

# Los Tres Aettir



## Los Tres Aettir: La Estructura Sagrada del Futhark Antiguo

Los vikingos dividían su alfabeto rúnico en **tres familias de 8 runas** (llamadas *aettir*), cada una consagrada a una fuerza cósmica y bajo la protección de un dios. Esta estructura no era aleatoria: reflejaba su visión del universo como un ciclo de **creación, destrucción y renacimiento**.

### 1. Freyja's Aett (El Aett de Freyja) – Fuerza Vital y Prosperidad

*"Regido por Freyja, diosa del amor y la fertilidad, este aett gobierna los comienzos, la abundancia y los lazos terrenales."*

## 1. **F** Fehu (F) - "Ganado/Riqueza"

- Simboliza propiedad, dinero y *la riqueza que debe circular* (como el ganado que se reproduce).
- **Maldición oculta:** Si se invertía, significaba *pérdida* o avaricia.

## 2. **U** Uruz (U) - "Bisonte/Fuerza Bruta"

- Energía indomable, salud física. Los guerreros la tallaban en sus espadas.

## 3. **T** Thurisaz (TH) - "Espina/Martillo de Thor"

- Fuerza destructora o protectora. Usada para maldecir enemigos o defender granjas.

## 4. **A** Ansuz (A) - "Dioses/Sabiduría"

- Representa a Odín, el conocimiento y *el poder de las palabras*.

## 5. **R** Raidho (R) - "Viaje/Rueda"

- Movimiento físico (viajes) y espiritual (evolución).

## 6. Kenaz (K) - "Antorcha/Creación"

- Iluminación, arte y *pasión controlada* (como el fuego de un herrero).

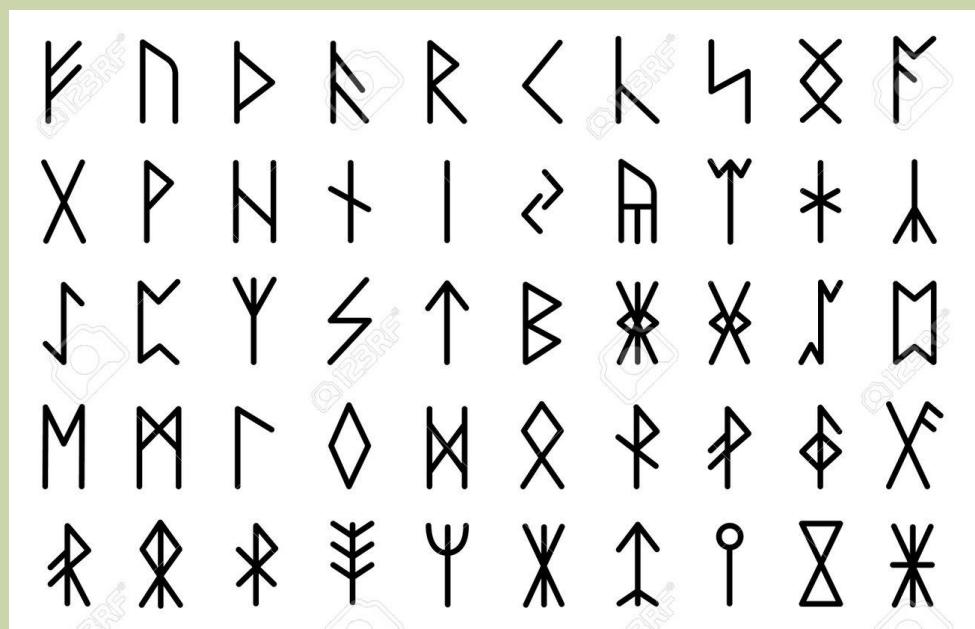
## 7. Gebo (G) - "Regalo/Alianza"

