familiarizados com todo o conhecimento relacionado ao passado. Até Odin sentia inveja desse atributo e, assim que conseguiu beber da fonte de Mímir, apressou-se para Jotunheim, para confrontar Vafthrudnir, o mais instruído da raça gigante. No entanto, ele poderia nunca ter conseguido derrotar seu antagonista

nesse estranho encontro se não tivesse parado de perguntar sobre o passado e tivesse proposto uma pergunta relacionada ao futuro.

Origem das montanhas

De acordo com as lendas, a superfície irregular da Terra se devia aos gigantes, que danificaram sua lisura ao pisar nela enquanto ela ainda era macia e recém-criada. Os rios, por sua vez, foram formados a partir das copiosas lágrimas derramadas pelas gigantas ao ver os vales feitos pelas enormes pegadas de seus maridos. Em razão dessa crença, as pessoas imaginavam que os gigantes, que personificavam as montanhas, eram enormes criaturas rudes que só podiam se mover na escuridão ou no nevoeiro e eram petrificadas assim que os primeiros raios de luz do sol atravessavam a escuridão ou se espalhavam entre as nuvens.

Até hoje, os islandeses designam seus picos mais altos com o nome de Jokul, uma modificação da palavra Jotun.

Como os gigantes eram também personificações da neve, do gelo, do frio, da pedra e do fogo subterrâneo, dizem que eles descendiam de Ymir. De acordo com essa versão do mito, Ymir, ou Fornjotnr, teve três filhos: Hler, o mar; Kari, o ar; e Loki, o fogo. Essas três divindades, os primeiros deuses, formavam a trindade mais antiga, e seus respectivos descendentes foram os gigantes do mar Mímir, Gymir e Grendel, os gigantes da tempestade Thiassi, Thrym e Beli, e os gigantes do fogo e da morte, como o lobo Fenris e Hela.

Muitas histórias já foram contadas sobre os gigantes mais importantes. Eles reaparecem em muitos dos mitos e contos de fadas posteriores e manifestam, após a introdução do cristianismo,

uma aversão peculiar ao som dos sinos das igrejas e ao canto de monges e monjas.

O gigante apaixonado

Os escandinavos relatam, a esse respeito, que, nos dias de Olaf, o santo, um gigante chamado Senjemand morava na ilha de Senjen e ficava muito irritado porque uma freira na ilha de Grypto cantava diariamente seu hino matinal. Este gigante se apaixonou por uma bela donzela chamada Juterna-jesta, e demorou muito para que ele encontrasse coragem para se declarar. Quando, finalmente, fez seu pedido, a bela donzela o rejeitou com desprezo, declarando que ele era velho e feio demais para o gosto dela.

Em sua raiva por ter sido recusado, o gigante jurou vingança e logo depois atirou uma grande flecha de lasca de pedra de seu arco na donzela, que morava a cem quilômetros de distância. Outro amante, Torge, também um gigante, vendo que ela estava em perigo e desejando protegê-la, jogou o chapéu na flecha em alta velocidade. Esse chapéu tinha trezentos metros de altura e a mesma largura; no entanto, a flecha perfurou o chapéu e caiu a poucos metros de seu alvo. Senjemand, vendo que havia fracassado e temendo a ira de Torge, montou em seu cavalo e se preparou para partir o mais rápido possível; mas o sol, já nascendo logo acima do horizonte, transformou-o em pedra, junto com a flecha e o chapéu de Torge, e a enorme pilha ficou conhecida como montanha Torghatten. As pessoas ainda apontam para um obelisco que dizem ser a flecha de pedra, para um buraco na montanha, que dizem ser a abertura feita pela flecha no chapéu, e para o cavaleiro na ilha de Senjen, aparentemente montando um cavalo colossal e puxando as dobras de sua larga capa de cavalaria sobre ele. Quanto à freira cujo canto

havia perturbado Senjemand, ela também ficou petrificada e nunca mais incomodou alguém com seu canto.



Beowulf e Grendel

O esplêndido Palácio Heorot (“The Deer”), localizado na ilha da Zelândia, na Dinamarca, era o centro de grandes festas noturnas, organizadas pelo rei Hrothgar, seus servos e os guerreiros. A agitação era tanta que o temível Grendel, um ogro que vivia nos pântanos, acordou e atacou furiosamente o rei e seus guerreiros, matando e devorando a todos.

Essa maldição afligiu a corte de Heorot todas as noites, por doze anos, e a grave situação do rei se espalhou pelas terras nórdicas até chegar aos ouvidos de Beowulf⁸, um herói gauta⁹, que decidiu acabar com esse problema. Ousado e determinado, Beowulf reuniu

quatorze guerreiros e rapidamente partiu para Heorot. No entanto, não foi muito bem recebido, em razão de sua aparição estranha e repentina.

Apesar disso, e vendo o rei que não havia muitas alternativas, ele ofereceu um banquete a Beowulf e saiu da sala deixando-a sob a guarda do gauta.

Como esperado, naquela noite Grendel apareceu e, com sua ferocidade, derrubou as portas sólidas do salão e devorou um dos guerreiros. Isso despertou a ira de Beowulf, que foi em auxílio da guarda, travando uma luta corpo a corpo, sem armas, com o monstro, que só conseguiu se libertar do agressor perdendo um dos braços e fugindo gravemente ferido para sua caverna. Aparentemente, a vitória havia sido alcançada.

A felicidade diante desse feito levou o rei a presentear Beowulf com um colar e a celebrar uma festa em sua homenagem. Enquanto isso acontecia, a protetora de Grendel, ainda mais furiosa do que seu filho poderia algum dia chegar a estar, apareceu para vingá-lo. Assim, ela matou Esker, homem de Hrothgar, e saiu, levando o braço que seu menino havia perdido.

Sem perder tempo, Beowulf seguiu a trilha da criatura junto com seus guerreiros e, depois de nadar quase um dia nas profundezas de um lago repleto de bestas sobrenaturais, encontrou a mãe de Grendel. Imerso em uma batalha cruel, o herói ficou gravemente ferido, mas, usando uma espada gigantesca, conseguiu acabar com a ogra cortando-lhe a cabeça.

Então a vitória foi definitiva, e as portas para uma vida tranquila para o rei Hrothgar e seus súditos foram finalmente abertas. Considerando que sua missão havia sido cumprida, Beowulf

regressou à sua terra natal com toda a riqueza que lhe foi concedida.

-
8. Beowulf é uma das lendas mais conhecidas da literatura anglo-saxã, principalmente em razão do poema homônimo, do século XI, que influenciou grandes obras, incluindo *O Senhor dos Anéis*, de J.R.R. Tolkien.
 9. Os gautas eram uma tribo de Gotlândia, região histórica da Suécia.



Anões

Os elfos negros, anões ou Svart-alfar foram criados das larvas na carne do gigante morto Ymir. Os deuses, percebendo essas criaturas minúsculas e disformes que se arrastavam para dentro e para fora da carne, deram-lhes forma e características, e eles tornaram-se conhecidos como anões escuros, por causa de sua pele morena. Esses pequenos seres eram tão rústicos, com sua pele escura, olhos verdes, cabeças grandes, pernas curtas e pés de galinha, que foram obrigados a se esconder no subsolo, recebendo a ordem de nunca se mostrar durante o dia ou seriam transformados em pedra. Embora menos poderosos que os deuses, eles eram

muito mais inteligentes que os homens, e, como seu conhecimento era ilimitado e se estendia até mesmo ao futuro, deuses e homens eram igualmente ansiosos para questioná-los.

Os anões também eram conhecidos como *trolls*, *kobolds*, *goblins*, duendes, *pucks* ou povo de Huldra, de acordo com o país em que moravam.

Esses pequenos seres podiam transportar-se com uma celeridade maravilhosa de um lugar para outro e adoravam esconder-se atrás das rochas, quando repetiam maliciosamente as últimas palavras das conversas ouvidas de tais esconderijos. Por causa desse truque bem conhecido, os ecos foram chamados de conversa de anões, e as pessoas imaginavam que a razão pela qual os criadores de tais sons nunca eram vistos era porque cada anão era o orgulhoso possuidor de uma pequena touca vermelha que tornava o usuário invisível. Esse boné era chamado Tarnkappe, e sem ele os anões não ousavam aparecer acima da superfície da Terra após o nascer do sol, por medo de serem petrificados. Ao usá-lo, eles estavam a salvo desse perigo.

A lenda de Kallundborg

Helva, filha do Senhor de Nesvek, era amada por Esbern Snare, cujo pedido, no entanto, foi rejeitado pelo orgulhoso pai com essas palavras desdenhosas: “Quando você construir em Kallundborg uma igreja imponente, eu lhe darei Helva como esposa”.

Acontece que Esbern, embora de uma baixa condição social, era tão orgulhoso quanto o senhor e decidiu que, acontecesse o que acontecesse, encontraria uma maneira de conquistar sua cobiçada noiva. Assim, ele foi procurar um *troll* na colina Ullshoi e fez com ele

um trato, por meio do qual o *troll* construiria uma bela igreja, e Esbern deveria adivinhar o nome do construtor antes que ele a terminasse ou perderia seus olhos e seu coração.

Noite e dia o troll trabalhava e, quanto mais o prédio tomava forma, mais triste ficava Esbern Snare. Ele tentava escutar escondido nas fendas da colina à noite; via durante o dia e implorava aos elfos para ajudá-lo. Tudo em vão. Ele não via nem ouvia algo que pudesse sugerir o nome do construtor.

Enquanto isso, os rumores cresciam, e a bela Helva, ouvindo sobre o trato malvado, orava pela alma do infeliz.

O tempo passou, até que um dia faltava apenas um pilar para a igreja ficar pronta. Tomado pelo desespero, Esbern afundou exausto em um banco, de onde ouviu o *troll* martelar a última pedra na pedreira subterrânea. “Como sou tolo”, disse ele, amargamente, “construí minha própria tumba”.

Naquele momento, ele ouviu um passo leve e, olhando para cima, viu sua amada. “Gostaria de morrer em seu lugar”, disse ela em meio às lágrimas, e com isso Esbern confessou que, por amor a ela, ele colocara em perigo os olhos, o coração e a alma.

Então, rápido como o *troll* martelava no subsolo, Helva rezava ao lado de seu amado, e as orações da donzela prevaleceram sobre o feitiço do *troll*, pois, de repente, Esbern ouviu o som de uma esposa *troll* cantando para seu bebê, pedindo que se consolasse, porque no dia seguinte o *Papai Fine* retornaria trazendo os olhos e o coração de um mortal.

Dando sua vítima por certa, o *troll* correu para Kallundborg com a última pedra. “Tarde demais, Fine!”, disse Esbern, e, com a palavra, o *troll* desapareceu com sua pedra. Diz-se que os camponeses

ouviram à noite os soluços de uma mulher no subsolo e a voz alta do *troll* que a culpava.

A magia dos anões

Os anões, assim como os elfos, eram governados por um rei que, em vários países do norte da Europa, era conhecido como Andvari, Alberich, Elbegast, Gondemar, Laurin ou Oberon. Ele morava em um magnífico palácio subterrâneo, cravejado com as gemas que seus súditos haviam extraído do seio da Terra e, além de riquezas incontáveis e do Tarnkappe, possuía um anel mágico, uma espada invencível e um cinturão de força. Sob seu comando, os homenzinhos, que eram ferreiros muito espertos, fabricavam joias e armas maravilhosas, que o governante presenteava aos seus mortais favoritos.

Já vimos como os anões modelaram os cabelos dourados de Sif, o navio Skidbladnir, a ponta da lança de Odin, Gungnir, o anel Draupnir, o javali de cerdas douradas Gullin-bursti, o martelo Mjolnir e o colar de ouro de Freya Brisinga-men. Também é dito que eles fizeram a cinta mágica que Spenser¹⁰ descreve em seu poema épico *The Faerie Queene*¹¹ — uma cinta que teria o poder de revelar se seu usuário era virtuoso ou hipócrita.

Os anões também fabricaram a mítica espada Tyrfing, que podia cortar ferro e pedra, e que eles deram a Angantyr. Essa espada, como a de Frey, lutava por conta própria e não podia ser embainhada depois de retirada, até que provasse sangue. Angantyr tinha tanto orgulho dessa arma que a levou com ele para o túmulo. No entanto, Hervor¹², filha dele, visitou seu túmulo à meia-noite, recitou feitiços mágicos e o forçou a levantar-se de seu túmulo para dar a ela a preciosa lâmina. Ela a empunhou com bravura e, por fim,

a espada acabou se tornando propriedade de outro dos heróis do norte.

Outra arma famosa que, segundo a tradição, foi forjada pelos anões nas terras orientais foi a espada Angurvadel, que Frithiof recebeu de seus pais como parte de sua herança. Seu punho era de ouro martelado, e a lâmina estava inscrita com runas que eram desbotadas até serem brandidas na guerra, quando então flamejavam em vermelho incandescente.

A passagem dos anões

Os anões eram geralmente gentis e prestativos; às vezes, amassavam pão, farinha de trigo, fabricavam cerveja, realizavam inúmeras tarefas domésticas, colhiam e debulhavam os grãos para os agricultores. Se maltratados, no entanto, ou expostos ao ridículo, essas pequenas criaturas abandonariam a casa e nunca mais voltariam. Quando os deuses antigos deixaram de ser adorados nas Terras do Norte, os anões se retiraram totalmente do país, e um barqueiro contou que, certa noite, havia sido contratado por uma pessoa misteriosa para atravessar o rio de barco várias vezes, e que a cada viagem sua embarcação estava tão carregada de passageiros invisíveis que quase afundou. Quando o trabalho da noite terminou, ele recebeu uma rica recompensa, e seu empregador informou que ele carregara os anões pelo rio, pois eles estavam deixando o país para sempre, em consequência da incredulidade das pessoas.

10. Edmund Spenser (1552-1599), poeta inglês.

11. Em português, “A Rainha das Fadas”.

12. Esses personagens aparecem na lendária saga islandesa “Saga de Hervor”.



Elfos

Além dos anões, havia outra classe numerosa de criaturas minúsculas chamadas Liosalfar, elfos brancos ou elfos de luz, que habitavam os reinos do ar entre o céu e a terra e eram gentilmente governados pelo deus Frey de seu palácio em Alfheim. Esses seres adoráveis e beneficentes, tão puros e inocentes, eram tão pequenos que podiam passear despercebidos enquanto cuidavam das flores, dos pássaros e das borboletas. E, como gostavam apaixonadamente de dançar, muitas vezes deslizavam para a terra em um raio de luar para dançar na grama. De mãos dadas, eles dançavam em círculos, criando, assim, os “anéis de fadas”, que

podiam ser identificados pelo verde mais profundo e pela maior vivacidade da grama que seus pequenos pés pressionaram.

