

7-11 años

COLECCIÓN
Caminos del SUR

serie
Los siete mares

República Bolivariana de Venezuela

Fundación Editorial



elperroy larana

VERSIÓN DE KATHERINE CASTRILLO

Sigfrido o la maldición del enano nibelungo

ILUSTRADO POR ARTHUR RACKHAM





Sigfrido o la maldición del enano nibelungo

VERSIÓN DE KATHERINE CASTRILLO

República Bolivariana de Venezuela
Fundación Editorial

elperroylarana

© De la versión: Katherine Castrillo
© Fundación Editorial El **perro** y la **rana**, 2016
Centro Simón Bolívar.
Torre Norte, piso 21, El Silencio.
Caracas - Venezuela, 1010
Teléfonos: (0212) 7688300 - 7688399

Correos electrónicos
atencionalescritorfepr@gmail.com
comunicacionesperroyrana@gmail.com

Páginas web
www.elperroylarana.gob.ve
www.mincultura.gob.ve

Redes sociales
Facebook: Editorial perro rana
Twitter: @perroyranalibro

Diseño de colección
Mónica Piscitelli

Ilustraciones
Arthur Rackham

Tratamiento de las imágenes de Arthur Rackham
Raylú Rangel

Edición
Katherine Castrillo
Corrección
Erika Palomino Camargo
Diagramación
Raylú Rangel

Hecho el depósito de ley
Depósito legal lf40220148003147
ISBN 978-980-14-2153-5

Sigfrido o la maldición del enano nibelungo

ILUSTRADO POR ARTHUR RACKHAM

Colección Caminos del Sur

Hay un universo maravilloso donde reinan el imaginario, la luz, el brillo de la sorpresa y la sonrisa espléndida. Todos venimos de ese territorio. En él la leche es tinta encantada que nos pinta bigotes como nubes líquidas; allí estuvimos seguros de que la luna es el planeta de ratones que juegan a comer montañas, descubrimos que una mancha en el mantel de pronto se convertía en caballo y que esconder los vegetales de las comidas raras de mamá, detrás de cualquier escaparate, era la batalla más riesgosa. Esta colección mira en los ojos de niños y niñas el brinco de la palabra, atrapa la imagen del sueño para hacer de ella caramelos y nos invita a viajar livianos de carga en busca de caminos que avanzan hacia realidades posibles.

El gallo pelón es la serie que recoge tinta de autoras y autores venezolanos; el lugar en el que se escuchan voces trovadoras que relatan leyendas de espantos y aparecidos de nuestras tierras, la mitología de nuestros pueblos indígenas y todo canto inagotable de imágenes y ritmos. *Los siete mares* es la serie que trae colores de todas las aguas; viene a nutrir la imaginación de nuestros niños y niñas con obras que han marcado la infancia de muchas generaciones en los cinco continentes.



I

La codicia de Alberico

Hace muchos años había en Alemania, en las boscosas orillas del río Rin, un pueblo de enanos llamados nibelungos. Los nibelungos vivían en cavernas subterráneas, trabajaban con maravillosa habilidad los metales y las piedras preciosas. Alberico, su rey, era el hombre más rico de la Tierra, pues poseía arcas llenas de oro y cofres rebosantes de joyas y gemas rarísimas que los nibelungos extraían para él, pero Alberico era un ser malvado que maltrataba al resto de los enanos.

En aquel entonces era sabido que el río Rin guardaba en su lecho mucho oro, aunque la verdad, hasta entonces, nadie había ido a comprobarlo. A pesar de su riqueza, Alberico codiciaba también el oro del Rin. Y tanta era su obsesión por aquel metal, que no cejó hasta bajar al fondo de las aguas. Se sumergió todo cuanto pudo hasta ver a tres ninfas que custodiaban el tesoro; estas, sin oponer ninguna resistencia, le advirtieron:

—Quien se apodere de este oro obtendrá el poder, pero jamás será favorecido por el amor.

—Prefiero el poder —replicó Alberico.

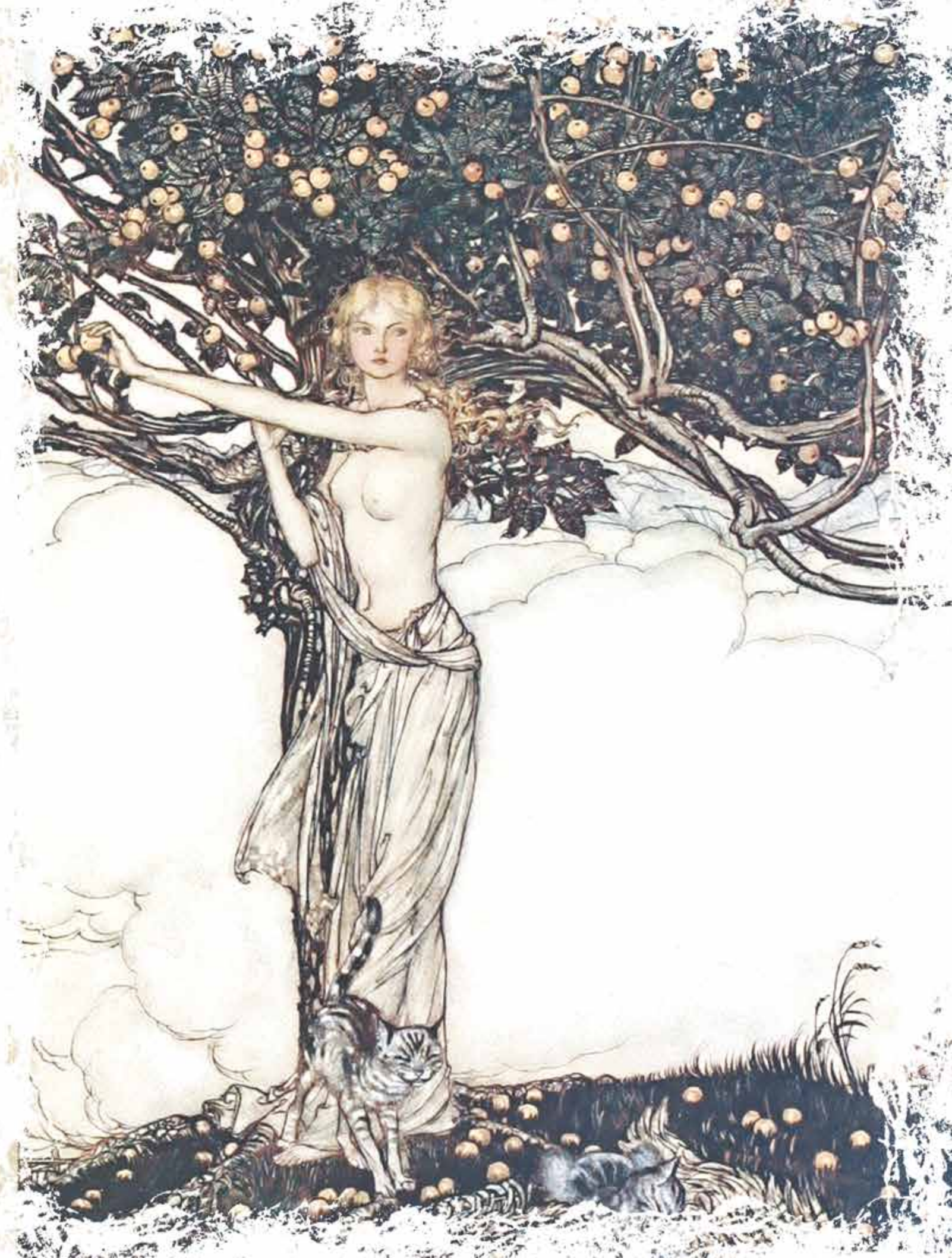
Y siguió sumergiéndose hasta ver el oro soñado. Lo tomó y lo llevó con él hasta la superficie.