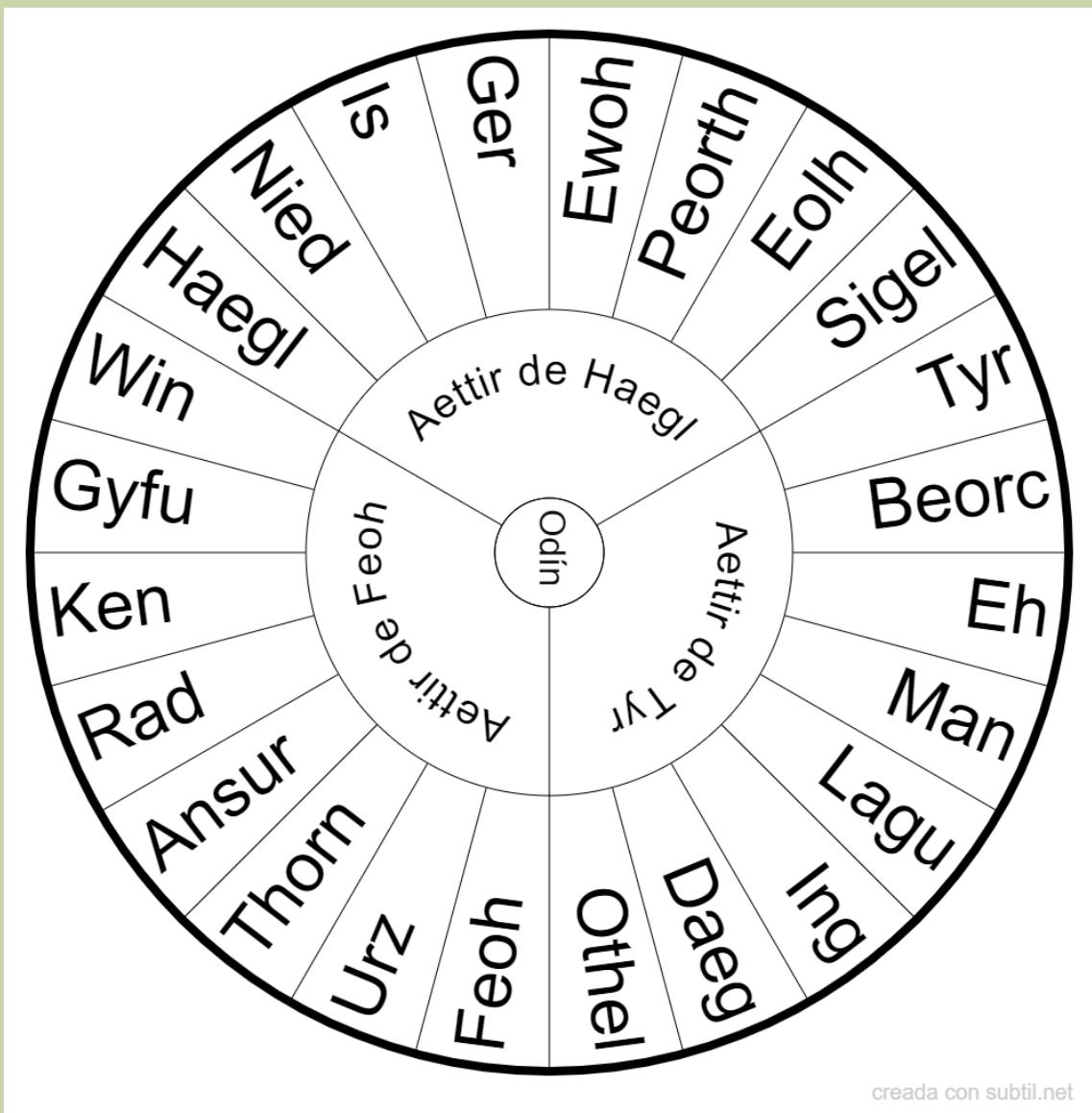
- Intercambios justos, matrimonios y pactos de sangre.

## 8. Wunjo (W) - "Alegria/Plenitud"

- Armonía, victoria y *la recompensa del esfuerzo*.

**Uso mágico:** Para bendecir cosechas, atraer amor o asegurar viajes.





## 2. Heimdall's Aett (El Aett de Heimdall) – Fuerzas del Caos y la Transformación

*"Bajo la vigilancia de Heimdall, guardián de los dioses, este aett maneja los cambios abruptos, los desafíos y los misterios."*

### 9. H Hagalaz (H) - "Granizo/Destrucción"

- Cambios violentos e inevitables. Se usaba en rituales de renovación.

10.  **Nauthiz (N)** - "Necesidad/Resistencia"

- Supervivencia, paciencia y *la chispa que nace de la adversidad*.

11.  **Isa (I)** - "Hielo/Estancamiento"

- Pausa, reflexión o *amenaza de paralización* (como un invierno eterno).

12.  **Jera (J/Y)** - "Cosecha/Ciclos"

- Justicia kármica, recompensa tardía pero segura.

13.  **Eihwaz (EI)** - "Tejo/Resistencia"

- Árbol sagrado que une mundos. Simboliza *protección en el inframundo*.

14.  **Perthro (P)** - "Cáliz Secreto/Destino"

- Lo oculto, embarazos y *juegos del azar* (como los dados de los dioses).



15. **Algiz (Z)** - "Alce/Protección"

- Escudo invisible. Grabada en puertas contra espíritus.



16. **Sowilo (S)** - "Sol/Victoria"

- Energía vital, éxito y *la chispa divina en cada ser*.

**Uso mágico:** Para romper maldiciones, aceptar cambios o proteger en batalla.



### 3. Tyr's Aett (El Aett de Tyr) – Guerra, Muerte y Trascendencia

"Consagrado a Tyr, el dios de la guerra justa, este aett rige el sacrificio, el honor y lo eterno."



#### 17. Tiwaz (T) - "Dios Tyr/Justicia"

- Sacrificio por un bien mayor (como Tyr perdiendo su mano ante el lobo Fenrir).



#### 18. Berkana (B) - "Abedul/Renacimiento"

- Fertilidad, crecimiento y *protección maternal*.



#### 19. Ehwaz (E) - "Caballo/Confianza"

- Lealtad, viajes astrales y *alianzas inquebrantables*.



#### 20. Mannaz (M) - "Humanidad/Identidad"

- El yo, la familia y *la sabiduría colectiva*.



#### 21. Laguz (L) - "Agua/Intuición"

- Fluir, emociones y *peligros ocultos* (como corrientes traicioneras).