Se algum mortal ficasse no meio de um desses anéis de fadas, ele poderia, de acordo com a crença popular da Inglaterra, ver as fadas e desfrutar de seu favor. No entanto, os escandinavos juravam que quem tivesse essa infelicidade deveria morrer. Para ilustrar essa superstição, conta-se uma história de como Sir Olaf, cavalgando para o seu casamento, foi atraído pelas fadas para o centro do anel. No dia seguinte, em vez de um casamento feliz, seus amigos testemunharam um funeral triplo, pois a mãe e a noiva dele também morreram quando viram seu cadáver sem vida.

Esses elfos, que na Inglaterra eram chamados de fadas ou silfos, também eram músicos entusiásticos e deliciavam-se especialmente com uma certa ária conhecida como dança dos elfos, tão irresistível que ninguém que a ouvia conseguia abster-se de dançar. Se, ouvindo a ária, um mortal se arriscasse a reproduzi-la, subitamente ele se veria incapaz de parar e seria forçado a continuar tocando até morrer de exaustão, a menos que fosse hábil o suficiente para tocar a música de trás para a frente, ou que alguma alma caridosa cortasse as cordas do violino. Seus ouvintes, que eram forçados a dançar enquanto a música continuasse, só podiam parar quando ela parasse.

Na Escandinávia, os elfos, claros e escuros, eram adorados como divindades domésticas, e suas imagens estavam gravadas nos batentes das portas. Os nórdicos, que foram expulsos de casa pela tirania de Harald Harfager¹³, em 874, levaram consigo os batentes das portas esculpidos em seus navios. Os exilados demonstravam sua confiança em seus deuses jogando essas imagens de madeira ao mar quando se aproximavam das costas da Islândia e se estabeleciam onde as ondas levassem os postes, mesmo que o

local não parecesse o mais desejável. Assim, eles carregavam consigo a religião, a poesia e as leis de sua raça.

13. Harald Harfager, também conhecido como Harald Cabelo Belo, foi o primeiro rei da Noruega e governou de 872 a 933.



Kraken

As antigas crônicas marinhas das histórias que compõem a mitologia escandinava falam desse monstro marinho gigante e misterioso que assustava os navios da época. O Kraken seria uma espécie de lula ou polvo gigante e tinha cem braços e o tamanho de uma ilha. Acreditava-se que habitava as águas profundas do Mar da Noruega, que separava a Islândia das terras escandinavas.

Seus tentáculos grandes e longos podiam facilmente agarrar os mastros dos navios e, assim, ser capazes de levá-los ao fundo do mar. Dessa terrível ação poderiam advir dois resultados: no

primeiro, a tripulação se afogaria junto com o navio; no segundo, seria devorada sem piedade pelo Kraken.

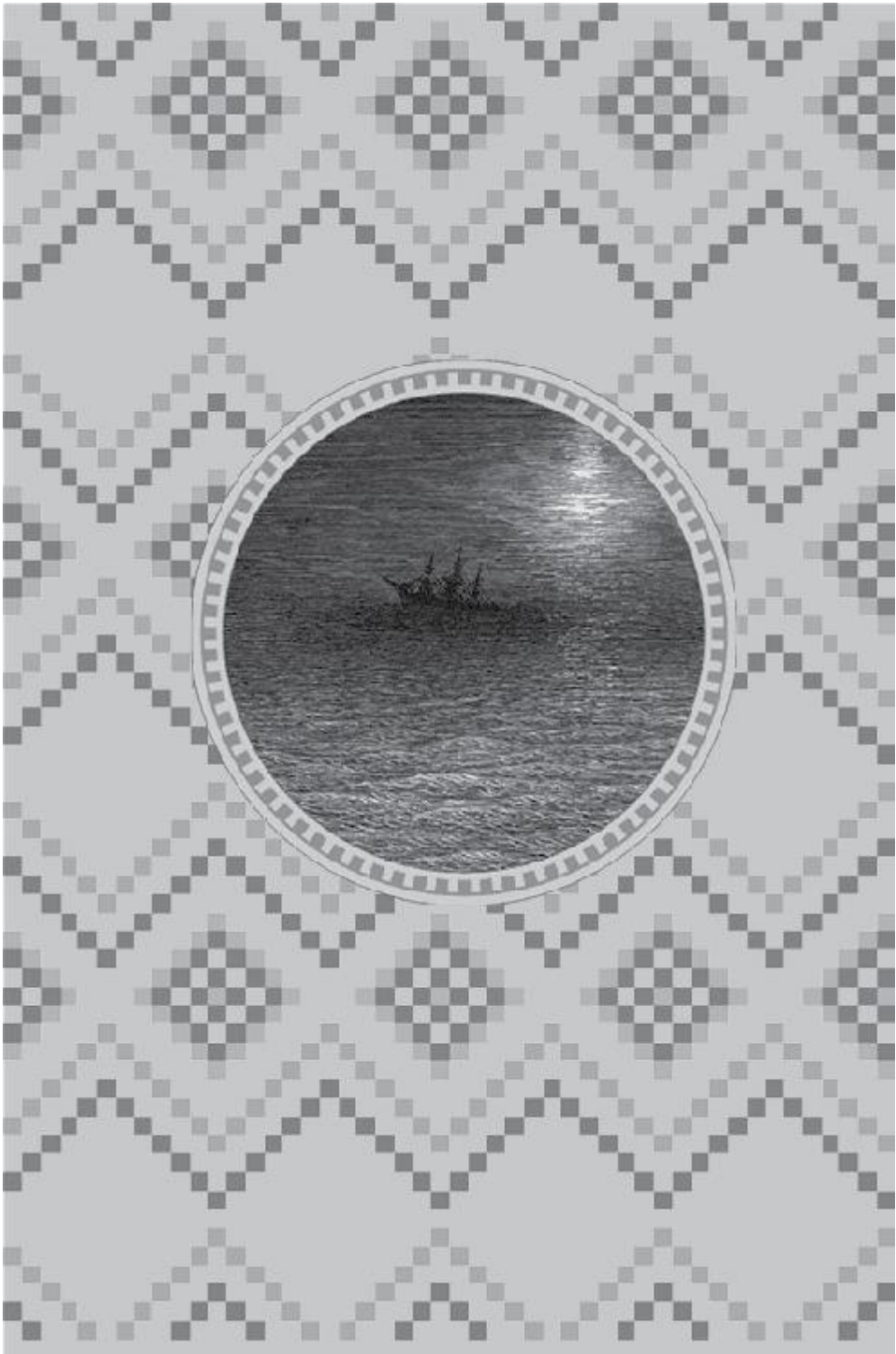
As primeiras notícias que temos desse terrível animal datam do século XII e são da Noruega, que nos falam de uma criatura gigante do tamanho de uma ilha.

No entanto, o que mais assusta nesse terrível monstro marinho é que, de todos os monstros de que temos conhecimento, este é o que tem mais probabilidade de realmente existir. Atualmente, existem evidências suficientes da existência de um tipo de lula gigante, que varia de 15 a 20 metros de comprimento e que habitaria as profundezas dos mares.

No entanto — e felizmente para os marinheiros —, o Kraken nem sempre é visto, embora alguns digam que o veem em alto-mar. Dizem que, olhando o fundo do mar a partir da superfície, é possível ver grandes olhos vermelhos.

OUTRAS DIVINDADES DO MAR







Além dessas principais divindades do mar, as nações do Norte acreditavam em tritões e sereias, e muitas histórias são de sereias que se despojaram por um breve período da plumagem de cisne ou roupas de foca, que deixavam na praia para serem encontradas por mortais, que então eram capazes de obrigar as belas donzelas a permanecerem em terra.

Havia também monstros marinhos malignos conhecidos como Nicors (ou Nixes), de cujo nome deriva a expressão “Velho Nick”. Muitas das divindades menores da água tinham rabos de peixe; as fêmeas exibiam o nome de Ondinas, e os machos, de Stromkarls, Nixies, Necks ou Neckar.

Na Idade Média, acreditava-se que esses espíritos da água deixavam seus riachos nativos, apareciam nas danças das aldeias, onde eram reconhecidos pela bainha molhada de suas roupas. Eles costumavam sentar-se ao lado do ribeirão ou rio, tocando uma harpa ou cantando canções sedutoras enquanto penteavam seus longos cabelos dourados ou verdes.

Os Nixies, as Ondinas e os Stromkarls eram seres particularmente gentis e amáveis e estavam muito ansiosos para obter repetidas garantias de sua salvação final.

Contam-se muitas histórias de padres ou crianças que os encontravam tocando em um riacho e zombavam deles com a condenação eterna. Essa ameaça nunca deixava de transformar a música alegre em lamentos deploráveis. Frequentemente, padre ou crianças, descobrindo seu erro e tocados pela agonia de suas vítimas, voltavam rapidamente ao riacho e asseguravam aos espíritos da água de dentes verdes da redenção futura, quando invariavelmente eles retomavam suas canções felizes.



Lorelei

Além de Elf ou Elb — o espírito da água que deu nome ao rio Elba, na Alemanha — e dos Nixies, a mais famosa de todas as divindades menores da água é Lorelei, a donzela sereia que se assenta na rocha Lorelei, perto de St. Goar, no Reno, e cujo canto sedutor atraiu muitos marinheiros para a morte. As lendas relativas a esta sereia são muito numerosas, e uma das mais antigas é esta:

Lorelei era uma imortal, uma ninfa da água, filha do Pai Reno. Durante o dia, ela morava nas profundezas frias do leito do rio, mas tarde da noite aparecia à luz da lua, sentada no alto de uma rocha, de onde via todos que passavam pelo rio. Às vezes, a brisa da noite

levava algumas das notas de sua música aos ouvidos dos barqueiros, que, esquecendo o tempo e o espaço ao ouvir essas melodias encantadoras, perdiam o rumo e colidiam com as rochas afiadas e irregulares, onde invariavelmente pereciam.

Dizem que apenas uma pessoa viu Lorelei de perto. Era um jovem pescador de Oberwesel que a encontrava todas as noites à beira do rio e passava horas agradáveis com ela, apreciando sua beleza e ouvindo sua música fascinante. Dizia a tradição que, antes de se separarem, Lorelei indicava os locais onde o jovem deveria lançar suas redes no dia seguinte — instruções que ele sempre obedecia e que sempre lhe traziam sucesso.

Uma noite, o jovem pescador foi visto indo em direção ao rio, mas, como ele não retornou, começaram a procurar por ele. Como nenhuma pista de seu paradeiro foi encontrada, os crédulos teutões finalmente relataram que Lorelei o arrastara até suas cavernas de coral para que pudesse desfrutar da companhia dele para sempre.

De acordo com outra versão, Lorelei, com suas cordas fascinantes das rochas escarpadas, atraía tantos pescadores para uma cova nas profundezas do Reno que uma força armada foi uma vez enviada ao anoitecer para cercá-la e capturá-la. Todavia, a ninfa da água lançou um feitiço tão poderoso sobre o capitão e seus homens que eles não conseguiram mexer as mãos nem os pés. Enquanto eles estavam imóveis ao seu redor, Lorelei se despiu de seus ornamentos e os lançou nas ondas lá embaixo; então, cantando um feitiço, ela atraiu as águas para o topo do penhasco sobre o qual estava sentada e, para a surpresa dos soldados, as ondas formaram uma carruagem verde-mar puxada por cavalos brancos. A ninfa saltou com leveza para dentro dela, e o equipamento mágico instantaneamente se perdeu de vista. Alguns momentos depois, o Reno baixou para o nível habitual, e o feitiço foi quebrado. Os

homens recuperaram a força do movimento e recuaram para contar como seus esforços haviam sido frustrados. Desde então, porém, Lorelei não é mais vista, e os camponeses declaram que ela ainda se ressentida do insulto que lhe foi feito e nunca mais deixará suas cavernas de coral.



Huldra

Huldra (também Skogsra ou Tallemaja) é uma espécie de fada ou espírito das florestas pertencente à mitologia escandinava. É descrita como uma bela e sedutora mulher, que tem um buraco nas costas semelhante a um tronco velho e uma cauda de raposa ou vaca.

As Huldras são sempre do sexo feminino e dotadas de força sobre-humana, poderes sobrenaturais e alta resistência a ferimentos. Segundo as lendas, elas costumam aparecer aos humanos em meio à neblina ou à chuva, de forma gentil e amigável. Costumam estar

vestidas como damas, e se preocupam em esconder sua cauda por baixo de sua saia e o buraco de suas costas com os cabelos.

A Huldra atrai os homens para a floresta a fim de ter relações sexuais com eles, recompensando aqueles que a satisfazem e frequentemente matando aqueles que não o fazem. Mesmo que um homem consiga satisfazer sexualmente uma Huldra, isso não garante sua segurança, pois ele se torna obcecado por ela e irá retornar todos os dias para se relacionar com ela. Eventualmente, acabará ficando esgotado e, se não puder satisfazê-la mais, será morto. Alguns não têm tanta sorte — ou talvez não sejam habilidosos — e só escapam dela depois de renunciar à sua sanidade.

Assim como outros tipos de fadas, as Huldras raptam crianças humanas e deixam para trás um de seus próprios filhos em seu lugar. Elas são associadas à caça: podem soprar no cano do rifle de um caçador, fazendo com que ele nunca mais perca um tiro.

Às vezes, elas se casam com garotos das fazendas locais, mas, quando isso acontece, sua cauda cai e sua beleza se transforma em eterna feiura. Algumas lendas falam de maridos que posteriormente a tratam mal. Se maltratada, uma Huldra poderia perpetrar uma terrível vingança contra seu marido. Alguns contos de fadas deixam de fora esse recurso e deixam o casal viver feliz para sempre. Ela costuma conquistar o marido mostrando sua força física, muitas vezes endireitando uma ferradura.