Cargando con el oro Alberico regresó a su cueva; allí, tras maltratarlo, obligó a su hermano Mime, que era un gran artífice, a que le fabricara un yelmo con el que pudiera hacerse invisible y transformarse en lo que quisiera. En cuanto al oro del Rin, lo utilizó para hacerse un anillo, que debía darle el poder de obtener todo lo que quería.



Por aquellos días, los gigantes Fasolt y Fafner habían terminado en la morada de los dioses el maravilloso palacio del Walhalla, un recinto cercado como una fortaleza, en la que los héroes pasarían el tiempo en medio de juegos guerreros y festines. Wotan, dios de los dioses, les había prometido entregarles a Freya. Freya era la diosa de la inmortalidad, encargada de servir las manzanas de oro, con las cuales las divinidades se mantenían en permanente juventud.



Cuando Wotan vio el palacio terminado, se resistió a cumplir la promesa dada a los gigantes y estos, enfurecidos, secuestraron a Freya diciéndole a Wotan que no la dejarían hasta que se les entregara algo cuyo valor los hiciera renunciar a la diosa. Wotan, preocupado, encomendó a Loge, semidiós del fuego:

—Anda, busca alguna cosa para lograr que los dos gigantes renuncien a Freya.

Pero poco después regresó Loge diciendo:

—He buscado mucho, pero nada se puede hallar que iguale a tan maravillosa mujer.



Fue entonces cuando, casualmente, Wotan se enteró del robo del oro del Rin, y de inmediato llamó a Loge y le dijo:

—Ve y pregunta a las ninfas si es cierto que el oro del Rin ha sido robado. De ser así he de obtener ese oro para dárselo a los gigantes a cambio de la diosa Freya.

Loge fue a hablar con las ninfas y estas le contaron todo lo que había sucedido y le dijeron quién se había llevado el oro.



Acto seguido, Wotan y Loge se encaminaron a la cueva del nibelungo, donde encontraron al enano Alberico acariciando sus joyas, entre las que destacaban el reluciente yelmo y el magnífico anillo. Al ver a Wotan en su caverna, se sintió tan ufano y satisfecho que empezó a hablarle, excitado y vanidoso, de las virtudes que poseían tanto el yelmo como el anillo. Wotan y Loge cruzaron una mirada de inteligencia y fingieron mostrarse incrédulos.

—¿Y tú puedes, por ejemplo, convertirte ahora mismo en lo que quieras? —le preguntaron.

—¡Claro que sí! —respondió Alberico.

Inmediatamente se transformó en una serpiente, y Loge al verle convertido en el rastrero animal, le puso el pie encima y con su fuerza lo dominó. Alberico le pidió que lo soltara, pero Wotan le dijo que su única alternativa era renunciar a todos sus tesoros, incluyendo el yelmo y el anillo encantados. Ante esto, Alberico no tuvo más remedio que ceder, pero justo en el momento en que entregaba sus riquezas, la cólera lo arrebató y lanzó una terrible maldición:

—¡Que ese oro traiga al mundo muerte y destrucción! ¡Y que este anillo sea maldito y traiga desgracia a todos los que lo posean!



Wotan y Loge ignoraron las palabras del enano, tomaron todo y se marcharon hacia el Walhalla, allí el dios Wotan llamó a los gigantes Fasolt y Fafner y les ofreció todas las riquezas robadas a Alberico.

—Se las daré con tal de que renuncien a Freya.

—Aceptamos —contestaron los gigantes— pero con la condición de que estas riquezas sean tantas que cubran totalmente a Freya de pies a cabeza.

Entonces Wotan y Loge empezaron a amontonar los tesoros frente a Freya, pero aun faltaba un poco para taparla totalmente, y tuvieron que añadir el yelmo y el anillo para que la diosa de la inmortalidad quedase absolutamente cubierta.



Cuando Wotan vio que todo el tesoro pasaba a manos de los gigantes se sintió profundamente desolado, pero se dio cuenta de que una vez que aquellos se hicieron de las riquezas empezó a cumplirse la maldición del nibelungo. Fasolt y Fafner que siempre habían estado de acuerdo en todo empezaron a discutir justo cuando llegó la hora en que debían repartirse el tesoro, la disputa se tornó cada vez más enérgica al punto de que Fafner le quitó la vida a Fasolt.



Mientras esto acontecía, Wotan se apoderó de nuevo del anillo mágico, pero comprendió, tras una breve reflexión, que ese tesoro estaría para siempre ligado a una maldición, por lo que dispuso que quedara en la gruta de un bosque, resguardado por Fafner, el gigante homicida a quien transformó en un horrible dragón.

Sin embargo, alguien había deseado apoderarse de todo aquel tesoro. Era alguien que había asistido a la escena, desde el momento de convertirse Alberico en serpiente hasta la transformación del gigante Fafner en dragón; se trataba de Mime, el hermano de Alberico, un nibelungo tan cobarde y feo como buen forjador de metales. Cuando Mime supo que en la gruta del bosque se encontraba el inmenso tesoro, aumentó su anhelo de llegar a ser el dueño de todas aquellas riquezas que custodiaba el dragón.





II

La desgracia de Sigmundo y Siglinda

T tiempo después los dioses disfrutaban en el Walhalla, espacio que se había convertido en un lugar de paz y felicidad. Wotan disfrutaba junto a su esposa Friga y sus vírgenes e inmortales hijas, quienes eran conocidas como walkirias, jóvenes hermosas que cabalgaban corceles, participaban en las guerras, ayudaban a los héroes que caían en el campo de batalla combatiendo y los trasladaban al Walhalla, donde los premiaba Wotan por su valor.

Pero Wotan no solo era el padre de las walkirias, él había dado el ser a dos mortales: Sigmundo y Siglinda, a quienes separaron al nacer. Sigmundo fue desterrado y Siglinda fue dada en matrimonio a Hunding, un guerrero de costumbres bárbaras y maneras brutales, el cual la llevó a vivir a una cabaña en medio del bosque. Esta cabaña estaba construida alrededor de un colosal fresno, cuyas inmensas raíces se perdían en la tierra.

