

Guía rápida de mitología nórdica para jugadores que interpreten a practicantes de magia nórdica en *Walhalla*



LA CREACIÓN DEL MUNDO

El fresno **Yggdrasil** es el **todo inmutable**. Bajo sus ramas se cobijan todos los reinos que existen, así como se cobijaba el vacío primigenio antes de que hubiese dioses o gigantes. Yggdrasil no tiene inicio ni final: en los antiguos poemas que lo describen, se cuenta que perdurará incluso al término de los tiempos y que solo llegará a temblar levemente durante el Ragnarök.

A pesar de ello, los relatos antiguos recogen un tiempo anterior a Yggdrasil en el que no existía nada, únicamente un abismo vacío cuyo fondo era inalcanzable, el **Ginnungagap**. El Ginnungagap estaba compuesto por una fuerza mágica creadora. Al norte se encontraba Niflheim; al sur, Múspellsheim. Niflheim es el reino del frío, la niebla y la oscuridad, mientras que Múspellsheim lo es del calor, el fuego y los vapores ardientes. Antes de que existiera ninguna vida, el frío de uno combinado con el calor del otro llenaron Ginnungagap de escarcha y *eitir*, la esencia vital, y transformaron el abismo en un mar templado del que brotó la vida.

LOS PRIMEROS SERES

El primer ser que surgió fue un gigante de escarcha, **Ymir**, también llamado “Aurgélmir”. Tras él vino la vaca **Audhumla**, de cuyas ubres manaban cuatro ríos de leche tibia de los que Ymir se alimentó. Fue este quien, en el transcurso de sus sueños, engendró nuevos seres. Mientras dormía, de su sudor se crearon los gigantes primigenios: de su axila nacieron un varón y una hembra, mientras que del roce de sus piernas apareció Thrúðgelmir, el gigante de seis cabezas, que a su vez engendraría a Bergelmir.

Al tiempo que Ymir se alimentaba de la vaca, ella lamía los bloques de escarcha que la rodeaban. De esta forma fue descubierto el primer dios, **Buri, padre de Bor y abuelo de Ódinn**. Durante tres largos días Audhumla fue retirando el hielo que cubría la cabellera, la cabeza y el cuerpo de Buri, hasta que la deidad quedó finalmente libre sobre el mundo.

LAS GUERRAS ENTRE GIGANTES Y DIOSOS Y LA CREACIÓN DE MIDGARD

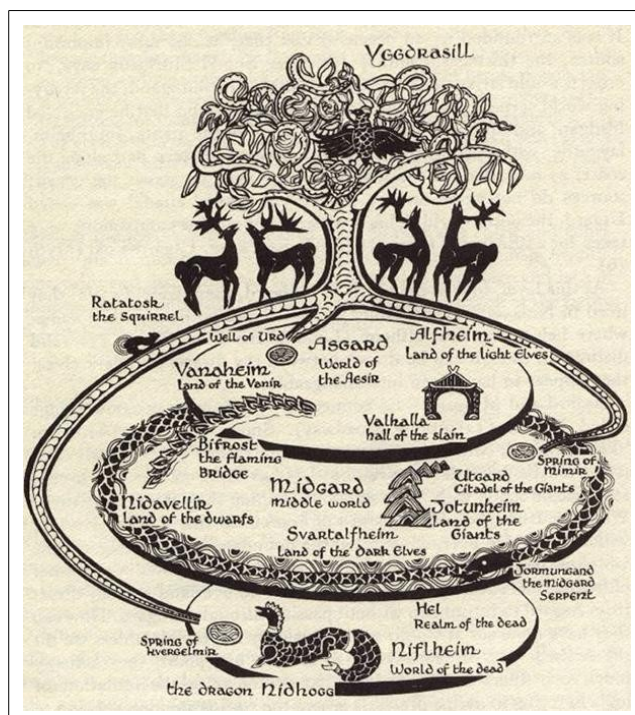
Si Ymir es el padre de todos los gigantes, Buri es el progenitor de todos los dioses. Bor, el vástago de Buri, se casó con la giganta Bestla, hija del gigante Bölthorn. De esa unión resultaron tres hijos: **Ódinn, Vili y Ve**. Los tres se unieron a su padre y al padre de su padre en la guerra que estalló entonces contra los gigantes, y no pararon hasta lograr la derrota y la muerte del mismísimo Ymir. Cuando el primer gigante cayó, su sangre formó un charco tal que el resto de gigantes se ahogó en él. Únicamente Bergelmir y su esposa sobrevivieron. Huyeron a Jötunheim, donde crearon la pérfida e imperecedera raza de los gigantes que odian a los dioses.