Se traída, ela pode punir severamente o homem, como em um caso de Sigdal, quando uma Huldra vingou seu orgulho de um jovem fanfarrão com quem jurara se casar, com a promessa de que ele não contaria a ninguém. Pelo contrário, o menino se gabou de sua noiva por um ano e, quando se encontraram novamente, ela bateu

nas orelhas dele com o rabo de vaca. Ele perdeu a audição e o juízo pelo resto da vida.

Na Islândia moderna, ainda existem muitas histórias sobre os Huldrefolk. Dizem que as equipes de trabalho que constroem novas estradas às vezes as desviam em torno de rochas específicas que são conhecidas por serem as casas das Huldras.

Há uma história de uma Huldra que foi gentil com um mineiro, observando seu forno de carvão enquanto ele descansava. Sabendo que ela o acordaria se houvesse algum problema, ele conseguia dormir e, em troca, deixou provisões para ela em um lugar especial. Um conto de Närke, na Suécia, ilustra ainda mais como uma Huldra poderia ser gentil, especialmente se tratada com respeito.

Um garoto em Tiveden foi pescar, mas não teve sorte. Então ele conheceu uma senhora bonita, e ela era tão impressionante que ele sentiu que precisava recuperar o fôlego. Mas, então, ele percebeu quem ela era, porque podia ver o rabo de raposa sair por baixo da saia. Como ele sabia que era proibido comentar sobre a cauda da dama da floresta se não fosse feito da maneira mais educada, ele se curvou profundamente e disse com sua voz mais suave:

“Milady, vejo que sua anágua aparece abaixo da sua saia.”

A senhora agradeceu-lhe graciosamente e escondeu o rabo debaixo da saia, dizendo ao menino para pescar do outro lado do lago. Naquele dia, o garoto teve muita sorte com a pesca e pescava um peixe toda vez que lançava a linha. Este foi o reconhecimento da Huldra pela polidez do garoto.

Existem algumas formas de se proteger das Huldras. Como a maioria das fadas, as Huldras temem objetos de ferro e sal, portanto

basta carregar algo feito de ferro e/ou um punhado de sal, e elas não se aproximarão. Caso uma Huldra encante um homem, ele deverá amarrar em si próprio alguns ramos de Tibast e Vandelrot, duas ervas nativas da região escandinava. Essas ervas fazem com que a Huldra perca o interesse pelo homem. Conta-se também que ver o buraco em suas costas quebra o seu encanto.



Selkies

Também conhecidos como Silkies ou Selchies, os Selkies são criaturas mitológicas encontradas no folclore das Ilhas Faroé, da Islândia, da Irlanda e da Escócia. A palavra deriva do escocês primitivo *selich*, que significa foca.

As lendas antigas sobre Selkies os descrevem como “O Povo Foca”. Quando estão na água, disfarçam-se entre as focas e vivem com elas, mas, quando estão em pedras ou na terra, arrancam sua pele, ficando como humanos. Do mesmo modo, basta vestirem novamente sua pele de foca para retornar à a forma original.

Existem várias versões para a frequência com que isso pode acontecer: algumas histórias dizem que ocorre uma vez por ano, na véspera do solstício de verão, outras afirmam que os Selkies se transformam em seres humanos todas as noites.

Quando estão na forma humana, os Selkies são excepcionalmente belos e encantadores. Gostam de ir à praia para dançar, e é nessas ocasiões que geralmente são capturados.

Diz-se que, ao esconder a pele de foca, quem a tem passa a exercer domínio sobre o Selkie, que não pode retornar ao mar, pois não consegue se transformar novamente sem a pele. Os Selkies só podem fazer contato com um ser humano por um curto período de tempo e depois devem retornar ao mar. E não podem fazer contato novamente com um ser humano antes de decorridos sete anos, a menos que o humano lhe roube a pele de foca e a esconda ou queime-a.

De acordo com a lenda, um Selkie, quando dominado, convive bem com os humanos. No entanto, caso consiga recuperar sua pele, ele não hesitará em deixar tudo para trás e voltar ao mar. Geralmente, uma Selkie do sexo feminino evita rever seu marido humano, mas às vezes é possível vê-la brincar com seus filhos na praia.

Existem também Selkies do sexo masculino, que também são descritos como sendo muito bonitos em sua forma humana e com grande poder de sedução sobre as mulheres. Eles procuram aquelas que estão insatisfeitas com sua vida romântica. Isto inclui mulheres casadas esperando por seus maridos pescadores. Se uma mulher quer fazer contato com um macho Selkie, ela deve ir para uma praia e derramar sete lágrimas no mar.

Uma das histórias mais famosas sobre Selkies é da Ilha de Mikladalur, localizada nas Ilhas Faroé, onde um pescador observava

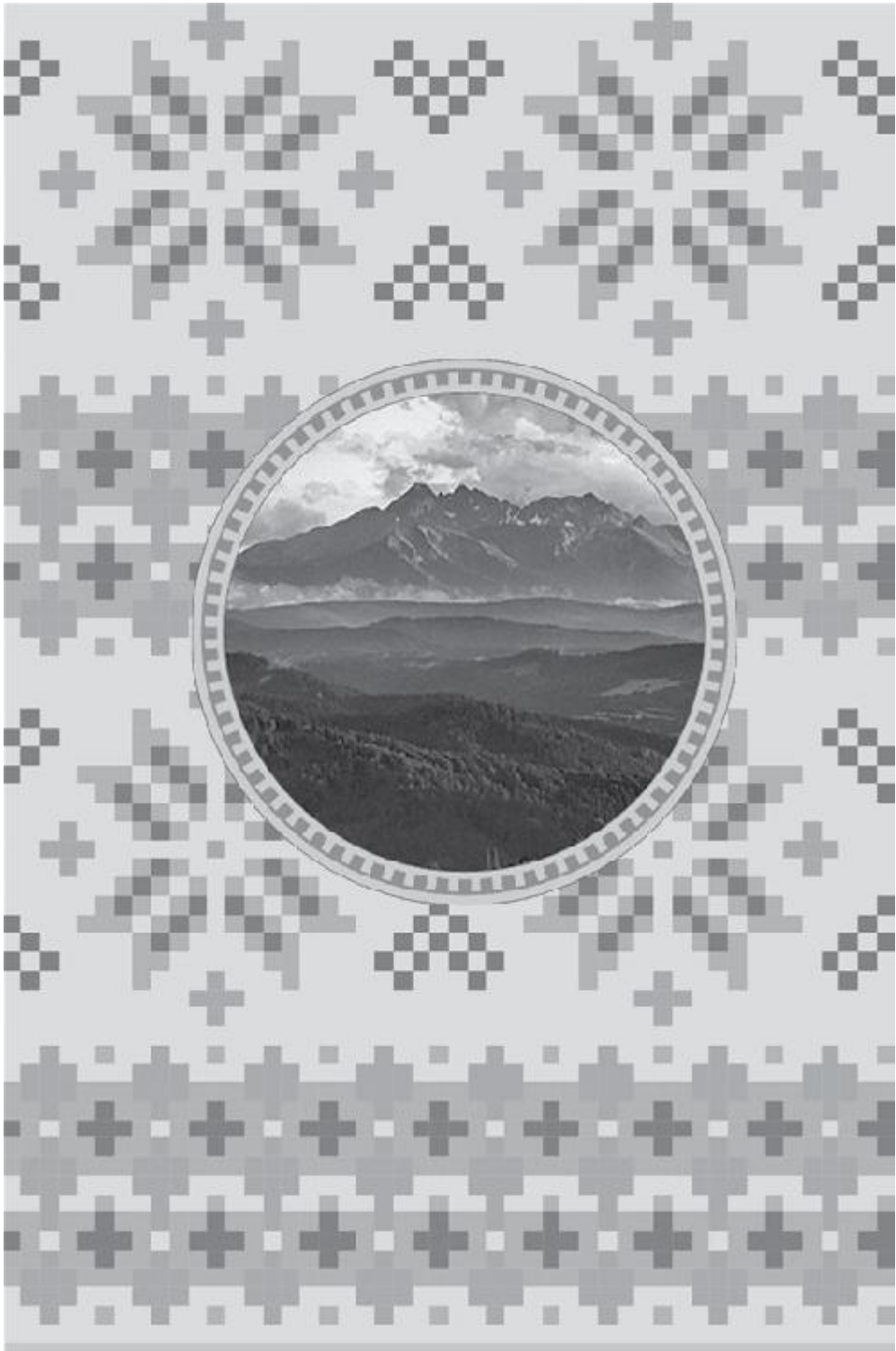
as Selkies dançar na praia e, certo dia, escondeu a pele de uma delas e a fez sua esposa. O pescador guardou a pele de foca em um baú de coisas íntimas. Um dia ele foi pescar e esqueceu a chave em casa. A Selkie a descobriu e, assim que viu sua pele, lembrou-se do passado e em seguida fugiu para sua casa, onde reencontrou sua família Selkie.

O pescador resolveu segui-la, encontrou o marido da Selkie e seus dois filhos em uma caverna e os matou como punição, assim como outras focas que estavam em seu caminho. Ao descobrir, a Selkie jurou vingança contra todos os homens da ilha de Mikladalur. Depois disso, muitos homens foram mortos afogados, jogados de penhascos. As mortes continuariam até que o povo Selkie desse as mãos e circundasse toda a ilha. Em homenagem à mulher Selkie, uma estátua foi construída na pedra onde ela era avistada e ficou conhecida como *A Mulher Foca de Mikladalur*.

Podemos ver exemplos de histórias de seres parecidos com os Selkies em várias culturas. No Brasil, por exemplo, temos o boto-cor-de-rosa, que se transforma em humano para seduzir jovens donzelas e depois retorna às águas.



ESPÍRITOS DA TERRA





Bäckhäst ou bækhest

Bäckhäst, o cavalo do riacho, é um cavalo mitológico do folclore escandinavo. Era frequentemente descrito como um cavalo branco majestoso que aparecia perto de rios, principalmente durante os nevoeiros. Qualquer um que subisse em suas costas não conseguiria descer de novo. O cavalo, então, pulava no rio e afogava o cavaleiro. O cavalo do riacho também podia ser aproveitado para o arado, porque tenta enganar uma pessoa ou porque a pessoa foi mais esperta que ele. A história a seguir é uma boa ilustração do cavalo de riacho:

Há muito tempo, havia uma garota que não era apenas bonita, mas também grande e forte. Ela trabalhava como empregada doméstica em uma fazenda no lago Hjärtasjön, no sul de Nerike. Ela estava arando com o cavalo da fazenda em um dos campos à beira do lago. Era primavera, e o tempo estava bonito. Os pássaros gorjeavam e voavam ao redor da menina e do cavalo para apanhar minhocas.

De repente, um cavalo apareceu do lago. Era um cavalo grande e bonito, de cor brilhante e com grandes manchas nas laterais. Tinha uma bela crina que flutuava ao vento e uma cauda que caía até o chão. O cavalo empinou para a garota, a fim de mostrar como era bonito.

A garota, no entanto, sabia que era o cavalo do riacho e o ignorou. Então o cavalo do riacho se aproximou cada vez mais e, finalmente, chegou tão perto que mordeu a crina do cavalo da fazenda. A garota bateu no cavalo do riacho com o chicote e gritou: “Desapareça, seu canalha, ou você terá de arar para nunca mais esquecer”.

Assim que ela disse isso, o cavalo do riacho trocou de lugar com o cavalo da fazenda e começou a arar o campo com tanta velocidade que o solo e as pedras giraram em seu rastro, e a garota ficou pendurada como uma luva no arado. Mais rápido do que o galo pode cantar sete vezes, o arado estava terminado, e o cavalo do riacho se dirigiu para o lago, arrastando o arado e a menina.

No entanto, a menina tinha um pedaço de aço no bolso e fez o sinal da cruz. Imediatamente ela caiu no chão e viu o cavalo desaparecer no lago com o arado. Ela ouviu um relinchar frustrado quando o cavalo do riacho entendeu que seu truque havia falhado. Até hoje, é possível ver uma trilha profunda no campo.



Landvættir, Tomte, Nisse, Huldufólk

Os Landvættir são espíritos guardiões da terra no paganismo nórdico e germânico. Eles vivem em cachoeiras, bosques e rochas e protegem e promovem o florescimento dos locais específicos onde vivem. Essas áreas podem ser tão pequenas como uma rocha ou um canto de um campo ou tão grandes como uma seção de um país.

Os Landvættir vivem principalmente em lugares que nunca foram povoados e são espíritos que controlam a segurança e a fertilidade

da terra. Estão ligados a um lugar na paisagem, a uma enorme rocha, a uma montanha ou a um lugar especialmente lindo se comparado com locais vizinhos.

Na Islândia, existem muitas fazendas com rochas em torno das quais não se pode ceifar e as crianças não podem brincar. Quando a construção da base aérea de Keflavík estava prestes a começar, o primeiro-ministro islandês sonhou que uma mulher veio até ele e pediu para adiar a remoção de uma rocha para dar tempo à sua família de se mudar. Ele fez isso por duas semanas, sob as objeções dos estadunidenses, até que a mulher chegou a ele em outro sonho, dizendo-lhe que os Landvættir estavam todos fora.

Os islandeses levam comida para rochas e cavernas para alimentar a terra na esperança de serem abençoadas com uma casa próspera. Uma versão do Livro Islandês de Assentamentos (Landnámabók) diz que a lei antiga da Islândia proibía ter uma cabeça de dragão na proa de seu navio quando estivesse entrando no porto, porque os Landvættir ficariam assustados.

Os quatro Landvættir da Islândia

A Islândia é protegida por quatro grandes guardiões, que são conhecidos como os quatro Landvættir e protegem os quatro cantos da Islândia: o dragão (Dreki) no leste, a águia ou o grifo (Gammur) no norte, o touro (Griðungur) no oeste e o gigante (Bergrisi) no sul. Os quatro Landvættir da Islândia são retratados no brasão islandês e no anverso das moedas da coroa islandesa.



Vittras

Os anões do folclore escandinavo são espíritos da terra, embora com características um pouco diferentes. Eles vivem no subsolo, muitas vezes logo ao lado dos assentamentos humanos, e geralmente são uma ameaça para seus vizinhos moradores.