Durante la fiesta de bodas de Hunding y Siglinda, sucedió algo extraño. En medio de la sala de banquetes los invitados vieron entrar a un viejo mendigo, envuelto en un oscuro manto y con el rostro escondido bajo un sombrero de anchas alas. Mientras todos le miraban estupefactos, se acercó a Siglinda y la consoló de su destino. Luego sacó del manto una enorme espada, la hundió con fuerza, hasta el puño, en el tronco del fresno y dijo:

—La persona que logre sacarla de este tronco tendrá en sus manos la espada más fuerte del mundo.

Cuando pronunció esas palabras desapareció. Aquel vagabundo era el dios Wotan.

Inmediatamente, uno tras otro, todos los presentes intentaron sacar la espada del tronco, pero ninguno pudo lograrlo, y la espada siguió clavada en el mismo lugar.



Un día, tras largos años de penurias y luchas, llegó Sigmundo por casualidad a casa de su hermana Siglinda. Entre ambos nació una atracción aunque no podían reconocerse.

Finalmente, por el parecido entre ambos, Siglinda supo que Sigmundo era su hermano. Le contó que ya no soportaba estar junto a Hunding y le pidió que la ayudara a escapar, pero por sobre todas las cosas, lo animó a tratar de arrancar la espada que permanecía clavada al fresno.

—Así quedaré libre de mi esposo para seguirte.

Sin responder, Sigmundo se acercó lentamente al árbol, se subió a una de las raíces del fresno, tomó por la empuñadura la espada y de inmediato sintió cómo una gran fuerza se apoderaba de su brazo ayudándolo a arrancar la espada del árbol.

—Esta es la espada de los Welsa, Siglinda, la espada de nuestro padre —dijo alzando la espada mientras su filo brillaba radiante—. Gram es su nombre.





Sigmundo colocó la espada junto al fresno y se aproximó a Siglinda. Y mientras él la acariciaba amorosamente, ella le suplicó:

—Sigmundo, yo soy tu hermana, y he de ser también tu esposa para que entre nosotros siga surgiendo la sangre de los Welsa.

Y con un gemido se arrojó en sus brazos.

Para poder huir tenían que asegurarse de que Hunding no los siguiera, así que Siglinda le propuso a Sigmundo que huyeran tras preparar esa noche una poción especial para inducir el sueño en su terrible esposo.





Durante la cena, Siglinda invitó a comer a Sigmundo fingiendo que se trataba de un forastero al que ayudaba, pero Hunding empezó a sospechar de ambos al ver el increíble parecido entre su esposa y el visitante. Nada pudo hacer. Ya Siglinda le había dado de beber la poción sin que Hunding se diera cuenta y poco a poco el sueño se fue apoderando de él. Muy cautelosamente Siglinda y Sigmundo huyeron juntos a compartir sus trabajos y peligros. Pero al despertar, Hunding salió en persecución de su esposa y del hombre con el que esta había huido.



Un año después, Sigmundo y Siglinda tuvieron la alegría del nacimiento de un hermoso niño al que llamaron Sigfrido. Parecía que la felicidad duraría muchísimo tiempo y que nunca más habría problemas. Pero un día, Hunding, tras buscarlos durante un largo período, los encontró y lleno de celos y de deseos de venganza retó a Sigmundo a luchar por Siglinda.

El dios Wotan no quería realmente que Sigmundo perdiera la batalla, pero la esposa del dios, Friga, estaba muy molesta porque Siglinda había burlado el destino que se le había impuesto. Así que cuando Friga vio que estaba a punto de iniciar el enfrentamiento entre Sigmundo y Hunding, fue sobre su carruaje a exigirle a Wotan que castigara al joven y a Siglinda. Ante la insistencia de la colérica Friga, Wotan no tuvo otra alternativa que concederle su protección a Hunding.

—Como tú me lo has pedido, protegeré a Hunding —prometió Wotan a su colérica esposa.

Por ello la pelea entre ambos hombres se daría con desigualdad, el joven y valiente Sigmundo no tenía oportunidades.



Pero una vez que empezaron a pelear, una de las walkirias, Brunilda, sintió pena por la injusticia sobre Sigmundo, y desobedeciendo a su padre decidió utilizar sus fuerzas para ayudar al joven a ganar la batalla, y en dos oportunidades durante la misma lo salvó de la muerte.



En el momento en que Brunilda seguía luchando al lado de Sigfrido, un resplandor rojizo iluminó el cielo y desde la montaña se vio descender al padre de los dioses, Wotan, quien había estado observando durante largo rato la protección que su hija Brunilda le brindaba a Sigmundo. Así Wotan, enfurecido por la arbitrariedad de la walkiria, tuvo que intervenir rápidamente para restablecer su voluntad.

Wotan alejó a Brunilda, e hizo que la espada de Sigmundo se partiera en dos pedazos contra la lanza de Hunding; este, al ver rota la espada, se lanzó sobre el joven y le atravesó el pecho con la lanza.

Ya moribundo, Sigmundo llamó a Siglinda y con sus últimos alientos le dijo:

—Que mi muerte no te aflija, el destino de todos los mortales es morir. Guarda mi espada rota para que nuestro hijo Sigfrido sea quien vengue mi muerte cuando sea adulto y tenga las más increíbles aventuras.

Mientras tanto, la desobediente Brunilda se vio perdida. Sabía del castigo que seguramente recibiría por no haber acatado las órdenes de su padre. Así fue. En medio de un resplandor de fuego, su padre apareció y le gritó enfurecido:

—¡Ya no eres mi mensajera! ¡Ni tampoco seguirás siendo inmortal como el resto de las walkirias, todo por haber tenido piedad de un hombre! Te destierro a esta montaña; ¡te ato a un sueño del que solo te despertará el primero que pase y te haga suya!

Los gritos de desespero del resto de sus hermanas no pudieron evitar el castigo impuesto por su padre.

—Padre, si has de someterme a un hombre que me domine, haz al menos que sea un ser digno el que me posea —suplicó Brunilda.