#### 22. Ingwaz (NG) - "Dios Ing/Fertilidad"

- Semillas, potencial dormido y *herencia genética*.

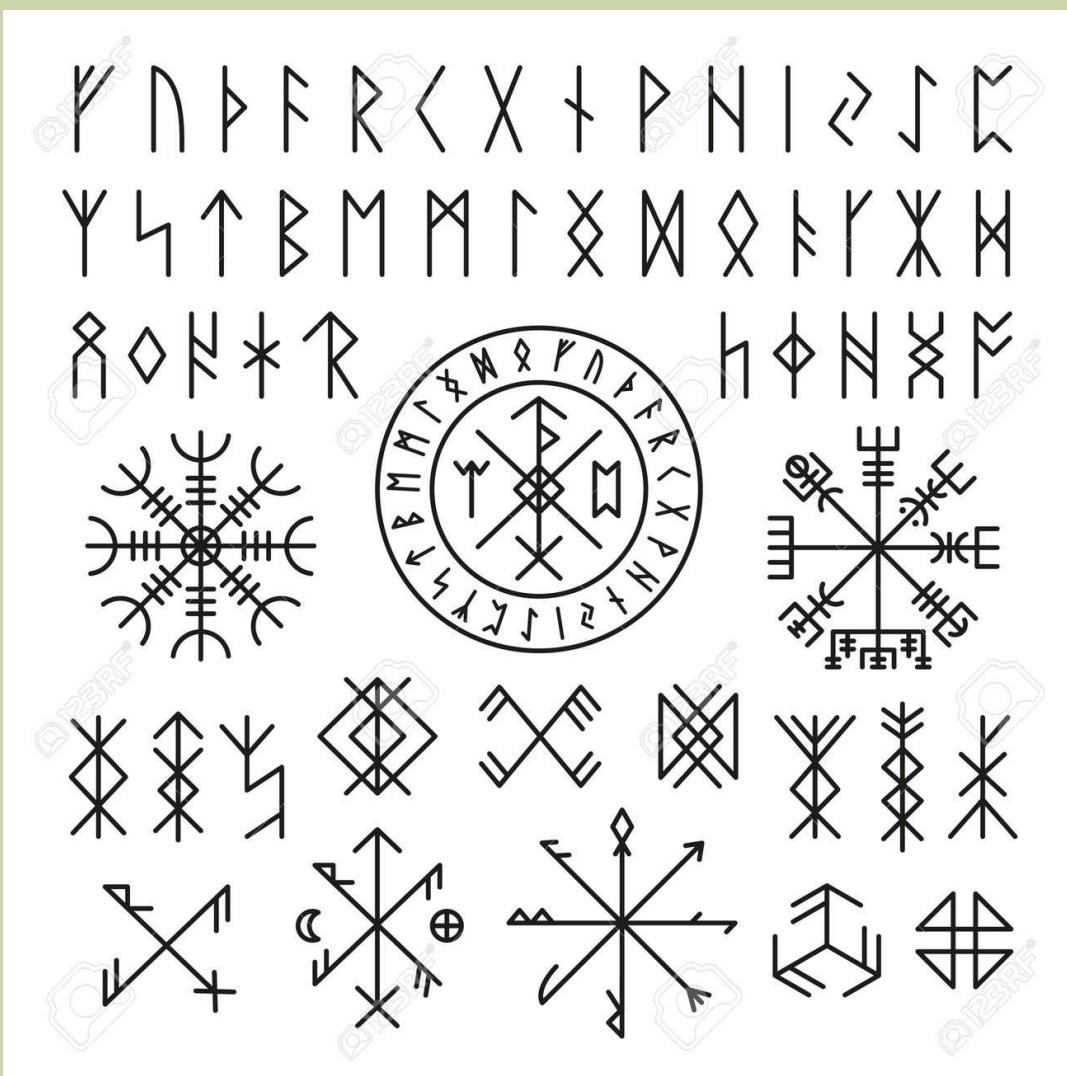
### 23. Othala (O) - "Patrimonio/Clan"

- Tierra ancestral, raíces y *lo que no se vende ni se traiciona*.

### 24. Dagaz (D) - "Día/Transformación"

- Cambio radical, esperanza y *el amanecer después del Ragnarök*.

**Uso mágico:** Para honrar antepasados, prepararse para la muerte o jurar lealtades eternas.



## ¿POR QUÉ TRES AETTIR?

Los vikingos veían el **3** como número sagrado:

- **3 reinos** (Asgard, Midgard, Helheim).
- **3 destinos** (Nornas: Urd, Verdandi, Skuld).
- **3 fases** (Vida → Muerte → Renacimiento).

**Curiosidad:** Cuando tallaban runas completas, los vikingos a menudo las agrupaban en **series de 3, 8 o 24** para potenciar su magia.

**Ejemplo de inscripción mágica:**



(Alu): Protección + Intuición + Prosperidad, usada en amuletos.

---

"Conoce las runas, pero respeta su poder. Odín colgó 9 noches del Árbol del Mundo para dominarlas..."

*Erik el rojo*