Existe um tipo de espírito no norte da Suécia chamado Vittra, que vive no subsolo, é invisível a maior parte do tempo e tem o seu próprio gado. Na maioria das vezes, os Vittras são bastante distantes e não se intrometem nos assuntos humanos, mas são assustadores quando enfurecidos. Isso pode acontecer se não são

respeitados — por exemplo, se as pessoas negligenciam a realização de certos rituais (como dizer “olhe para lá” ao jogar água quente ou ir ao banheiro para que eles possam se afastar, ou construir sua casa perto deles ou, pior ainda, no topo de sua casa, perturbando o gado ou bloqueando suas estradas). Eles farão o que for preciso para afastá-las, até mesmo forjar acidentes que possam prejudicá-las ou mesmo matá-las.

Mesmo atualmente, algumas pessoas reconstroem ou movem suas casas para não bloquear uma “passagem de vittra” ou mudam-se das casas que são consideradas como “Locais dos Vittra” por causa da má sorte — embora isso seja bastante incomum.

Acredita-se que os Vittras às vezes tomam emprestado o gado das pessoas, que mais tarde é devolvido ao proprietário com a capacidade de dar mais leite, como sinal de gratidão.



Tomte

Denominados nisse ou tomténisse (Suécia), nisse (Noruega e Dinamarca) ou tonttu (Finlândia), são os espíritos da terra bons e úteis do folclore escandinavo. Acredita-se que o tomte ou nisse cuide da casa e dos filhos de um fazendeiro e os proteja do infortúnio, especialmente à noite, quando os moradores da casa estão dormindo.

O tomte/nisse era muitas vezes imaginado como um homem pequeno e idoso, com um tamanho que poderia variar de alguns centímetros a cerca de metade da altura de um homem adulto,

muitas vezes com uma barba cheia e vestido com a roupa de um fazendeiro. Diz-se que os nisses são seres habilidosos em ilusões e às vezes capazes de se tornar invisíveis. O folclore norueguês afirma que ele tem quatro dedos e às vezes orelhas pontudas e que seus olhos brilham no escuro.

Apesar do tamanho reduzido, o tomte/nisse tinha uma força imensa. Mesmo sendo protetor e atencioso, ofendia-se facilmente, e suas retribuições variavam de pequenas brincadeiras, como um puxão de orelhas, até um castigo mais sério, como matar o gado ou arruinar a fortuna da fazenda. O tomte/nisse era um tradicionalista que não gostava de mudanças na forma como as coisas eram feitas na fazenda. Outra maneira fácil de ofendê-lo era a descortesia: os trabalhadores agrícolas que urinavam nos celeiros ou que não tratavam bem as criaturas seriam profundamente castigados. Se alguém derramasse algo no chão da casa, era sábio avisar ao tomte.

Também era necessário que se agradasse o espírito com presentes – um presente particular era uma tigela de mingau na noite de Natal. Se o tomte não recebesse seu pagamento, deixaria a fazenda ou a casa ou se engajaria em travessuras, como amarrar as caudas das vacas juntas no celeiro, virar objetos de cabeça para baixo e quebrar coisas.

O tomte está conectado aos animais da fazenda em geral, mas seu animal favorito era o cavalo. A crença dizia que se podia ver qual cavalo era o favorito do tomte, pois seria especialmente saudável e bem cuidado. Às vezes, o tomte trançava o cabelo e a cauda, e desfazer essas tranças poderia causar desgraça ou irritar o tomte.

O tomte é uma das criaturas mais conhecidas do folclore escandinavo e aparece em muitas obras da literatura escandinava.

Com a romanização e a coleta do folclore durante o século XIX, o tomte ganharia popularidade. Nas edições inglesas dos contos de fadas de Hans Christian Andersen, a palavra nisse foi incorretamente traduzida como *goblin* (uma tradução mais precisa seria *brownie* ou *hob*).







Ragnarok

O crepúsculo dos deuses



Na mitologia nórdica, o Ragnarok é uma série de eventos apocalípticos que vão culminar no fim do mundo. Enquanto os outros mitos narram eventos que já aconteceram, este conta o que ainda está por vir. Os gigantes do gelo e do fogo entrarão em guerra contra os deuses, e as batalhas levarão à destruição total do planeta, que será submerso na água.

Uma das características distintivas da mitologia do norte é que as pessoas sempre acreditaram que seus deuses pertenciam a uma raça finita. Elas argumentavam que os Æsir tiveram um começo e, portanto, devem ter um fim; e, como nasceram de uma mistura de elementos divinos e gigantes, sendo, portanto, imperfeitos, carregavam consigo o germe da morte e, como os homens, estavam fadados a sofrer a morte física para alcançar a imortalidade espiritual.

Para os *vikings*, o episódio era como uma espécie de profecia que se concretizaria mais cedo ou mais tarde, num momento desconhecido. Conhecer o mito do Ragnarok nos ajuda a entender como os antigos nórdicos viam e entendiam o mundo no seu tempo.

Se eles acreditavam de fato que o Ragnarok chegaria um dia, ou seja, que o caos e a destruição eram inevitáveis, seria compreensível que eles fossem tomados por algum sentimento de desolação e conformismo. Entretanto, não era esse o posicionamento que os *vikings* tinham em relação à morte inevitável: deveriam, justamente por esse motivo, esforçar-se para que suas ações fossem nobres e honráveis e para não serem tomados pelo medo. Essa visão de mundo pode ser encontrada facilmente nas sagas, nas quais a busca pela coragem, a bravura e a honorabilidade ficam evidentes: as ações deveriam ser destemidas e grandiosas para que merecessem ser recontadas, geração após geração, e não caíssem em esquecimento facilmente.

Existem diferentes versões do Ragnarok. Em algumas delas, o evento representa o fim definitivo do cosmos; em outras, existe o renascimento.

O declínio dos deuses

Os Æsir toleraram a presença do mal, personificada por Loki, no meio deles. Eles foram fracos e seguiram o conselho de Loki, permitindo que este os envolvesse em todos os tipos de dificuldades das quais só puderam se libertar ao preço de parte de sua virtude ou paz. Além disso, permitiram que Loki ganhasse tanta ascendência sobre eles que ele não teve escrúpulo em roubá-los de sua pureza ou inocência mais querida, personificada por Balder, o bom.

Tarde demais os deuses perceberam o quão mau era esse espírito que havia encontrado um lar entre eles; e tarde demais baniram Loki para a Terra, onde os homens, seguindo o exemplo dos deuses,

ouviram seus ensinamentos e foram corrompidos por sua influência sinistra.

Vendo que o crime era desenfreado e todo o bem estava sendo banido da Terra, os deuses perceberam que as profecias proferidas na antiguidade estavam prestes a ser cumpridas e que a sombra de Ragnarok, o crepúsculo dos deuses, já se abatia sobre eles.

Sol e Mani empalideceram de horror e dirigiam seus carros pelos caminhos designados, olhando com medo para os lobos perseguidores que logo os alcançaria e os devoraria. E, enquanto seus sorrisos desapareciam, a Terra ficava triste e fria, e o terrível inverno Fimbul começou. Então a neve caiu dos quatro pontos da bússola de uma só vez, os ventos cortantes vieram do norte, e toda a Terra ficou coberta com uma espessa camada de gelo.

Esse inverno severo durou três temporadas inteiras sem interrupção e foi seguido por outros três, igualmente severos, durante os quais toda a alegria desapareceu da face da Terra e os crimes dos homens aumentaram com grande rapidez, enquanto, na luta geral pela vida, os últimos sentimentos de humanidade e compaixão desapareceram.

Nos recantos sombrios da Floresta de Ferro, as gigantes Iarnsaxa ou Angrboda alimentavam diligentemente os lobos Hati, Skoll e Managarm, as crias de Fenris, com a medula dos ossos de assassinos e adúlteros. E tal era a prevalência desses crimes vis que os monstros quase insaciáveis nunca deixaram de ter o que comer. Dia após dia, eles ganhavam forças para perseguir Sol e Mani, e finalmente os alcançaram e os devoraram, inundando a Terra com o sangue que pingava de suas mandíbulas.

Diante dessa terrível calamidade, a terra inteira tremeu. As estrelas, aterrorizadas, caíram de seus lugares, e Loki, Fenris e Garm,

renovando seus esforços, romperam suas correntes e se apressaram em buscar sua vingança. No mesmo momento, o dragão Nidhug roía a raiz do freixo Yggdrasil, que tremia até o galho mais alto; o galo vermelho Fialar, empoleirado acima de Valhalla, gritou um alarme, que foi imediatamente ecoado por Gullin-kambi, o galo de Midgard, e pelo pássaro vermelho-escuro de Hela em Niflheim.

Heimdall, observando esses presságios ameaçadores e ouvindo o grito estridente do galo, imediatamente colocou o chifre de Giallar nos lábios e soprou o tão esperado aviso, que foi ouvido em todo o mundo. Ao primeiro som dessa manifestação, Æsir e Einheriar saltaram de seus sofás dourados e saíram bravamente do grande salão, armados para a briga que se aproximava, e, montando seus corcéis impacientes, galoparam pela ponte trêmula do arco-íris para o amplo campo de Vigrid, onde, como Vafthrudnir havia previsto muito antes, a última batalha deveria ocorrer.

A terrível serpente de Midgard, Jormungand, foi despertada pela perturbação geral e, com imensas contorções e muito alvoroço, deixou os mares revoltados e com ondas enormes, como nunca acontecera às profundezas do oceano. Então ela se arrastou para a terra e logo se uniu à batalha pavorosa, na qual iria desempenhar um papel de destaque.

Uma das grandes ondas provocadas pelos esforços de Jormungand colocou na água Nagilfar, o navio fatal, construído com as unhas dos mortos cujos parentes haviam fracassado em seu dever. Assim que o navio chegou à água, Loki embarcou nele com o exército de Muspelheim e o conduziu com ousadia sobre as águas tempestuosas até o local do conflito.

Contudo, esse não era o único navio com destino a Vigrid, pois de um denso nevoeiro ao norte vinha outro navio, guiado por Hrym, no qual todos os gigantes do gelo estavam armados até os dentes e ansiosos por um conflito com os Æsir, a quem sempre odiaram.

Ao mesmo tempo, Hela, a deusa da morte, rastejou através de uma fenda na Terra para fora de sua casa subterrânea, seguida de perto pelos Helhound Garm, os malfeitores de seu reino desanimado, e pelo dragão Nidhug, que sobrevoou o campo de batalha carregando cadáveres sobre suas asas.

Assim que ele pousou, Loki acolheu esses reforços com alegria e, colocando-se diante de todos, marchou com eles para a luta.

De repente, o céu se abriu e, através da brecha ardente, surgiu Surtr com sua espada flamejante, seguido por seus filhos. Enquanto eles passavam pela ponte Bifrost, com a intenção de atacar Asgard, o arco glorioso afundou com um estrondo sob o passo de seus cavalos.

Os deuses sabiam muito bem que seu fim estava agora próximo e que sua fraqueza e falta de visão os colocava em grande desvantagem, pois Odin tinha apenas um olho, Tyr tinha apenas uma mão, e Frey, nada além de um chifre de veado com o qual se defender, em vez de sua espada invencível. No entanto, os Æsir não mostraram sinais de desespero, mas, como verdadeiros deuses da batalha do Norte, vestiram suas roupas mais ricas e cavalgaram alegremente para o campo de batalha, determinados a vender suas vidas o mais caro possível.

Enquanto reuniam suas forças, Odin mais uma vez desceu até a fonte Urdar, onde, sob o Yggdrasil, as Nornas estavam sentadas com os rostos cobertos e em total silêncio, com a teia caída aos seus pés. Mais uma vez, o pai dos deuses sussurrou palavras

misteriosas para Mímir; depois, montou novamente em Sleipnir e voltou para o meio dos deuses, que o esperavam.

A Grande Batalha

Os combatentes estavam agora reunidos na ampla planície de Vigrid. De um lado, estavam os rostos severos e calmos de Æsir, Vanir e Einheriar; do outro lado, estavam reunidas as hostes heterogêneas de Surtr, os gigantes do gelo, o exército pálido de Hela, e Loki e seus temíveis seguidores, Garm, Fenris e Jormungand, os dois últimos lançando fogo e fumaça e exalando nuvens de vapores nocivos e mortais, que enchiam todo o céu e a terra com seu hálito venenoso.

Todo o antagonismo reprimido das eras foi agora libertado em uma torrente de ódio, cada membro das hostes opostas lutando com uma determinação nefasta, assim como nossos ancestrais da antiguidade, mão a mão e cara a cara. Com um choque poderoso, ouvido acima do rugido da batalha que tomava o universo, Odin e o lobo Fenris entraram em contato impetuoso, enquanto Thor atacava a cobra de Midgard, e Tyr enfrentava o cão Garm. Frey se atracava com Surtr, Heimdall com Loki, a quem ele havia derrotado uma vez, e o restante dos deuses e todos os einheriares enfrentavam inimigos igualmente dignos de sua coragem. Mas, apesar de sua preparação diária na cidade celestial, o exército de Valhalla estava fadado a sucumbir, e Odin estava entre os primeiros dos mais brilhantes a serem mortos. Nem mesmo a alta coragem e os poderosos atributos do grande deus poderiam suportar a maré do mal personificada pelo lobo Fenris. A cada momento sucessivo da luta, seu tamanho colossal assumia proporções maiores, até que finalmente suas mandíbulas abertas abrangeram todo o espaço

entre o céu e a terra, e o monstro imundo se precipitou furiosamente sobre o pai dos deuses e o engoliu inteiro com sua boca medonha.

Nenhum dos deuses pôde ajudar Odin naquele momento crítico, pois era uma época de provações dolorosas para todos. Frey fez esforços heroicos, mas a espada flamejante de Surtr por fim lhe desferiu um golpe mortal. Em sua luta com o aqui-inimigo Loki, Heimdall se saiu melhor, mas sua conquista final foi muito cara, pois ele também caiu morto. A luta entre Tyr e Garm teve o mesmo fim trágico, e Thor, após um terrível encontro com a serpente de Midgard, e depois de matá-la com um golpe de Mjólnir, recuou nove passos e se afogou na inundação de veneno que jorrava das mandíbulas do monstro moribundo.

Vidar¹⁴ veio correndo de uma parte distante da planície para vingar a morte de seu poderoso pai, e a destruição predita caiu sobre Fenris, cuja mandíbula inferior agora sentia o impacto daquela bota que estava reservada para esse dia. No mesmo momento, Vidar agarrou a mandíbula superior do monstro com as mãos e, com um puxão terrível, rasgou-a.