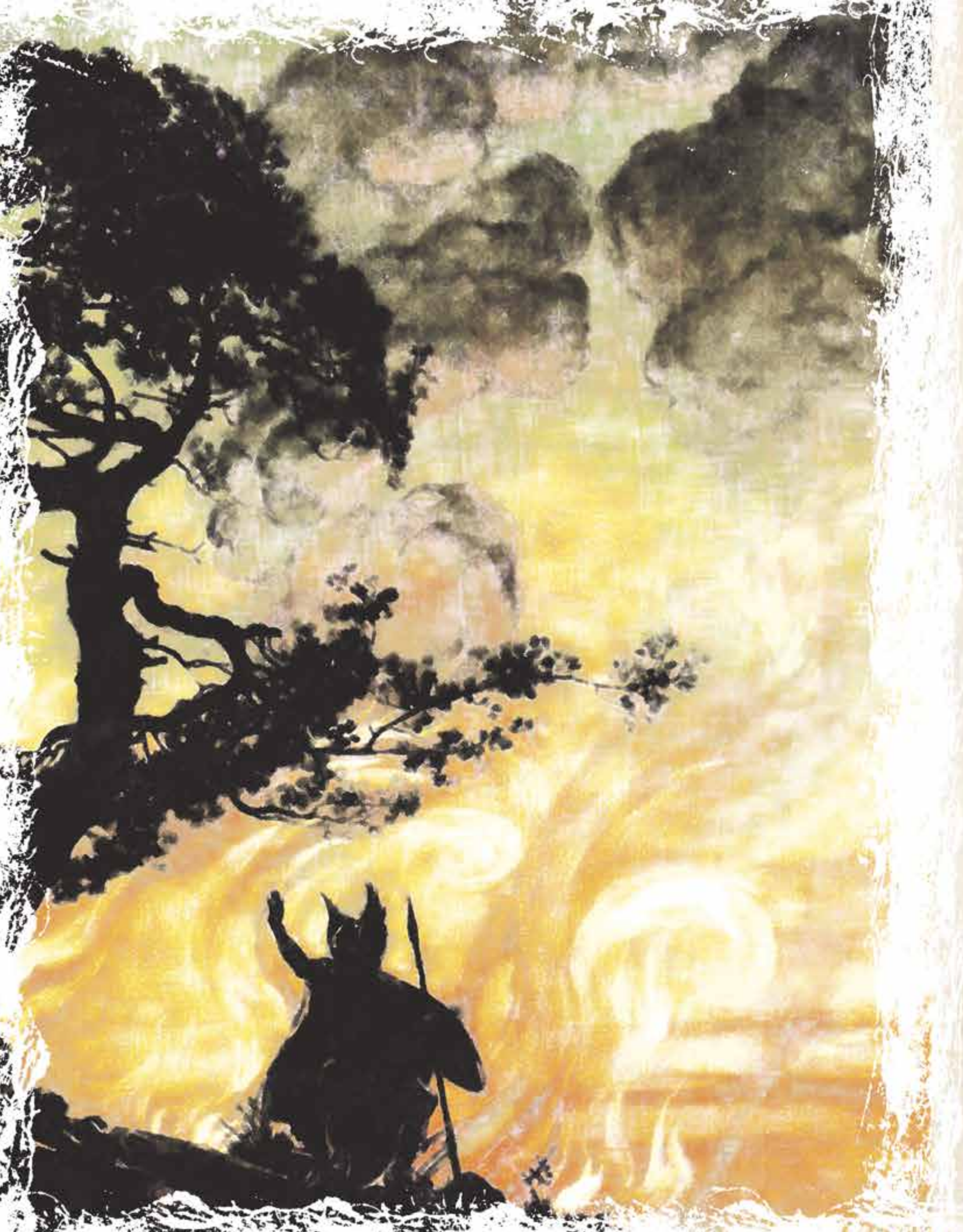
—Así será —aceptó Wotan— pero permanecerás dormida dentro de un círculo de fuego. Solo el héroe que logre vencer la barrera incendiada podrá sacarte del sueño y hacerte suya.





Con estas palabras y en medio del llanto, Wotan cargó a Brunilda, la hija que más amaba, y la condujo a la cima del monte más alto, allí la depositó cuidadosamente sobre un blando lecho de plumas.

El dios invocó la ayuda de Loge y le pidió que hiciera surgir alrededor de Brunilda una muralla de llamas.



Wotan, en medio de una gran aflicción, se despidió por última vez de su hija y se marchó dejándola rodeada de fuego mientras la hermosa walkiria dormía tranquilamente, en un reposo que duraría hasta la llegada de algún héroe.

Mientras eso ocurría, Siglinda permanecía en una montaña, abatida por la pérdida de Sigmundo y adolorida por un malestar físico cuyo origen era desconocido. Lo único que podía hacer era aferrarse a su hijo Sigfrido. De pronto, justo donde había ocurrido la batalla entre Sigmundo y Hunding, apareció Mime, quien habitaba una cabaña por aquel lugar. Al ver a Siglinda a punto de morir quiso ayudarla pero nada de lo que hiciera habría dado resultados.



—Llévate a mi hijo, por favor, cuídalo y no dejes que muera —le suplicó Siglinda a Mime—. Entrégale esta espada en cuanto crezca.

El enano Mime le dio su palabra a Siglinda, no por solidaridad, sino por los beneficios que podría obtener: educaría al niño para convertirlo en héroe y luego lo utilizaría para matar al dragón y apoderarse del tesoro que custodiaba el monstruo en la gruta del bosque.



III

Sigfrido y la sangre del dragón

Pasaron muchos años desde que el dios Wotan dejara el tesoro y el anillo encantado custodiado por el terrible dragón. El poder del anillo era tan fuerte que ninguna de las personas que sabían de su existencia podía dejar de pensar en él, el sentimiento de codicia y ambición les perseguía.

Mientras tanto, el enano Mime, criaba con cuidados y atenciones a Sigfrido, el pequeño que cada día se iba haciendo más inteligente y fuerte.

La vida de Sigfrido transcurrió de modo placentero, recorriendo el bosque y disfrutando del paisaje. Todo cuanto aprendía, jornada tras jornada, lo iba convirtiendo en un joven valiente y despreocupado. Nada sabía del dolor, pero sí de la contemplación de lo que lo rodeaba. Nunca escapaba de la vigilante mirada de Mime, que se daba cuenta de que el joven Sigfrido se hacía cada vez más fuerte.





Mime se encargó de que Sigfrido aprendiera muchas cosas útiles, como labrar el hierro y el oro, esto mucho tenía que ver con los intereses particulares del nibelungo.

Sigfrido sabía de la espada rota de su padre, pues Mime nunca le había ocultado su existencia, se podría decir que había mantenido la promesa que le hizo a Siglinda antes de morir. Con el correr del tiempo, crecía el deseo de Sigfrido por ver unida la espada, por labrarla él mismo y hacerla verdaderamente irrompible, esto se debía a que, aunque Mime era un fantástico forjador de metales, ninguna de sus espadas resistía un solo golpe dado por Sigfrido, se rompían al acto, así que ninguna era lo suficientemente maciza para resistir la fuerza del muchacho.



Mime nunca había intentado unir la espada que Siglinda le había confiado, esperaba que Sigfrido fuera mayor para asumir la responsabilidad de un arma como aquella. Cuando fue tiempo, sacó la espada y empezó a forjarla, pero por más que intentaba juntar ambos pedazos más imposible le resultaba. Cuando creía que lo había conseguido, los dos trozos se volvían a separar. En esto estuvo largos días sin lograr reparar la espada.



Días después, cuando Mime estaba descansando de una dura faena, vio que hacia su casa se acercaba un extraño, parecía un vagabundo.

—¿Qué haces aquí? —preguntó Mime—. Aléjate de mi casa.