Los tres hermanos divinos, **Ódinn, Vili y Ve, arrastraron el cuerpo de Ymir hasta el Ginnungagap y entonces lo despedazaron y crearon Midgard con él**. De su sangre brotaron los mares y lagos; de su carne, la tierra; de sus huesos, las montañas; de sus dientes y las astillas de sus huesos, las rocas; de su sudor, los océanos; y de su vello, la vegetación. Dieron forma a la bóveda celeste con su cráneo, y luego la hicieron sujetar por los enanos Nordri, Sudri, Austri y Vestri, mientras que las cejas les sirvieron para levantar los límites del mundo (que protegen a los hombres de los gigantes). Por último, el cerebro sirvió para dar forma a las nubes. Pero los tres dioses no habían terminado aún de configurar el reino de Midgard. Usaron las chispas y las brasas que nacen en Múspellsheim para crear la luz del Cielo y de la Tierra y las estrellas. Dispersándolos por el Ginnungagap, crearon el sol, llamado **Sól**, y la luna, llamada **Mani**, y con ello dieron origen a la noche, **Nótt**, y al día, **Dag**. A los ciclos del día y de la noche siguieron las estaciones. Solo tras todo eso, Midgard estaba listo para comenzar a ser habitado.

Sin embargo, Midgard es solo uno entre los nueve mundos que Yggdrasil alberga bajo sus ramas. Desde las raíces hasta la copa, se encuentran:

- **Helheim**, el reino de los muertos, en donde vagan aquellos que mueren de vejez o enfermedad.
- **Svartálfaheim**, el reino de los elfos oscuros.
- **Niflheim**, el reino de la niebla y el frío.
- **Jötunheim**, el reino de los gigantes.
- **Midgard**, también llamado “Mannaheim”, el reino de los humanos.
- **Vanaheim**, el reino de los dioses *vanir*.
- **Alfheim o Ljusalbheim**, el reino de los elfos luminosos.
- **Ásgard**, el reino de los dioses *aesir*, donde se encuentra el paraíso de los guerreros (Valhöll).
- **Múspellsheim**, el reino del fuego.

Yggdrasil tiene también tres raíces: una se dirige hacia la fuente Hvergelmir (el manantial bullente de los ríos helados), otra a las fuentes de la sabiduría (el Pozo de Mimir) y una tercera a la morada de las *nornir* (lugar donde se teje el destino).



LA APARICIÓN DE LOS HUMANOS

Paseando por la orilla de un mar, los dioses encontraron dos árboles, un fresno y un olmo. Del fresno crearon al hombre, al que llamaron **Ask**, y del olmo a la mujer, que recibió el nombre de **Embla**. Después de eso cada uno de los dioses les regaló una serie de dones: Ódinn, la vida y el espíritu; Vili, la movilidad, la inteligencia, el ingenio y las emociones; y Ve, los sentidos y el habla.

CLASES DE DIOSES E INTERCAMBIO DE REHENES

Los dioses pertenecen a dos categorías, *aesir* y *vanir*. A pesar de que ambos grupos vivían separados, estalló un conflicto entre ellos que se convirtió en la primera guerra del mundo tras la caída de los gigantes. El enfrentamiento se prolongó durante tanto tiempo que los dioses acordaron intercambiar rehenes para poner fin a la lucha. Los *vanir* enviaron a Njörd y a sus hijos Frey y Freyja. A su vez, los *aesir* enviaron a Hönir y a Mímir.

Los *vanir* apreciaron la belleza y el tamaño de Hönir de inmediato y consideraron que reunía las características de un buen líder. Mímir, que era un dios extremadamente sabio, se convirtió en su consejero, y durante un tiempo gobernaron a todos los *vanir*. Sin embargo, cuando Mímir se ausentaba y Hönir tenía que tomar una decisión, eludía la respuesta y solo contestaba: "*que decidan otros*". Los *vanir* se sintieron defraudados y, como venganza, cortaron la cabeza de Mímir y la enviaron a los *aesir*. Allí, Ódinn la embalsamó y pronunció conjuros sobre ella otorgándole la facultad de hablar para que así pudiera aconsejarle y revelarles secretos.

En Ásgard, mientras tanto, Ódinn consagró a Njörd y Frey como sacerdotes sacrificiales. Freyja, que también era una sacerdotisa poderosa, enseñó a los *aesir* la magia *Seid*, que hasta entonces únicamente practicaban los *vanir*. Esta fue la alianza que, con el paso del tiempo, logró realmente que las dos clases de dioses se convirtieran en una sola.

LOS DIOSES AESIR

Los *aesir* y las *ásynjur* (dioses y diosas) son las deidades más prominentes de todas. Habitan en Ásgard, en donde sobresalen Ódinn, Frigg, Thór, Bald, Týr y Loki. Son dioses guerreros ligados al plano espiritual, el poder y el liderazgo.