Depois de todos os outros deuses que participaram da batalha e todos os einheriares terem perecido, Surtr lançou suas marcas de fogo sobre o céu, a terra e os nove reinos de Hela. As chamas furiosas envolveram o caule maciço do freixo Yggdrasil e alcançaram os palácios dourados dos deuses, que foram totalmente consumidos. A vegetação que havia sobre a terra também foi destruída, e o calor fez todas as águas ferver e borbulhar.

O grande incêndio queimou ferozmente até que tudo tivesse sido consumido, e então a terra, enegrecida e com cicatrizes, afundou lentamente sob as ondas ferventes do mar. Ragnarok havia mesmo chegado.

A regeneração

A tragédia mundial terminara, os atores divinos estavam mortos, e o caos parecia ter retomado seu domínio anterior. Entretanto, como em uma peça de teatro, em que, depois que os atores principais são mortos e a cortina cai, a plateia ainda espera os atores aparecerem e se curvar, assim também as antigas raças do norte imaginavam que, tendo todo o mal perecido nas chamas de Surtr, a bondade renasceria da ruína geral para retomar seu domínio sobre a Terra e alguns dos deuses voltariam a habitar no céu para sempre.

Nossos ancestrais acreditavam plenamente na regeneração e na ideia de que, após certo tempo, a Terra, purgada pelo fogo e purificada por sua imersão no mar, ressuscitaria em toda a sua beleza imaculada e seria iluminada pelo sol, cuja carruagem seria conduzida por uma filha de Sol, que nascera antes de o lobo devorar sua mãe. O novo orbe do dia não seria imperfeito, como o primeiro sol, e seus raios não seriam mais tão ardentes que um escudo precisasse ser colocado entre ele e a Terra. Esses raios mais benéficos logo fariam a Terra renovar seu manto verde e produzir flores e frutos em abundância. Dois seres humanos, uma mulher, Lif, e um homem, Lifthrasir, emergiriam então das profundezas da floresta de Hodmimir (Mímir), onde se refugiaram quando Surtr incendiou o mundo. Eles mergulharam em um sono tranquilo lá, inconscientes da destruição ao seu redor, e assim permaneceram, sendo alimentados pelo orvalho da manhã, até que fosse seguro vagar pelo mundo mais uma vez, quando tomariam posse da Terra regenerada, que seus descendentes iriam povoar e sobre a qual teriam pleno domínio.

Um novo céu

Todos os deuses que representavam as forças em desenvolvimento da Natureza foram mortos no campo fatal de Vigrid, a não ser Vali e Vidar, os tipos de forças imperecíveis da Natureza. Eles retornaram ao campo de Ida, onde foram recebidos por Modi e Magni, filhos de Thor, personificações da força e da energia, que resgataram o martelo sagrado de seu pai da destruição geral e o levaram para lá.

Ali juntaram-se a Hoenir, que já não era um exilado entre os Vanir, e, do submundo sombrio onde havia ficado por tanto tempo, ergueu-se o radiante Balder, junto com seu irmão Hodur, com quem se reconciliara e com quem viveria em perfeita amizade e paz. O passado se foi para sempre, e as divindades sobreviventes puderam lembrar-se dele sem amargura. A lembrança de seus antigos companheiros era, no entanto, querida para eles, e muitas vezes eles retornavam aos seus antigos lugares para recordar as associações felizes. Foi assim que, andando um dia na grama alta de Idavold, encontraram novamente os discos dourados com os quais os Æsir costumavam se divertir.

Quando o pequeno grupo de deuses virou-se tristemente para o lugar onde um dia ficaram suas moradas nobres, perceberam, com alegre surpresa, que Gimli, a mais alta morada celestial, não havia sido consumida, pois brilhava diante deles com seu teto dourado a ofuscar o sol. Foram depressa para lá e descobriram, para aumentar sua alegria, que aquele se tornara o lugar de refúgio de todos os virtuosos.

14. Vidar, filho de Odin e da gigante Grida, é conhecido por ser silencioso e amar a natureza.



Sagas
Seleccionadas





Pintura: *Caça selvagem de Odin* (1872)

Peter Nicolai Arbo (1831-1892)



Erik, o vermelho



A Saga de Erik, o Vermelho é uma saga islandesa medieval que narra a descoberta e colonização da Groenlândia e a descoberta e tentativa de colonização da América do Norte pelos escandinavos nos séculos X e XI. Erik Thorvaldsson foi um dos mais famosos *vikings* da história, citado nas tradicionais fontes medievais e sagas islandesas.

Erik era citado como Eiríkr Hinn Rauði (islandês) ou Eirik Raude (norueguês), que em português quer dizer “Erik, o Vermelho”. A denominação “o Vermelho” provavelmente se refere à cor de seu cabelo e de sua barba, por isso ele também é chamado de “Erik, o Ruivo”.

Erik nasceu em Jæren, distrito de Rogaland, Noruega, por volta de 950. Por volta de 960, o pai de Erik foi banido da Noruega depois de ser condenado por vários assassinatos durante o reinado do rei Harald I da Noruega. Torvald Ásvaldsson e sua família, incluindo o pequeno Erik (então com 10 anos), mudaram-se para o noroeste da

Islândia. Lá, Torvald formou uma fazenda e manteve sua família até sua morte, em 980.

Depois que o pai morreu, Erik casou-se e construiu uma fazenda em Haukadal (Hawksdale), onde teve três filhos e uma filha: Leif Eriksson, o descobridor da Vinlândia (a atual Terra Nova, no Canadá), Thorvald Eiriksson, Thorstein Eiriksson e Freydis Eiríksdóttir.

Erik era um homem violento e teve várias desavenças com seus vizinhos. A mais grave ocorreu com seu vizinho Valthjof, quando Erik matou um amigo dele, Eyiolf, o Violento, e seus parentes exigiram a expulsão do Ruivo de Haukadal.

Erik, então, mudou-se para a ilha de Oxney (Islândia). Para lá levou várias vigas ornamentais de madeira que havia herdado do pai. Estas havia trazido da Noruega porque tinham grande valor místico para ele. Erik então pediu ao seu vizinho, o camponês Thorgest, que guardasse as vigas até que ele construísse sua casa. Quando terminou a nova casa, voltou para buscá-las, mas Thorgest se recusou a devolvê-las. Erik então tomou-as à força. Thorgest perseguiu Erik e, na disputa pelas vigas, formou-se uma grande contenda entre a vizinhança que apoiava um dos lados. Erik saiu vencedor, matando vários homens que apoiaram Thorgest, incluindo dois filhos dele. Em 982, Erik foi julgado e condenado ao exílio por três anos.

Agora ele já não mais podia pisar nem na Noruega nem na Islândia. Restavam-lhe poucas opções; então, por dois anos, ele navegou com um grupo de seguidores, deixando a família na Islândia.

Valendo-se de relatos do navegador norueguês Gunnbjorn Ulfsson, que, durante uma viagem entre a Noruega e a Islândia, se desviou do seu curso e avistou uma terra distante, a oeste da Islândia, Erik

decidiu encontrar a terra misteriosa e desconhecida. Ele e alguns companheiros seguiram as coordenadas reveladas por Gunnbjorn e finalmente chegaram à costa leste de uma ilha.

Por causa do gelo, eles mudaram o curso para o sul e contornaram a ponta sul da ilha (que mais tarde seria conhecida como Cabo Farewell). Navegaram até a costa ocidental. Por fim, chegaram a uma parte da costa que tinha condições semelhantes às da Islândia, e Erik pensou que aquele lugar lhe proporcionaria crescimento e prosperidade.

Lá, Erik desembarcou e viu alguns campos verdes (era verão). Naquele mesmo instante, ele percebeu que havia descoberto novas terras. Erik viu nisso a chance de criar seu próprio reino, independente da Noruega, que tanto o perseguia. Ele retornou para a Islândia dizendo que havia descoberto a Gröenland (Greenland, em inglês, ou Terra Verde).

Ele sabia que, com esse nome, atrairia para seu empreendimento muitas pessoas em busca da tão sonhada terra fértil. Quatro anos mais tarde, em 986, ele finalmente conduziu uma esquadra de vinte e cinco navios até a Groenlândia, levando cerca de 700 pessoas, incluindo mulheres e crianças, além de utensílios domésticos, gado e cavalos. Lá, ele se radicou na região sul, que ficou conhecida como Colônia Oriental (por ser mais perto da Europa), e fundou a cidade de Gardar e a vila, ou fazenda, de Brattahlid, da qual Erik se tornou o chefe. Aos poucos foram chegando mais pessoas, e a Groenlândia foi sendo povoada.

Erik detinha o título de comandante supremo da Groenlândia e tornou-se muito rico e respeitado. Em 1002, um grupo trouxe uma doença infecciosa que devastou os assentamentos. A epidemia

matou muitos dos seus habitantes até infectar o próprio Erik, o Vermelho, que morreu durante o inverno de 1003.

Erik foi sucedido no governo de Brattahlid por seu filho Leif Eriksson, que teve de desistir de seu empreendimento marítimo (Vinland) para suceder o pai.



Hervor e Heidrek

A saga¹ gira em torno da espada Tyrfing, feita e amaldiçoada pelos duendes Dvalin e During para o rei Svafلامي. Durante uma batalha, o rei perdeu a espada para Arngrim, que a acabou dando de presente a seu filho Angantyr.

Um dia, Angantyr lutou em Samsø, uma ilha da atual Dinamarca, contra o herói sueco Hjalmar e acabou morrendo durante a luta. Seu corpo foi enterrado por seu amigo Orvar-Odd, junto com a espada que ele usara.

Angantyr deixou uma filha, chamada Hervor. Ela era uma Valkíria e não havia sido criada como as outras meninas, pois provara ser tão forte quanto um homem. Assim, em vez de aprender a costurar, a jovem aprendeu a usar o arco e a flecha, a lutar com a espada e a cavalgar. Ela se vestia como um homem; lutava, saqueava e matava usando seu nome masculino, Hjörvard. Hervor, contudo, desconhecia a identidade de seu pai. Ao descobrir quem ele havia sido, a jovem decidiu seguir os passos dele e reivindicar a herança, a espada Tyrfing, que havia sido enterrada com ele.

Hervor foi com sua frota até Samsø, porém foi a única que se atreveu a desembarcar na ilha assombrada, pois todo o restante da tripulação temia passar ao redor dos túmulos da ilha, sobretudo à noite. A moça, então, invocou seu pai e mais onze tios em voz alta, alegando que, por ser sua filha, tinha direito a receber a espada como herança legítima. Ela pediu com a voz tão firme que seu pai se revelou, pedindo, porém, que ela não continuasse na busca pela espada, pois isso significaria a morte de todo o clã. Como é de se imaginar, Hervor não deu ouvidos a seu progenitor e continuou procurando. Finalmente, o túmulo do pai se abriu, e a jovem ansiosamente agarrou sua herança, despediu-se dos parentes mortos e correu até a margem.

Ao chegar à costa, contudo, Hervor percebeu que havia sido abandonada. Seus colegas haviam se assustado com os trovões vindos dos túmulos que ela evocara e fugiram aterrorizados. Depois de algum tempo, ela conseguiu sair da ilha e voltar para a corte de Gudmund de Glaesisvellir, onde, tempos depois, matou um cortesão que tentou roubar Tyrfing. Então, ela retomou suas atividades como viking e viajou por todos os mares do Norte.

De Hervor nasceu Heidrek, que se tornou rei da Reidgotlândia. Houve uma grande batalha pela herança entre seus filhos, Angantyr

e Hlod. Este chegou a ser auxiliado pelos hunos, porém foi derrotado e morto.

Já Angantyr teve um filho chamado Ulfhamr Heidhrekr, que reinou sobre Reidgotlândia por muito tempo. Depois disso, seguiu-se uma lista de reis da Suécia, reais e semilendários, terminando em Felipe Halstensson, rei da Suécia de 1105 até 1118. Essa parte, contudo, provavelmente foi escrita posteriormente, com o intuito de exaltar o rei, atribuindo-lhe uma descendência heroica.



A história de Sigurd

Certa vez, existiu um rei no Norte que havia vencido muitas guerras, mas agora estava velho. Apesar disso, ele se casou novamente, e então outro rei, que queria se casar com a esposa daquele, investiu contra ele com um grande exército. O velho rei lutou bravamente, mas, por fim, sua espada se quebrou, ele foi ferido e seus homens fugiram. À noite, quando a batalha já havia terminado, sua jovem esposa foi procurá-lo entre os mortos e, finalmente, encontrou-o e perguntou se ele poderia ser curado. O rei afirmou que sua sorte se acabara, sua espada quebrara e ele deveria morrer. Por fim, disse à esposa que ela teria um filho que seria um grande guerreiro e o

vingaria do rei inimigo. Além disso, ordenou que ela guardasse os pedaços quebrados da espada para fazer uma nova espada para seu filho, e essa espada deveria se chamar Gram.

Então ele morreu. A esposa chamou a criada e disse:

— Vamos trocar de roupa, e você vai usar o meu nome, e eu o seu, para que o inimigo não nos encontre.

Assim elas fizeram e depois se esconderam em um bosque. No entanto, alguns forasteiros as encontraram e as levaram, em um navio, para a Dinamarca. Quando chegaram à presença do rei inimigo, ele achou que a criada parecia uma rainha e a rainha parecia uma criada. Então ele perguntou à rainha:

— Como você sabe, durante a madrugada, se o dia já se aproxima?

A criada, vestida de rainha, respondeu:

— Eu sei porque, quando era mais jovem, costumava me levantar para acender o fogo, e ainda acordo no mesmo horário.

O rei pensou que seria muito estranho uma rainha acender o fogo. Depois ele perguntou à rainha, que estava vestida como criada:

— Como você sabe, durante a madrugada, se o dia já se aproxima?

— Meu pai me deu um anel de ouro — disse ela —, e sempre antes do amanhecer ele fica frio no meu dedo.

— Uma casa rica onde as empregadas usam ouro! — exclamou o rei. — Na verdade, você não é empregada, mas filha de um rei.

Então ele a tratou como uma rainha e, com o passar do tempo, ela teve um filho chamado Sigurd, um menino lindo e muito forte. Para acompanhá-lo, Sigurd tinha um tutor, o qual um dia lhe sugeriu que

fosse falar com o rei e pedisse a ele um cavalo. Então o rei permitiu que Sigurd escolhesse um cavalo.

Sigurd foi até a floresta, onde encontrou um velho de barba branca, e disse a ele:

— Venha! Ajude-me a escolher um cavalo.