—Me echas de tu casa, sin embargo yo sé muchas cosas que podrían interesarte. Sé que hace algún tiempo has intentado unir la espada que te entregó Siglinda antes de morir, pero por más que te esfuerzas parece imposible que lo consigas. Sé también que quieres reparar la espada debido a tu interés de armar a Sigfrido para que te libre del dragón que custodia el tesoro y el anillo, así podrás apoderarte de todas las riquezas que antes fueron de Alberico.

Mime palideció, no podía creer lo que oía. El extraño vagabundo siguió hablando:

—Yo sé quién puede soldar de nuevo la espada.

—¿Quién? —preguntó desesperado Mime.

—Solo lo conseguirá la persona que no le tenga miedo a nada.

Y ante esa última revelación, un tronar sorprendente se escuchó en todo el bosque, Mime buscó con su mirada pero el hombre había desaparecido. El nibelungo se quedó pensando en quién podría ser la persona que no le temiera a nada, pensó en sí mismo y entendió que no lo había logrado porque casi todo le daba miedo. En ese instante llegó Sigfrido:

—Hola, Mime. Dime, ¿cómo vas con la espada? Ya quiero usarla.

—Por más que he intentado no he conseguido soldarla —respondió Mime.

—Entonces dámela que yo quiero intentarlo.

Mime le dio los dos fragmentos de la espada, Sigfrido los lanzó en el fusor y empezó a fundir el metal. En un breve instante ya Sigfrido había rehecho la espada, el brillo que emanaba de ella iluminaba toda la habitación. Era un arma poderosa y de increíble filo. Sigfrido la probó alzándola sobre su cabeza y golpeando con fuerza el yunque partiéndolo en dos.



—¿Viste eso, Mime? —preguntó Sigfrido emocionado— ¡Tengo finalmente la espada más fuerte de todas, y no volverá a romperse jamás! ¡Quiero ir lo más pronto posible a enfrentarme al dragón!

—No te preocupes —respondió el enano, regodeándose en su deseo de adueñarse del tesoro—. Mañana iremos muy temprano, muy temprano...

Apenas amaneció, Sigfrido y Mime abandonaron la cabaña y caminaron por las sendas que los conducirían a la gruta del dragón. El nibelungo se desplazaba a paso veloz pensando en cada reluciente pieza de oro. Mientras se aproximaban al lugar, un jilguero los siguió, cantando de modo que parecía querer anunciar algo.

En un punto del camino, Mime le dijo a Sigfrido que siguiera solo, este obedeció y avanzó hasta ver en el interior de la cueva el tesoro de los nibelungos y el enorme dragón que lo vigilaba. El monstruo resoplaba y su aliento humeante se extendía por toda la estancia.



Antes de que el dragón tuviera tiempo de atacar, Sigfrido embistió, pero el monstruo supo defenderse, se levantó sobre sus patas para lanzarse sobre el joven; en cuanto lo hizo ya lo esperaba el filo de la espada que le penetró la piel hasta atravesarle el corazón. El dragón lanzó un último rugido y cayó al piso retorciéndose hasta morir. De su cuerpo salía un abundante chorro de sangre.



Una gota de sangre que alcanzó los labios de Sigfrido cuando este se acercó para sacar su espada del pecho del dragón, lo hizo entender la lengua de las aves. El jilguero que los estuvo siguiendo durante su camino se acercó a Sigfrido y le dijo:

—Avanza a las profundidades de la caverna y busca entre el tesoro un yelmo que tiene el poder de transformar a las personas en lo que quieran, y un anillo que tiene la capacidad de concederle al que lo lleve todo lo que desee. Pero ten mucho cuidado al abandonar esta gruta, porque afuera te espera el enano Mime para traicionarte, para darte muerte y apoderarse de todo el tesoro.

Atendiendo a las palabras del jilguero, Sigfrido tomó el yelmo y el anillo. Salió de la cueva y casi de inmediato Mime se lanzó sobre él blandiendo un cuchillo para matarlo. Sigfrido solo tuvo que darle un golpe con su espada para partir en dos la cabeza del nibelungo.

Desde una rama cercana, el jilguero le dijo al héroe:

—¡Ve y báñate con la sangre del dragón y serás invencible! No habrá arma que pueda hacerte daño ni rival que pueda derrotarte.

Sigfrido volvió a la gruta y despojándose de su ropa se sumergió en la sangre del dragón, pero justo en ese momento una hoja de tilo que vagaba por el aire cayó en medio de la espalda del joven, de modo que aquella zona de su cuerpo quedó completamente vulnerable.



—Ahora sígueme —dijo el jilguero—. En este bosque, en medio de un círculo de fuego, reposa dormida la hermosa walkiria Brunilda. Te conduciré hasta ella, una vez allí, debes atravesar sin temor las llamas que la envuelven, entonces podrán estar juntos.

Sigfrido siguió al ave hasta que finalmente llegaron a la cima de una montaña, donde vieron un incendio. Las llamas eran tan altas que casi alcanzaban el cielo. Pero Sigfrido no temió, y con pasos seguros atravesó la pared de fuego. En el interior del círculo nada estaba consumido por el calor, al contrario, un paisaje lleno de verdor y una sensación de paz colmaba el lugar. En medio yacía la hermosa Brunilda, después de muchos años de sueño por haber desobedecido a su padre.



El joven valiente se acercó a Brunilda y besó sus labios. Ella poco a poco abrió los ojos y sonriendo le dijo:

—Con valor has atravesado el fuego, eres el héroe que me ha liberado y ahora he de estar contigo.

Ante la belleza de Brunilda, Sigfrido permanecía inmóvil, no terminaba de entender lo que estaba ocurriendo, pero cuando fue saliendo de su impresión le contó a Brunilda todo lo que había pasado antes de llegar allí. Aunque Sigfrido empezaba a entender la maravilla del amor, para Brunilda se iniciaba el entendimiento sobre la mortalidad, la vejez y la muerte.



IV

El crepúsculo de los dioses

Para desconsuelo de Alberico, había llegado la hora de su muerte sin que nunca hubiera podido disfrutar del tesoro del Rin y menos del anillo mágico, pero el deseo de apoderarse de las riquezas se mantenía intacto en su hijo Hagen, que ya tenía fama de ser más cruel que su padre.

Hagen era el consejero de Gunnar y Crimilda, dos hermanos que habitaban un castillo del Rin. Gunnar era el rey de los Burgundios, y su hermana Crimilda era muy conocida por su extraordinaria belleza y por tener largas trenzas doradas.

Gunnar no se había casado, y en vano sus súbditos le insistían para que buscara esposa y les diera un heredero. Desde que Gunnar se había enterado de la historia de una walkiria encerrada en medio de las llamas, solo quería casarse con ella, aun sin verla se sentía enamorado.

—¡Si no es Brunilda no quiero ninguna otra esposa! —decía.