O velho lhe disse:

— Leve todos os cavalos para o rio e escolha aquele que nadar até o outro lado.

Sigurd os levou, e apenas um cavalo atravessou o rio. Sigurd o escolheu e o nomeou Grani. Este era da raça de Sleipnir e era o melhor cavalo do mundo, pois Sleipnir era o cavalo de Odin, o deus do Norte, e era tão veloz quanto o vento.

Um ou dois dias depois, o tutor disse a Sigurd:

— Há um grande tesouro de ouro escondido não muito longe daqui, e ele deveria ser seu.

Sigurd respondeu:

— Já ouvi histórias sobre esse tesouro. Sei que o dragão Fafnir o guarda e que ele é tão grande e perverso que ninguém ousa aproximar-se.

— Ele não é maior que os outros dragões — disse o tutor. — E, se você fosse tão corajoso quanto seu pai, não o temeria.

— Não sou covarde — disse Sigurd —, mas por que você quer que eu lute com esse dragão?

O tutor, cujo nome era Regin, disse a Sigurd que todo esse grande tesouro de ouro vermelho pertencera a seu próprio pai. E que este

teve três filhos: o primeiro foi Fafnir, o dragão; o segundo era Otter, que podia assumir a forma de uma lontra quando quisesse; e o terceiro era ele mesmo, Regin, que era um grande ferreiro e criador de espadas.

No entanto, havia um anão, chamado Andvari, que vivia em uma lagoa embaixo de uma cachoeira e ali havia escondido um grande tesouro de ouro. Um dia, Otter foi pescar ali, matou um salmão e o comeu. Depois, dormiu como uma lontra em uma pedra. Naquele momento, alguém apareceu, atirou uma pedra na lontra e a matou, esfolou sua pele e a levou para a casa do pai de Otter. Sabendo que seu filho estava morto e decidido a punir a pessoa que o matara, o pai disse que queria ver a pele da lontra recheada de ouro e toda coberta de ouro vermelho; caso contrário, o pior aconteceria com o assassino. Então a pessoa que matou Otter tirou do anão todo o tesouro que ele possuía. Restava apenas um anel, que o anão usava, e até isso foi tirado dele.

O pobre anão ficou muito zangado e lançou uma maldição para que o ouro nunca trouxesse outra coisa a não ser má sorte a todos os homens que o possuíssem, para sempre.

A pele da lontra estava recheada e coberta de ouro, com exceção de um cabelo, que foi coberto com o último anel do pobre anão. No entanto, isso não trouxe boa sorte a ninguém. Primeiro, Fafnir, o dragão, matou o próprio pai e depois se apossou de todo o ouro, deixando seu irmão sem nada, e nenhum homem ousou aproximar-se dele.

Quando Sigurd ouviu a história, disse a Regin:

— Faça uma boa espada para que eu possa matar esse dragão.

Regin fez uma espada, e Sigurd tentou desferir um golpe em um pedaço de ferro, mas a espada se quebrou. A seguir Regin fez outra espada, e Sigurd a quebrou também. Então Sigurd foi falar com a mãe, pediu os pedaços quebrados da espada de seu pai e os entregou a Regin, que forjou uma nova espada, tão aguda que o fogo parecia queimar ao longo de suas bordas.

Sigurd experimentou a espada no pedaço de ferro e ela não se quebrou, mas partiu o ferro em dois. Depois ele jogou uma mecha de lã no rio e, quando ela flutuou contra a espada, foi cortada em dois pedaços. Satisfeito, Sigurd disse que a espada serviria. Antes de enfrentar o dragão, porém, ele liderou um exército para combater os homens que haviam matado seu pai. Matou o rei deles, tomou toda a sua fortuna e foi para casa.

Depois de ficar em casa por alguns dias, ele cavalgou com Regin, numa manhã, até a charneca onde o dragão costumava ficar. Ele viu a trilha que o dragão fazia quando ia beber em um penhasco, e ela era como se um grande rio tivesse passado por ali e deixado um vale profundo.

Sigurd desceu àquele lugar profundo, cavou muitos buracos e se escondeu em um deles com a espada desembainhada. Lá ele esperou, e logo a terra começou a tremer com o peso do dragão, que agora se arrastava para a água. Uma nuvem de veneno voava adiante dele quando ele bufava e rugia, de modo que ficar na frente do monstro significaria a morte.

Sigurd, porém, esperou até que metade do dragão tivesse se arrastado sobre a cova e enfiou a espada Gram diretamente em seu coração. O dragão chicoteou com o rabo até as pedras quebrarem e as árvores caírem sobre ele.

Enquanto morria, ele disse:

— Quem quer que tenha me matado por este ouro, saiba que ele será sua ruína e a ruína de todos os que o possuírem.

Sigurd respondeu:

— Eu não tocara em nada se, com isso, nunca morresse. Mas todos os homens morrem, e nenhum homem corajoso permite que a morte o afaste de seu desejo. Morra, Fafnir!

E Fafnir morreu.

Depois disso, Sigurd passou a ser chamado de “A maldição de Fafnir” e de “Matador de dragões”.

Sigurd voltou e foi falar com Regin, o qual pediu que ele assasse o coração de Fafnir e o deixasse provar dele. Sigurd colocou o coração de Fafnir em um espeto e o assou. Entretanto, por obra do acaso, Sigurd o tocou com o dedo, que queimou. Por isso levou o dedo à boca e, assim, acabou provando do coração de Fafnir. Imediatamente, ele passou a entender a linguagem dos pássaros e ouviu os pica-paus dizer:

— Sigurd está assando o coração de Fafnir para outro, quando deveria provar ele mesmo e aprender toda a sabedoria.

O próximo pássaro disse:

— Lá está Regin, pronto para trair Sigurd, que confia nele.

O terceiro pássaro disse:

— Que ele corte a cabeça de Regin e guarde todo o ouro para si.

O quarto pássaro disse:

— Que ele faça isso e depois cavalgue sobre Hindfell até o lugar onde Brunilda dorme.

Ao saber que Regin planejava traí-lo, Sigurd cortou a cabeça dele com um golpe da espada Gram.

Então Sigurd se lembrou da história de que, em algum lugar distante, havia uma bela dama encantada por um feitiço, pelo qual estava condenada a viver adormecida em um castelo cercado por chamas flamejantes até que um cavaleiro que cavalgaria pelo fogo a acordasse. Ele decidiu ir encontrá-la, mas primeiro foi até a caverna de Fafnir. A caverna tinha portas de ferro e era cavada no fundo da terra. Estava cheia de pulseiras de ouro, coroas e anéis, e lá também Sigurd encontrou o Elmo do Medo, um capacete de ouro que tornava invisível quem o usasse. Tudo isso ele empilhou nas costas do bom cavalo Grani e depois cavalgou para o sul, até Hindfell.

Já era noite. No topo da colina, Sigurd viu um fogo vermelho brilhar no céu e, dentro da chama, um castelo e um estandarte na torre mais alta. Ele cavalgou com o cavalo Grani na direção do fogo e saltou por ele facilmente, como se tivesse saltado uma lareira. Sigurd entrou pela porta do castelo e lá viu alguém dormir, usando uma armadura. Então ele tirou o elmo da pessoa que dormia e notou que ela era uma dama muito bonita. A donzela acordou e disse:

— Ah! É Sigurd, filho de Sigmund, que quebrou a maldição e veio aqui finalmente para me acordar?

Essa maldição caiu sobre ela há muito tempo, quando o espinho da árvore do sono espetou suas mãos, como punição por ela ter desagradado a Odin, o deus. Há muito tempo, também, ela jurara nunca se casar com um homem que tivesse medo e não ousasse cavalgar pela cerca de fogo flamejante, pois ela própria era uma donzela guerreira e entrava armada nas batalhas, como um homem.

No entanto, agora ela e Sigurd se amavam e prometeram ser fiéis um ao outro. Ele lhe deu um anel, que era o último anel retirado do anão Andvari.

Sigurd despediu-se e foi à casa de um rei que tinha uma filha justa. O nome dela era Gudrun, e sua mãe era uma bruxa. Gudrun se apaixonou por Sigurd, mas ele só falava de Brunilda, de como ela era linda e querida. Um dia, a mãe bruxa de Gudrun colocou drogas de papoula em um copo mágico e convidou Sigurd a beber à sua saúde. Ele bebeu e, instantaneamente, esqueceu a pobre Brunilda e se apaixonou por Gudrun. Então, eles se casaram com grandes regozijos.

A bruxa, mãe de Gudrun, queria que seu filho Gunnar se casasse com Brunilda. Por isso, disse a ele para cavalgar com Sigurd e ir cortejá-la. Então eles foram para a casa do pai dela. Sigurd havia se esquecido de Brunilda por causa do vinho da bruxa, mas ela se lembrava dele e ainda o amava. Então o pai de Brunilda disse a Gunnar que ela não se casaria com ninguém, exceto com aquele que pudesse atravessar as labaredas em frente à torre encantada. Eles foram para lá, e Gunnar cavalgou em direção às chamas, mas não conseguiu enfrentá-la. Depois, Gunnar experimentou o cavalo de Sigurd, Grani, mas este não se mexeu com Gunnar em suas costas. Então Gunnar lembrou-se da bruxaria que sua mãe lhe havia ensinado e, com ela, fez Sigurd parecer exatamente com ele e ele se parecer exatamente com Sigurd. E foi aí que Sigurd, na forma de Gunnar, montou em Grani, e o cavalo pulou a cerca de fogo. Sigurd entrou e encontrou Brunilda, mas ainda não se lembrava dela, por causa do remédio do esquecimento.

Brunilda não teve outra saída senão prometer que seria esposa de Gunnar, como ela supunha, pois Sigurd usava a forma do outro, e ela jurara se casar com quem quer que atravessasse as chamas.

Ele deu a ela um anel, e ela devolveu o anel que ele lhe dera antes, em sua própria forma como Sigurd, que era o último anel daquele pobre anão Andvari.

Sigurd partiu novamente. Ele e Gunnar voltaram às verdadeiras formas. Foram para a casa da bruxa rainha, e Sigurd deu o anel do anão para sua esposa, Gudrun. Brunilda foi para a casa do pai e disse que um rei chamado Gunnar havia atravessado o fogo e que ela deveria casar-se com ele.

— No entanto — disse ela —, pensei que ninguém poderia ter conseguido esse feito a não ser Sigurd, a maldição de Fafnir, que era meu verdadeiro amor. Mas ele me esqueceu e devo cumprir minha promessa.

Gunnar e Brunilda se casaram, embora não fosse Gunnar, mas Sigurd na forma de Gunnar, que havia atravessado o fogo.

Quando o casamento e o banquete terminaram e a magia do vinho da bruxa saiu do cérebro de Sigurd, ele se lembrou de tudo. Lembrou-se de que havia libertado Brunilda do feitiço e de que ela era seu amor verdadeiro. Lembrou-se também de que se esquecera de tudo e se casara com outra mulher e de que conquistara Brunilda para ser a esposa de outro homem.

Contudo, ele era corajoso e não disse uma palavra aos outros para deixá-los infelizes. Ainda assim, não conseguiu evitar a maldição que cairia sobre todos os que possuíam o tesouro do anão Andvari e seu fatal anel de ouro.

A maldição logo se abateu sobre todos eles. Um dia, quando ambas estavam tomando banho, Brunilda entrou mais fundo no rio e disse que fizera isso para mostrar que era superior a Gudrun. Porque o

marido, ela disse, cavalgara pela chama quando nenhum outro homem ousou enfrentá-la.

Gudrun ficou muito zangada e disse a Brunilda que foi Sigurd, e não Gunnar, quem atravessou as chamas e lhe deu aquele anel fatal, o anel do anão Andvari.

Então Brunilda viu o anel que Sigurd havia dado a Gudrun, reconheceu-o e entendeu tudo; ficou pálida como uma mulher morta e voltou para casa. Durante toda a noite ela não falou. No dia seguinte, ela disse a Gunnar, seu marido, que ele era um covarde e mentiroso, pois nunca havia atravessado as chamas, mas havia mandado Sigurd fazer isso por ele e fingiu que ele próprio havia feito. E disse que ele nunca a veria feliz em seu salão, que ela nunca beberia vinho, nunca jogaria xadrez, nunca bordaria com o fio de ouro, nunca diria palavras gentis. Depois, Brunilda rasgou todo o bordado e chorou alto, para que todos na casa a ouvissem. Pois seu coração se partiu, e seu orgulho se partiu na mesma hora. Ela havia perdido seu verdadeiro amor, Sigurd, o matador de Fafnir, e estava casada com um homem mentiroso.

Então Sigurd veio e tentou confortá-la, mas ela não quis ouvir e disse que desejava que uma espada atravessasse o coração dele.

— Não demora muito — disse ele — até que a espada amarga esteja atravessada em meu coração, e você não viverá muito tempo depois que eu morrer. Mas, querida Brunilda, viva e sinta-se confortada, e ame Gunnar, seu marido, e eu lhe darei todo o ouro, o tesouro do dragão Fafnir.

Brunilda respondeu:

— É tarde demais.

Sigurd ficou triste, e seu coração ficou tão inchado no peito que estourou os anéis de aço de sua camisa de malha.

Sigurd saiu, e Brunilda decidiu matá-lo. Ela misturou o veneno da serpente e a carne de lobo e os entregou em um prato ao irmão mais novo de seu marido. Quando ele os provou, ficou louco, entrou no quarto de Sigurd enquanto este dormia e o prendeu à cama com uma espada. Mas Sigurd acordou, pegou a espada Gram e a atirou no homem enquanto ele fugia, e a espada o cortou em dois. Assim morreu Sigurd, a maldição de Fafnir, a quem nem dez homens poderiam ter matado em uma luta justa.

Quando Gudrun acordou e o viu morto, gemeu e chorou alto, e Brunilda a ouviu e riu. Nesse momento, o amável cavalo Grani se deitou e morreu de tanto pesar. Isso fez Brunilda chorar, e ela chorou até que seu coração se partiu.

Vestiram Sigurd com toda a sua armadura de ouro, ergueram uma grande pilha de madeira a bordo de seu navio, e à noite colocaram sobre ele Sigurd, Brunilda e o bom cavalo Grani. Em seguida, atearam fogo ao navio e o lançaram ao mar. O vento levou o navio ao mar, flamejando no escuro. Sigurd e Brunilda foram queimados juntos, e a maldição do anão Andvari foi cumprida.