—Yo sé quién te podría entregar a Brunilda —dijo un día el enano Hagen, pues se había enterado que Brunilda había sido

liberada y que el anillo no estaba bajo la vigilancia del dragón.

—¿Quién podría ser esa persona, Hagen? —preguntó emocionado Gunnar.

—Pues, se trata de Sigfrido, el que mató al dragón y nuevo dueño del tesoro que antes era propiedad de los nibelungos.

De inmediato Gunnar pensó en un plan que compartió con Hagen y su hermana Crimilda.



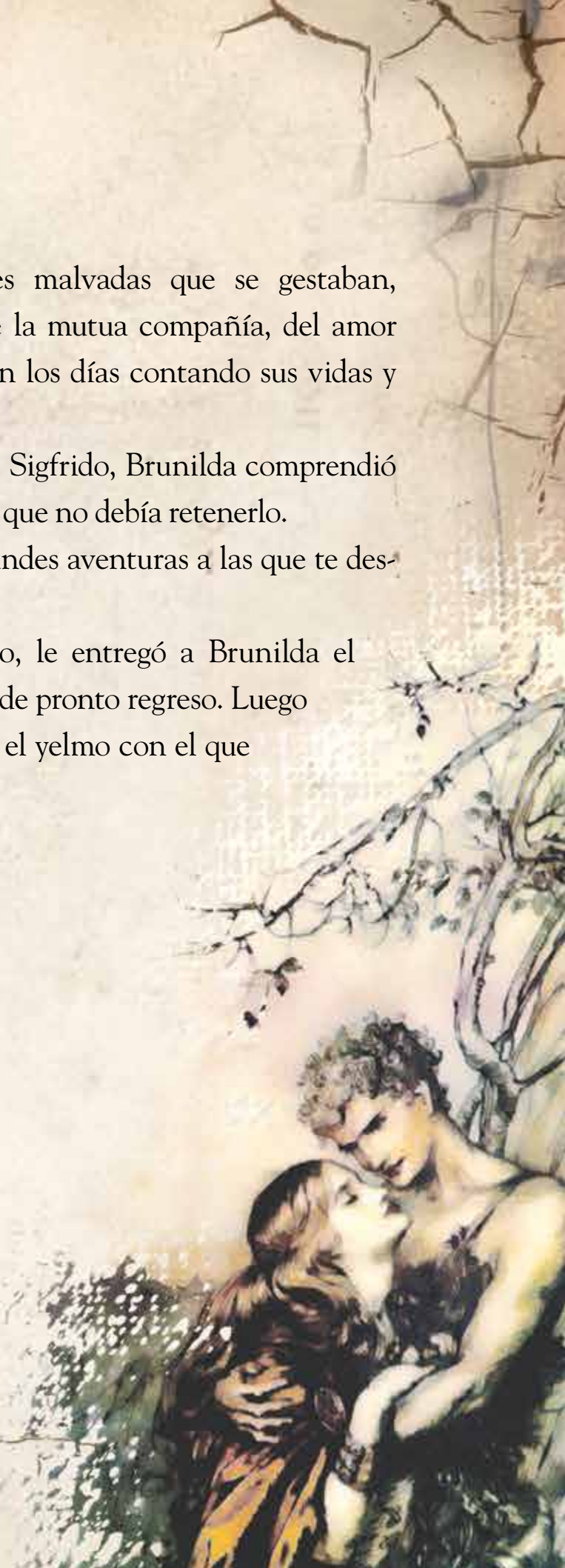


Ignorantes de las intenciones malvadas que se gestaban, Sigfrido y Brunilda disfrutaban de la mutua compañía, del amor verdadero y correspondido, pasaban los días contando sus vidas y expresándose cariño.

Al conocer parte de la vida de Sigfrido, Brunilda comprendió que él ya tenía un destino trazado y que no debía retenerlo.

—Ve, amor, emprende las grandes aventuras a las que te destinaron —le dijo a Sigfrido.

Él, en medio del desconsuelo, le entregó a Brunilda el anillo mágico en prueba de amor y de pronto regreso. Luego partió con un caballo, un escudo y el yelmo con el que se hacía invisible.



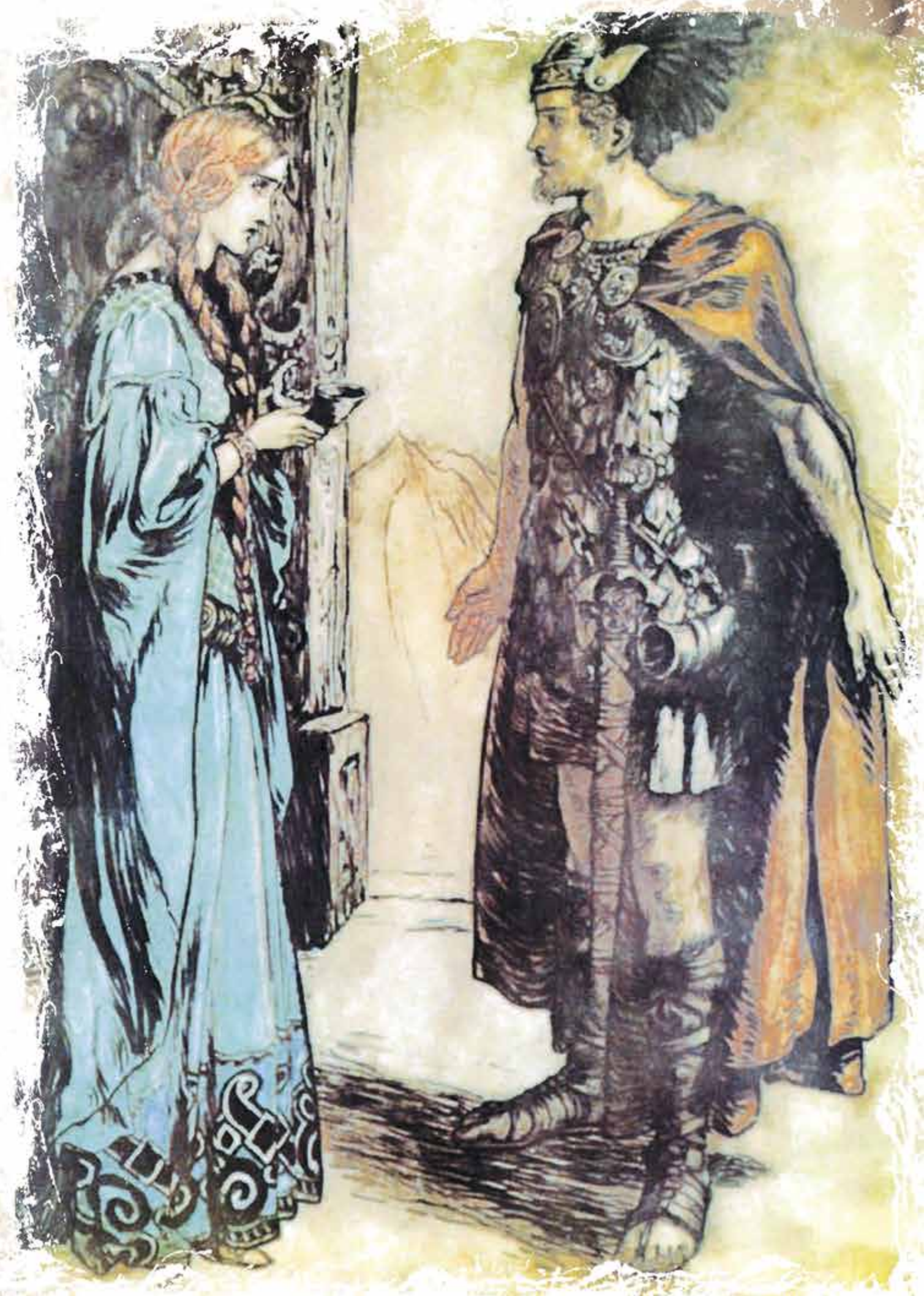
Al poco tiempo de haberse separado de Brunilda, el héroe se topó “de casualidad” con Gunnar y Hagen, quienes lo abordaron amigablemente. Con falsas palabras lograron ganar la confianza de Sigfrido, lo acompañaron un largotrecho durante su viaje hasta que Gunnar lo convenció de celebrar el Pacto de Sangre, que era jurarse fidelidad y la más leal amistad mezclando un poco de la sangre de ambos.


Luego Crimilda preparó una poción de amor y se la hizo beber a Sigfrido, inmediatamente él olvidó a Brunilda, todo lo que había vivido a su lado y las promesas que le había hecho se borraron de su memoria y se enamoró locamente de Crimilda, deseando hacerla su esposa.

—¡Gunnar, te pido que me concedas la mano de tu hermana Crimilda!

—Por supuesto que Gunnar te dará la mano de su hermana —contestó el malévolo Hagen—. Pero a cambio debes hacerle un favor: trae ante el rey a la hermosa Brunilda.

Como Sigfrido no recordaba nada debido a la poción mágica, aceptó de buena gana ceder ante el pedido de Hagen e ir a buscar a Brunilda para entregársela a Gunnar.





Con el yelmo mágico, Sigfrido, asumió la apariencia de un desconocido y fue en busca de la walkiria Brunilda, esta se encontraba reposando en un lugar del bosque, sumida en los más tiernos recuerdos de su amado, acariciando el anillo que el héroe le había entregado antes de marcharse. No podía imaginar, al igual que le sucedió a Sigfrido, que se estaba precisando el último paso para completar los egoístas planes de los hermanos y del nibelungo Hagen.

En medio de las ensoñaciones de Brunilda, llegó Sigfrido bajo una apariencia totalmente desconocida, se acercó para llevársela, pero ella se negó, entonces él la tomó por la fuerza y la condujo al castillo del rey Gunnar. Ella solo apretaba su anillo para fortalecer el recuerdo que tenía de su amado, a la vez que le invadía una sensación confusa al ver al extraño con el yelmo que era de Sigfrido. De un zarpazo el extraño le arrancó el anillo a la walkiria y se lo colocó a sí mismo.

Al llegar al castillo, a Brunilda le fue revelado el plan de Gunnar. Se dio cuenta de que Sigfrido también había participado del engaño y su resentimiento la hizo clamar la venganza de los dioses, sin saber que Sigfrido estaba manipulado por el engaño y el hechizo. La artimaña de Gunnar estaba dando resultado.





Los perversos Hagen y Gunnar planearon las bodas, de modo que se celebraran al mismo tiempo. Todos eran felices, menos Brunilda; libre de hechizos, tenía que ver cómo su amado se casaba con Crimilda y estaba obligada a unirse a un hombre como Gunnar al que no quería.

Ya en poder de Gunnar, la walkiria estaba sumida en la más terrible amargura. Debía ver día tras día a Sigfrido de la mano de Crimilda. Agobiada de aquella situación y ante la indiferencia de los dioses a sus súplicas, decidió tomar venganza por su cuenta; no faltaron los despiadados consejos de Hagen, quien le dio ideas maliciosas. A cada instante, Brunilda le insistía a Gunnar que la liberara de la presencia de Sigfrido. Tanto insistió que finalmente Gunnar accedió.

Hagen planeó para que todo se diera perfectamente. Le contó a Gunnar sobre el punto débil de Sigfrido, aquel lugar en el que una hoja de tilo había impedido que la sangre del dragón cubriera perfectamente todo su cuerpo, y le recomendó que salieran de caza para que el joven estuviera cansado y fuera más fácil vencerlo. El rey atendió a los consejos de Hagen y arregló salir de caza con Sigfrido. Cuando el héroe ya había cazado varios osos y jabalíes, se acercó a la orilla del río para refrescarse y descansar sin notar que Gunnar lo seguía.

Justo en medio de su descanso, las tres ninfas del Rin, que veían al héroe desde lejos, se acercaron hasta la orilla para saludar al hombre famoso por haber acabado con el dragón.



Aprovechando el cansancio y la distracción de Sigfrido, Gunnar se le acercaba sigilosamente, sin perder de vista el punto vulnerable de la espalda, esperando poder hundir a traición su lanza. Mientras Sigfrido bebía un poco de agua, agachado frente al río, las ninfas vieron que Gunnar ya estaba muy próximo, a punto de atacar, y ellas quisieron prevenir pero Gunnar fue más rápido.



Con un rápido movimiento, Gunnar hundió su lanza justo en la parte débil de la espalda de Sigfrido. Sin poder defenderse, el joven cayó al suelo, y el duro golpe le desprendió una última palabra: el nombre de su verdadera amada, Brunilda.

No conforme haber asesinado a Sigfrido, Gunnar se abalanzó sobre su cuerpo para despojarlo del anillo, fue entonces cuando apareció Hagen para pelearse por aquel tesoro.



Ambos lucharon ardientemente por arrebatarse el dedo de Sigfrido el anillo, pero ninguno podía sacarlo de su lugar; en esa acalorada disputa se encontraban cuando llegó Brunilda, que bajo la sospecha de que Gunnar había cumplido lo que ella misma le había pedido, ya sentía dolor en su corazón.

Al ver a Sigfrido en el suelo, Brunilda no pudo soportar el dolor. Se acercó desconsolada al lugar en que yacía el cuerpo del amado y llena de culpa dijo:

—¡Hagan de inmediato una pira!

Rápidamente hicieron una pira, sobre ella colocaron el cuerpo de Sigfrido y le prendieron fuego. Cuando las llamas llegaban hasta el cielo —como aquellas que rodearon una vez a la durmiente Brunilda—, la walkiria se lanzó hacia ellas, acompañando hasta el final a su amado.

El fuego fue creciendo precipitadamente hasta que una nube de humo negro se alzó a los cielos, allí iban las esencias de Brunilda y Sigfrido, y mientras sus cuerpos ardían, el mismo Walhalla y los dioses se quemaban con el fuego de los amantes. Tanto el anillo como todo el reino de las alturas se convirtieron en cenizas que se esparcieron por los aires. Tan fuerte fue aquel incendio que ese fue el crepúsculo de los dioses.