A Kalevala

A Kalevala é a epopeia nacional da Finlândia. Ela foi compilada por Elias Lönnrot, que conseguiu reunir e costurar uma extensa coleção de lendas e canções populares em uma única narrativa épica consistente. Ela é uma obra longa, composta por 50 poemas conhecidos como “runos”, que contam a história de vários heróis lendários e acontecimentos, como a criação do mundo.

A Kalevala teve e tem até hoje um grande impacto na sociedade finlandesa. Muitos dos nomes dos personagens e lugares mencionados no livro podem ser encontrados hoje em nomes de ruas, bairros, marcas comerciais e empresas. As histórias da Kalevala também inspiraram muito a arte, a música e o cinema do país. Ela foi fundamental na criação de identidade do país, e seu dia de publicação, 28 de maio, foi escolhido como o Dia da Cultura da Finlândia.

Muitos dos poemas giram ao redor de personagens recorrentes. Väinämöinen, por exemplo, um dos heróis do Kalevala, é um velho vidente sábio que pode fazer magia por meio das músicas que ele canta. Ele é filho de Ilmatar, o espírito virgem do ar, responsável pela criação. Outro grande herói da épica é Lemminkäinen, um aventureiro descrito como bonito, despreocupado e romântico.

Väinämöinen e Lemminkäinen têm alguns objetivos e experiências em comum. Em suas aventuras, os dois homens conhecem Louhi, a rainha de Pohjola (o Norte), e ambos procuram se casar com a filha

dela. Um terceiro pretendente da mão da donzela, Ilmarinen, é um ferreiro que constrói uma sampo, um objeto misterioso como um moinho que pode “produzir” prosperidade para seu dono.

Outras figuras se envolvem e se relacionam com eles. Kuura, por exemplo, junta-se a Lemminkäinen em sua jornada para Pohjola. Outro personagem, Kullervo, comete suicídio depois de, sem saber, estuprar sua própria irmã. Joukahainen, um jovem malvado, desafia Väinämöinen a um competição de quem canta melhor. Sua irmã Aino é oferecida em casamento a Väinämöinen, mas se afoga em vez de se casar com o velho. Marjatta é a última personagem principal introduzida no Kalevala e é uma virgem que dá à luz um rei.

Um deus de notável importância é Ukko, o deus do céu e do trovão. Ele também é o deus mais significativo da mitologia finlandesa, e a palavra finlandesa *ukkonen*, que significa tempestade, é derivada de seu nome. No Kalevala, ele também é chamado *ylijumala* (sobredeus), pois ele é o deus das coisas acima. Ele faz todas as suas aparições nos mitos apenas por efeitos naturais quando solicitado. Enquanto Ukko assumiu a posição de Ilmarinen como o deus do Céu, o destino de Ilmarinen passou a ser tornar-se um herói mortal.

Tapio é outro deus importante. Ele era o deus da floresta, às vezes descrito como uma criatura feroz, parte humana e parte árvore. Muitos outros espíritos de natureza também viviam na floresta. Os caçadores costumavam fazer oferendas a eles e evitavam fazer barulhos altos para não irritá-los.

Acreditava-se que o mundo tivesse sido estruturado a partir de um ovo de pássaro. A terra seria plana, e o céu seria coberto por uma

doma, uma cobertura superior que era sustentada por uma coluna no polo norte, abaixo da Estrela Polar.

O movimento das estrelas era explicado como causado pela rotação das abóbadas do céu em torno da Estrela Polar e de si mesma. Nos confins da Terra estaria Lintukoto, “a casa dos pássaros”, uma região quente em que os pássaros viviam durante o inverno. A Via Láctea era chamada Linnunrata, “o caminho dos pássaros”, porque acreditava-se que os pássaros atravessavam Lintukoto.

Os pássaros também eram os responsáveis por trazer a alma de um ser humano para ele no momento de seu nascimento e levá-la embora no momento da morte. Para proteger a alma durante o sono, era necessário ter uma figura de pássaro de madeira perto da cama. O Sielulintu, o pássaro da alma, protegia a alma de se perder nos caminhos dos sonhos.

Runas

O alfabeto rúnico foi o primeiro sistema de escrita desenvolvido e usado pelos nórdicos. “Runa” significa tanto “letra” quanto “segredo” ou “mistério” e, muito provavelmente, antes de ser adotada como alfabeto, era entendida como mensagem silenciosa, oculta. Cada runa era um símbolo ideográfico ou pictográfico de algum princípio ou poder cosmológico, e escrever uma runa significava invocar e direcionar a força que ela representava. Era um meio de comunicação entre o natural e o sobrenatural.

As runas eram normalmente esculpidas em alguma superfície dura, como em pedras, madeira, ossos, ou desenhadas com tinta e caneta em pergaminho. Isso explica sua forma angular, uma vez que eram talhadas sobre a superfície.

Cada runa tinha um nome que sugeria o significado filosófico e mágico de sua forma visual, e o seu som representava quase sempre o primeiro som do nome da runa. Por exemplo, a runa T, chamada Tiwaz na língua proto-germânica, recebe o nome do deus Tiwaz (conhecido como Tyr na era *viking*). Percebe-se que Tiwaz habita no céu diurno e, portanto, a forma visual da runa T é uma flecha apontada para cima (o que certamente também sugere o papel proeminente do deus na guerra).

Os alfabetos rúnicos são chamados de *Futharks*, nome formado pelas iniciais das seis primeiras runas (Fehu, Uruz, Thurisaz, Ansuz,

Raidho, Kaunan), da mesma forma que a palavra “alfabeto” vem do nome das duas primeiras letras semíticas (*Aleph* e *Beth*).

Existem três principais *Futharks*:

– O *Futhark* Antigo, de 24 caracteres, o primeiro alfabeto rúnico totalmente formado, cujo desenvolvimento havia começado no século I a.C. e foi concluído antes do ano 400.

– O *Futhark* Novo, de 16 caracteres, que começou a divergir do antigo *Futhark* por volta do início da Era *Viking* (c. 750 d.C.) e acabou substituindo o alfabeto mais antigo da Escandinávia.

– O *Futhark* anglo-saxão, de 33 caracteres, que gradualmente foi alterado e adicionado ao *Futhark* Antigo na Inglaterra. Em algumas inscrições, as 24 runas do *Futhark* Antigo foram divididas em três *ættir* (nórdico antigo, “famílias”), de oito runas cada, mas não se sabe o significado dessa divisão.

Muito do que sabemos hoje sobre as runas e seus significados se dá aos três *Rune Poems*, poemas da Islândia, da Noruega e da Inglaterra que nos forneceram uma curta estrofe sobre cada runa em seus respectivos *Futharks*.

A explosão do comércio e da interação provocada pela Era *Viking* criou uma crescente necessidade de escrita e alfabetização; assim, os arqueólogos encontraram e catalogaram milhares de inscrições no *Futhark* Novo, enquanto só temos centenas no *Futhark* Antigo.

Enquanto videntes e sacerdotisas ainda usam as runas para perceber os caminhos do cosmos, encontramos muitas inscrições rúnicas relacionadas à lei ou ao comércio, ou simplesmente grafites por onde houve ocupação do povo.

O significado das Runas

Existem muitas versões dos alfabetos rúnicos. Cada uma tem variações de nomes, formas, significados esotéricos e usos mágicos. Entretanto, não se deve misturar o *Futhark* Antigo e o Novo, ou os significados ficarão confusos.

As runas são divididas em três *aettir* (no singular, *aett*), isto é, grupos de oito runas. O agrupamento ajuda a lembrar a ordem delas e, mais tarde, como você verá, tem significado nos usos mágicos.

Primeiramente, estará o nome da runa, seguido de uma aproximação de seu som no português, sua imagem simbólica, a cor à qual é normalmente associada e, finalmente, o significado esotérico usado na adivinhação. Alguns usuários de runas acreditam que elas tenham significados diferentes se caírem invertidas, ao que chamam de “*merkstave*” (literalmente “bastão escuro”, ou seja, um significado obscuro), dependendo de como as runas são lançadas. Observe que um significado “invertido” ou “*merkstave*” não é o oposto de seu significado primário, mas geralmente tem uma conotação mais negativa.

1ª *AETT* - Regência de Freyr e Freya

 **Fehu**

Som: “f”

Significado: Gado – Riqueza

Cor: verde (marrom)

Posição normal: Fehu é uma runa de poder e controle. Representa novos começos e riqueza “móvel”, como dinheiro e crédito. É uma runa que nos dá o poder de que precisamos para obter riqueza, bem como o poder de que precisamos para mantê-la.

Posição invertida: perda de propriedade pessoal, estima ou algo que você se esforça para manter. Indica algum tipo de falha. Ganância, esgotamento, atrofia, discórdia. Covardia, estupidez, embotamento, pobreza, escravidão.

A runa Uruz é representada por um símbolo que se parece com um 'N' estilizado, com uma barra horizontal no topo que se curva para a direita. À direita do símbolo, o nome 'Uruz' é escrito em uma fonte sans-serif em negrito.

Uruz

Som: “u”

Significado: *Auroch*, Touro – Força

Cor: laranja (verde escuro)

Posição normal: Uruz também é uma runa de poder, mas, ao contrário de Fehu, é um poder que não podemos possuir nem controlar. Em uma adivinhação, pode significar que o sucesso pessoal está próximo. Uruz é usado em encantamentos e talismãs, em razão de seus poderes de cura.

Posição invertida: Fraqueza, obsessão, força mal direcionada, dominação por outros. Doença, inconsistência, ignorância. Luxúria, brutalidade, frescura, insensibilidade, violência.



Thurisaz

Som: “th” do inglês

Significa: Espinho (ou Gigante) – Proteção e defesa

Cor: branco

Posição normal: Essa runa representa a capacidade que temos de resistir a conflitos indesejados de maneira passiva. É uma runa de proteção e pode nos contar sobre uma possível mudança, que, de outra forma, teria ocorrido sem aviso.

Posição invertida: Decisão precipitada, cautela e más notícias.



Ansuz

Som: “a”

Significa: Boca – Comunicação e sabedoria

Cor: roxo

Posição normal: Ansuz é uma runa que simboliza estabilidade e nos mostra a ordem. É também uma runa que indica atividades intelectuais e representa diretamente o sopro divino de toda a vida e criação.

Posição invertida: Falta de comunicação, futilidade e movimento inútil.

Raidho

Som: “r”

Significado: Roda – Viagem e trilhar espiritual

Cor: azul (preto)

Posição normal: Essa runa nos permite concentrar nossa energia para que possamos obter nossos objetivos. No entanto, para fazer isso de forma eficaz, precisamos estar “no lugar certo, na hora certa”. Viagem, união e progresso em direção às metas da vida.

Posição invertida: Rompimento, fracasso e viagem desagradável.

Kenaz

Som: “k”

Significado: Tocha – Fogo, sexualidade, criatividade

Cor: amarelo

Posição normal: Kenaz é uma runa de conhecimento, compreensão, aprendizado e ensino. Permite-nos ver as situações com mais clareza do que normalmente veríamos.

Posição invertida: Perda de prestígio social ou de posse valiosa, fim de um ciclo.

X Gebo

Som: G

Significado: Presente – União, generosidade

Cor: ouro e prata (vermelho)

Posição normal: União, equilíbrio, bons negócios e amor correspondido. Gebo representa a honra e a conexão que são criadas entre as pessoas quando elas trocam presentes. A conexão e a honra são semelhantes à conexão e à honra que uma pessoa tem com os deuses por lhe darem vida.

Posição invertida: Não tem posição invertida.

P Wunjo

Som: V

Significado: Alegria

Cor: rosa (azul)

Posição normal: esta runa nos mostra o equilíbrio entre todas as coisas, mesmo quando em um mundo caótico. É também uma runa de comunhão, objetivos comuns e bem-estar para todas as coisas. Se você se deparar com essa runa em uma leitura, poderá esperar boas notícias.

Posição invertida: Infelicidade emocional, crise e perda afetiva.

2ª AETT - Regência Deus Hagalaz

H Hagalaz

Som: “h”

Suporte para: Granizo – Rompimento

Cor: azul (branco)

Posição normal: Representando uma pedra de granizo, podemos esperar que o tempo e as situações sejam restritivos se Hagalaz aparecer em uma leitura. Mas muito parecido com uma pedra de granizo acabará por se transformar em água, que flui sem problemas. Essas situações e tempos acabarão fluindo sem problemas para nós.

Posição invertida: Não tem posição invertida.

X Naudhiz

Som: “n”

Significado: Necessidade – Superação das dificuldades

Cor: preto (azul)

Posição normal: Essa runa representa como nossa necessidade ou desejo de algo pode nos restringir. Ele restringe nossas

possibilidades, mas também contém o poder de que precisamos para nos libertar dessas restrições. Significa paciência e cautela.

Posição invertida: Não agir precipitadamente, controle a raiva e aprenda com a adversidade.

Isa

Som: “i”

Suportes para: Gelo – Obstáculos, bloqueios

Cor: castanho (preto)

Posição normal: Período de gestação, saber esperar o momento oportuno. Isa representa uma parada na atividade até que uma alteração seja feita.

Posição invertida: Não tem posição invertida.

Jera

Som: “i”

Significa: Colheita (ou Ano ou Estação) – Equilíbrio, momento certo

Cor: marrom

Posição normal: Jera é uma runa que representa o ciclo da vida. Com essa runa, vemos que devemos seguir o fluxo da natureza

para obter os objetivos que queremos.

Posição invertida: Não tem posição invertida.



Som: semelhante a “é”

Significado: Teixo – Morte, mistérios e iniciação, recomeços

Cor: branco (verde)

Posição normal: Proteção, final de um ciclo e começo de uma nova vida.

Posição invertida: Não tem posição invertida.



Som: “p”

Significa: o feminino

Cor: azul (vermelho)

Posição normal: Perdhro nos lembra das incertezas da vida e representa o livre arbítrio e a conexão das restrições que temos em razão de nossas circunstâncias. É visto como uma runa de memória e resolução de problemas.

Posição invertida: Desapontamentos, traições, solidão, vício.



Algiz

Som: “z”

Significa: Rena – Proteção

Cor: preto (roxo)

Posição normal: Essa é uma runa de grande poder de contenção, defesa e proteção. Use essa runa em encantos e talismãs para proteger você e sua propriedade.

Posição invertida: Inquietação, vulnerabilidade e perigos vindos de fora.



Sowulo

Som: “s”

Significado: Sol – força divina

Cor: amarelo

Posição normal: Com a ajuda dessa runa, tendemos a ver as coisas com mais clareza. Como o sol lança luz em tempos escuros, com Sowulo também podemos encontrar a luz em tempos escuros.

Posição invertida: Não tem posição invertida.

3ª AETT - Regência Deus Tiwaz

Teiwaz

Som: T

Significado: O Deus Teiwaz – Masculinidade, vitória, lei

Cor: verde (vermelho)

Posição normal: Vitória, discernimento, intuição e poder psíquico. Teiwaz pode nos prometer sucesso em nossas ações, mas desta vez sem sacrifício pessoal. Também significa sucesso em questões “legais”, mas apenas se tivermos o direito de começar.

Posição invertida: Problema emocional e força vital sendo desperdiçada.

Berkana

Som: B

Significa: Videoeiro – Início, ciclo feminino, fertilidade

Cor: branco (azul)

Posição normal: Como a bétula que vem à vida a partir de uma semente plantada na terra, Berkana representa um novo começo e também é uma poderosa runa de nascimento.

Posição invertida: Confusão, desânimo, separação e carência.

MEhwaz

Som: semelhante a “é”

Significa: Cavalo – Confiança, fé, companheirismo.

Cor: vermelho (branco)

Posição normal: Ehwaz nos lembra de que, para o sucesso, deve haver um fluxo natural na tarefa em questão. Com essa runa para nos dar poder, bem como fazendo uso de nossas boas intenções, certamente podemos alcançar esse sucesso.

Posição invertida: Saber esperar, evitar ação e mudança.

MMannaz

Som: N

Significa: O ser humano – Humanidade, consciência, memória

Cor: azul (roxo)

Posição normal: Mannaz tem muitos poderes. Primeiro, é uma runa que nos permite saber que podemos alcançar todo o nosso potencial. Em segundo lugar, lembra-nos de que todos nós, como seres humanos, compartilhamos experiências na vida. Por fim, podemos usar o poder dessa runa para ganhar vantagem em disputas e argumentos.

Posição invertida: Falta de fé, bloqueio e inimigo oculto.

 **Laguz**


Som: L

Significa: Água (ou lago) –o subconsciente

Cor: preto e branco (verde)

Posição normal: Laguz representa o poder da água e sua natureza que flui facilmente. Precisamos aprender a “seguir o fluxo” quando esta runa aparece em uma leitura, para que possamos tirar o máximo proveito de nossos poderes.

Posição invertida: Pensamento confuso, engano e fracasso.

 **Inguz**

Som: “ng” como em “longo”

Suportes para: Fertilidade

Cor: castanho (preto)

Posição normal: Essa runa nos permite espalhar nossa energia por toda parte. É uma runa protetora principalmente para a proteção de nossas casas. Para usar o Inguz efetivamente, precisamos aprender a aumentar nossos poderes ao longo do tempo e depois liberar o poder de uma só vez.

Posição invertida: Não tem posição invertida.



Som: D

Suportes para: Dia

Cor: amarelo

Posição normal: Dagaz representa uma estabilidade entre opostos, como claro e escuro. Isso pode impedir que a energia prejudicial chegue até você, mas ao mesmo tempo permitir que a boa energia deslize para que você possa fazer bom uso dela.

Posição Invertida: Não tem posição invertida.



Som: o

Significa: Casa (ou Odlá - terra ancestral sagrada)

Cor: cobre (marrom)

Posição normal: Bem como Fehu, isso é uma runa de riqueza. Mas, diferentemente de Fehu, Othala representa uma riqueza que não pode ser vendida, como família, amigos ou nossa cultura e herança que é passada para nós. Representa um recinto e mantém o estado existente das coisas como elas são atualmente.

Posição invertida: Não tem posição invertida.

Informações sobre nossas publicações e últimos lançamentos

 editorapandorga.com.br

 facebook.com/pandorgaeditora

 instagram.com/pandorgaeditora

 [editorapandorga](https://twitter.com/editorapandorga)





Aqui você encontrará narrativas encantadoras dos povos antigos que habitaram o norte da Europa, região que, atualmente, é composta por países como Dinamarca, Finlândia, Islândia, Noruega e Suécia.

Reunimos neste box os melhores mitos, sagas, contos e lendas da cultura nórdica. São histórias repletas de simbologia, que trazem a criação do cosmos, o surgimento da humanidade, diversas batalhas e o Ragnarok, entre outras aventuras vivenciadas por deuses, gigantes, espíritos, anões, elfos, princesas e demais criaturas fantásticas.

Aliás, diga-se de passagem: não trazemos aqui meras aventuras ficcionais. O presente material reúne uma mitologia rica, complexa e, acima de tudo, bela, que apresenta pontos cruciais como a origem e o fim de tudo, a evolução constante do universo e representações do processo de evolução da consciência humana por meio de infinitas destruições e renascimentos.

Entre os diversos escritos que proporcionarão uma experiência ímpar ao leitor ou leitora, seja ele ou ela criança, jovem ou adulto, estão:

- ◊ Ymir e a vaca Audhumla
- ◊ Midgard, o mundo dos homens
- ◊ A guerra entre Æsir e Vanir
- ◊ Erik, o vermelho
- ◊ A história de Sigurd
- ◊ Hervör e Heidrek
- ◊ As renas do folclore Sámi
- ◊ Aurora Borealis
- ◊ A pele de foca
- ◊ O poderoso Mikko
- ◊ A noiva da floresta e muito mais...





O Contrato

Moreland, Melanie

9788584422913

200 páginas

[Compre agora e leia](#)

Richard VanRyan é um playboy e executivo tirano que trabalha para uma empresa que visa apenas lucros. Após ser passado para trás por um colega de trabalho, acabou não conseguindo fazer parte da sociedade que tanto queria. Assim, com um plano de se vingar do chefe, decide trabalhar para uma empresa concorrente. No entanto, para isso, ele precisa mostrar ao dono que mudou sua vida pessoal da água para o vinho. Katharine Elliott trabalha com Richard como sua assistente pessoal. Ela o despreza, pois sua ética é questionável, mas

resiste a tudo, porque precisa do trabalho. Seus motivos são muito mais importantes do que o abuso diário que precisa tolerar de seu tirano e desagradável chefe. Mas Richard precisa mostrar que mudou de vida e, para isso, decide contratar Katharine, que ele sempre desprezou, para ser sua noiva de fachada. O que acontece quando duas pessoas que se odeiam têm de viver juntas e agir como se estivessem loucamente apaixonadas? Faíscas. Isso é o que acontece. Eles vão sobreviver ao contrato?

[Compre agora e leia](#)



Tempo de dançar

Beal, Patricia

9788584423170

200 páginas

[Compre agora e leia](#)

Pela primeira vez no Brasil, Tempo de Dançar é um romance emocionante e perfeito para quem acredita em recomeços. No livro, Ana Brassfield já planejou em detalhes sua trajetória ao palco do Metropolitan Opera House. Mas, quando menos espera, seu primeiro amor, o renomado bailarino alemão Claus Gert, volta à Geórgia para reconquistá-la. Apesar de um começo promissor em sua carreira no balé e o casamento iminente com o arquiteto-paisagista Peter Engberg, Ana se pergunta se os sonhos de dançar no Met são tão impossíveis quanto se

mostrou seu envolvimento romântico com Claus no passado. Até que um beijo no palco entre Ana e Claus muda tudo. Convencido de que o beijo foi mais do que um erro que não se repetirá, Peter rompe o noivado. Com Baryshnikov, um cão idoso entrevado pela artrite, e sonhos adiados, mas não esquecidos, Ana vai morar com Claus na Alemanha. Mas o fantasma da falecida esposa de Claus, os sentimentos dela por Peter e a pressão para conquistar um lugar ao sol numa grande companhia de balé são o preço a ser pago pela busca do sucesso. Ana parece prestes a conseguir tudo que sempre sonhou, mas será o suficiente?

[Compre agora e leia](#)

TRILOGIA
A PROPOSTA



A PROPOSTA

KATIE
ASHLEY



O PEDIDO



PAR PERFEITO



Trilogia A Proposta

Ashley, Katie

9788584423767

200 páginas

[Compre agora e leia](#)

A Proposta - Com a chegada dos trinta anos, Emma Harrison está com seu relógio biológico tinindo e ainda aguarda o seu príncipe encantado aparecer. Ela está ficando sem opções, principalmente depois que seu melhor amigo gay desistiu de ser seu doador de esperma. Claro, sempre há um banco de esperma, mas Emma tem medo de que haja alguma confusão com a doação e ela possa receber a semente de um monstro assassino ou algo do tipo. O maior mulherengo da empresa, Aidan Fitzgerald, está acostumado a sempre

conseguir o que quer, principalmente no quarto. Quando Emma rejeita suas investidas na festa de Natal da empresa, ele fica determinado a conquistá-la a qualquer custo. Ao saber sobre a difícil situação de Emma, ele rapidamente faz uma proposta que beneficiará a ambos. Ele será o pai do filho da Emma, mas ela precisará concebê-lo naturalmente, com ele. Sem ninguém com quem namorar ou simplesmente fazer sexo casual, Emma reluta em aceitar a oferta, mas o charme dele e o intenso desejo dela pela maternidade vencem a questão. Logo as seções para a concepção do bebê se tornam mais do que físicas. Aidan não parece se afastar dela, enquanto Emma começa a pensar que ele pode ser o homem certo ... O Pedido - Durante as semanas seguintes à traição de Aidan, Emma fez o que pôde para seguir em frente. Ignorando as inúmeras mensagens de texto e voz e as flores, ela não tinha certeza se queria voltar para ele. Mas Aidan não desistiria

fácil – principalmente não até que Emmao deixasse revelar o segredo de seu passado que o levou a ter fobia de assumir compromissos. Mas o destino intervém quando Emma entra em trabalho de parto prematuro e precisa repousar por duas semanas. Aidan aproveita para fazer uma proposta surpreendente. Para provar seu amor e comprometimento com ela e com seu futuro filho, ele pede uma licença do emprego para cuidar dela em tempo integral. Jurando proteger seu coração, Emma concorda com relutância. Enquanto fica com a atenção e os cuidados de Aidan, Emma fica desconsertada com a aproximação do médico da emergência, Alpesh "Pesh" Nadeen. Pesh é tudo que Emma poderia querer – bem-sucedido, equilibrado e pronto para se casar, para ser marido e pai. Pesh só quer conquistar o coração de Emma, mas ela não tem certeza se será capaz de entregá-lo. O coração dela pode

ainda pertencer ao mesmo homem que o partiu – aquele que está tão desesperado para tentar tê-la de volta... Par perfeito - Depois que seu ex-namorado a deixou grávida e sozinha, Megan McKenzie desiste de encontrar um novo homem para sua vida. Ela passou os últimos dezoito meses focada exclusivamente em seu filho, Mason, e em terminar a escola de enfermagem como a primeira da classe. Embora ela não esteja pronta para complicar sua vida com um relacionamento de longo prazo, um sexo sem compromisso é exatamente o que ela precisa. No batismo de seu afilhado, ela encontra o candidato perfeito, o padrinho, Pesh Nadeen. Mas depois de beber muito, a noite não acaba do jeito que ela pensava que seria. Forçada a deixar a casa, morta de vergonha, Megan espera nunca mais vê-lo novamente. Para Pesh Nadeen, o próprio jeito de Megan o deixa em um túnel emocional. Como ela lembra muito a esposa que ele

perdeu, ele começa a evitar novos encontros... no primeiro momento. Mas quanto mais ele passa a conhecê-la, percebe que há algo sobre a loira que faz com que o seu lado protetor se exceda, e ele se vê querendo saber mais sobre ela. Quando Megan é designada para trabalhar no mesmo hospital que Pesh para completar o seu estágio de enfermagem, ele vê isso como obra do destino, mas ela não vê nada disso. Ela quer apenas um relacionamento físico, e ele quer muito mais.

[Compre agora e leia](#)



O Chamado de Cthulhu e outros contos

Lovecraft, H.P.

9788584423460

200 páginas

[Compre agora e leia](#)

"Se as mentes superiores algum dia fossem colocadas em pleno contato com os segredos preservados pelos cultos antigos e inferiores, as anormalidades resultantes, em pouco tempo, não só arruinariam o mundo, como também ameaçariam a própria integridade do universo."

H. P. Lovecraft H. P. Lovecraft é considerado um mestre do terror e suas histórias conduzem os leitores por ambientes macabros e impregnados de perversidade. Com enredos muitas vezes inspirados por seus constantes pesadelos, a

obra de Lovecraft é marcada pelo simbolismo e encerra a visão de que o universo é sem sentido e indiferente ao sofrimento humano e de que o homem é insignificante diante do poder do imenso e desconhecido universo cósmico. Lovecraft influenciou grandes nomes da literatura fantástica e de horror como Stephen King, Bentley Little e Joe R. Lansdale, e inspirou muitos filmes, revistas de HQ, músicas e jogos. Neste volume único reunimos contos para colecionadores e amantes do gênero. E para quem ainda não está familiarizado com o estilo, a compilação traz desde histórias do início da produção literária de Lovecraft até suas obras mais recentes.

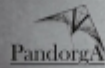
[Compre agora e leia](#)

Kendall Ryan

Autora best-seller do The New York Times

DOCE
MENTIRA

Até onde você iria por alguém que ama?



série **FILTHY**

livro **UM**

Doce Mentira

Ryan, Kendall

9788584422937

200 páginas

[Compre agora e leia](#)

Até onde você iria por alguém que ama? Sophie Evans está contra a parede. Com a vida de sua irmã por um fio, sua única escolha é ser forte e cuidar de sua família, mesmo que isso signifique vender sua virgindade pelo preço mais alto em um clube erótico exclusivo.

Quando Colton Drake a leva para casa, Sophie logo percebe que nada é o que parece ser ao lado desse homem lindo e problemático. Estar com ele traz desafios que ela não esperava encontrar e faz com que deseje coisas que jamais imaginou. Juntos, Colton e Sophie

embarcarão em uma viagem de novas sensações e sentimentos, descobrindo que o destino sempre dita as regras e que o prazer pode ser a ruína de um mau jogador.

[Compre agora e leia](#)