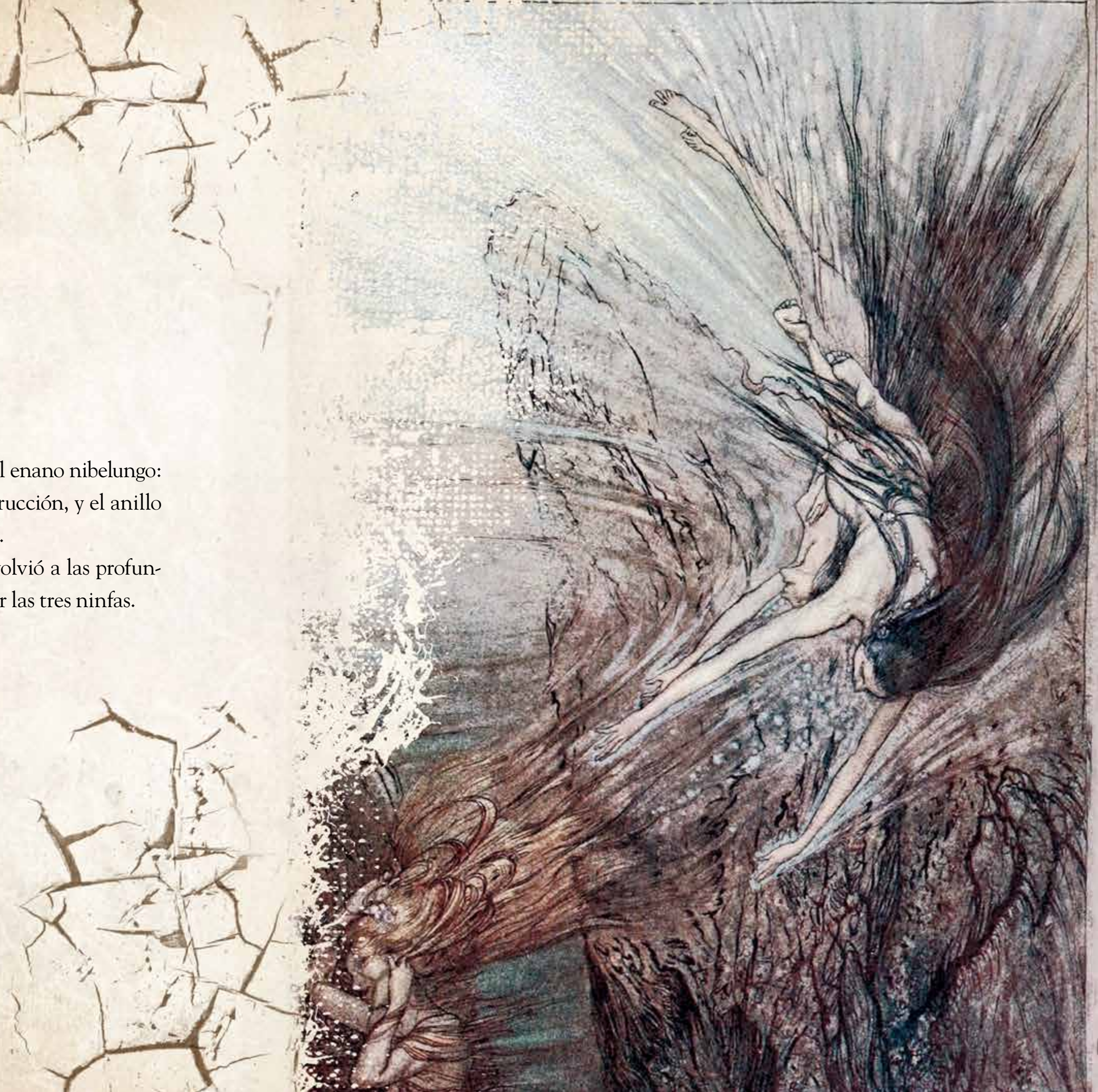


¿Qué pasó con los malvados Gunnar, Hagen y Crimilda? Esta última, al enterarse de la muerte de su esposo Sigfrido, pensó en vengarse de su hermano Gunnar. Por ello, se casó con Atila, el rey de los Hunos y convenció a su nuevo marido de tenderle una trampa al asesino de Sigfrido. Realizaron una gran cena a la que fueron invitados Gunnar y Hagen. En medio del banquete los guerreros de Atila saltaron contra los invitados y acabaron con sus vidas. Uno de los guerreros de Gunnar, antes de morir, atravesó con su espada a Crimilda.



De esta manera, se cumplió la maldición del enano nibelungo: el tesoro del Rin solo proporcionó muerte y destrucción, y el anillo provocó la desgracia a todos los que lo poseyeron.

Se dice que con el tiempo todo el tesoro volvió a las profundidades del Rin donde volvió a ser custodiado por las tres ninfas.




Índice

La codicia de Alberico	11
La desgracia de Sigmundo y Siglinda	31
Sigfrido y la sangre del dragón	55
El crepúsculo de los dioses	77









Edición digital
diciembre de 2016
Caracas - Venezuela.

Sigfrido o la maldición del enano nibelungo

En las profundidades de las aguas del río Rin tres ninfas guardan un impresionante tesoro, preciada riqueza que da el poder de tener y convertirse en lo que se desea. En este relato conoceremos a los enanos nibelungos que trabajan incansablemente en la misma medida de su codicia, y a mortales y dioses que comparten el mismo anhelo de apoderarse de un anillo mágico.

La leyenda del héroe Sigfrido proviene de la tradición alemana, leyenda nacida a las orillas del río Rin, encrucijada líquida en la que las diferentes culturas cercanas se encuentran y se complementan. Río-juglar que viene a hablarnos de gigantes, monstruos fantásticos, espadas poderosas, amores y avaricia.

ARTHUR RACKHAM

(LONDRES, INGLATERRA 1867 - SURREY, INGLATERRA 1939)

Reportero e ilustrador. Trabajó como oficinista, aunque su vocación lo mantuvo realizando ilustraciones que vendía a revistas como *Scraps* y *Chums*.

Es conocido por haber ilustrado los libros *Mamá Gansa*, *Un cuento de Navidad*, *Peter Pan*, *Cenicienta*, *La bella durmiente*, *Hansel y Gretel*, *El viento en los sauces*, *El flautista de Hamelin*, entre muchos otros textos clásicos.

KATHERINE CASTRILLO (CARACAS, 1985)

Estudió Letras en la Universidad Central de Venezuela. Ha colaborado como traductora de textos literarios. Desde el año 2009 participa en el Encuentro Internacional de Literatura Infantil y Juvenil de Valencia, Venezuela. Trabajó en la Fundación Editorial el perro y la rana ejerciendo labores de edición.