ÓDINN

Ódinn es el dios padre del mundo, hijo de Bor y Bestla y progenitor de Thór, Bald, Höd, Týr, Bragi, Heimdall, Ull, Vidar, Hermód y Vali. Aunque está casado con la diosa Frigg, ha tenido otras dos esposas: Fjorgyn y Rind. Mora en Ásgard, en el palacio Valaskjálf, en el que se encuentra su trono Hlidskjálf. A pesar de ello, Ódinn se pasea por Midgard con frecuencia, en donde emplea su poder para cambiar de forma y confundirse con todo tipo de criaturas. A menudo ha usado dicho poder para dejar encinta a alguna humana. Ódinn es el dios de la guerra y de la victoria en el combate, la deidad que protege a los guerreros y llama a los caídos a su ejército en el Valhöll. Pero también es mucho más: Ódinn se sacrificó colgando de Yggdrasil durante nueve noches y nueve días, atravesado por su propia lanza, para conseguir el conocimiento de las runas y la magia. Tampoco dudó en sacrificar uno de sus ojos en el Pozo de Mímir con tal de alcanzar la más completa sabiduría. Por consiguiente, también es el dios de la ciencia, el conocimiento, la poesía, el misterio y la hechicería.

Ódinn se suele representar como un anciano tuerto y barbado vestido con una túnica rayada. Se acompaña de una lanza, un cayado o un simple bastón. En algunas ocasiones puede llevar un sombrero picudo de ala ancha. Además, posee objetos mágicos de gran poder, como la lanza Gungnir o el anillo de oro Draupner, que cada nueve noches produce ocho copias de igual valor. Ódinn gusta asimismo de acompañarse de varios animales sobrenaturales: los cuervos Huginn ("Pensamiento") y Muninn ("Memoria"), los lobos Gere ("Glotón") y Freke ("Voraz"), y el famoso caballo de ocho patas Sleipnir ("Resbaladizo").

THÓR

Es hijo de Ódinn y Fjorgyn, esposo de la diosa Sif y amante de la gigante Járnsaxa. Los hijos de Thór son Thrúd, de su esposa Sif, Magni, de la gigante Járnsaxa, y Módi, cuya madre es desconocida. Es famoso por su cabellera pelirroja y su ancho cinturón.

Thór también habita en Ásgard, en el reino de Thrúdheim, en un palacio llamado Bilskirnir. En esta morada recibe las almas de los campesinos y de los buenos *thraelar*. Además de ser el dios del trueno y del cielo lo es también de la fertilidad de la tierra y frecuentemente protege a los mortales en la batalla o en los pleitos judiciales. Thór es el dios más reverenciado entre los clanes vikingos más humildes, que son la gran mayoría.

El hijo de Ódinn posee objetos mágicos. El más importante es el martillo Mjólnir, creado por los enanos Sindri y Brokk. Entre sus propiedades se cuentan la de no errar jamás el golpe, ya sea al sacudir con él o al lanzarlo, y la de retornar siempre a las manos de su dueño. Thór es el único que puede levantar el martillo, gracias a otro objeto mágico, el cinturón de fuerza Megingjörð.

Dos animales suelen acompañar al dios, los carneros Tanngrisnir y Tanngrjóst, que tiran de su carro y le proporcionan alimento de forma ilimitada: Thór puede cocinarlos y comerlos cuantas veces quiera porque después se regeneran mágicamente.



TÝR

Týr es otro hijo de Ódinn, aunque la identidad de su madre no está clara. Es un dios guerrero parecido a Thór pero su ámbito queda más limitado, pues representa a la sabiduría desarrollada en la batalla. Por lo tanto, se trata de un dios sabio, noble y valiente. Destaca por la manera en la que evitó el caos prematuro en el mundo sacrificando su mano para poder encadenar al lobo Fenrir.

BALD

Bald es **hijo de Ódinn y Frigg**. Casado con la diosa Nanna, es también el padre de Forseti. Debido a su belleza y amabilidad, es el más apreciado de entre los dioses. Es el **dios de la verdad y la luz**; en su morada, Breidablik, la más hermosa de todas las que existen, no tiene cabida ningún mal. Bald es también el dueño del barco más grande que se haya construido nunca, Hringhorni.

HEIMDALL

Heimdall, también llamado “Ríg”, vive en el palacio **Himinbjorg**, que se encuentra en el punto más alto del puente **Bifröst**, el arco iris que une los mundos de Ásgard y Midgard. Por ello, y porque no necesita dormir, es su **vigilante perpetuo**. Heimdall es otro dios de la luz; en su indumentaria destacan una capa y una armadura relucientes, además de una brillante espada. A veces se le llama “Gullitani”, “El de los dientes de oro”, pues su dentadura está hecha de ese metal. Es bondadoso y posee una vista tan aguda y un oído tan fino que puede ver y oír cómo crece la hierba. Heimdall posee además el cuerno Gjallarhorn y el caballo Gulltoppr.

LOKI

Loki es el más misterioso de los dioses tanto por su origen como por su naturaleza. Es pariente de Ódinn pero hijo de Laufey (o Nál) y del gigante Fárbauti. Es además padre de varios seres: con la giganta Angrboda engendró a los protagonistas del Ragnarök, Hel, el lobo Fenrir y la serpiente Jörmungander; con su esposa Sigyn, a Narfi y Váli; con el semental Svadilfari, a Sleipnir.

Loki llegó a Ásgard tras convertirse en hermano de sangre de Ódinn, pero a diferencia de este se trata de un **dios mentiroso y falsario**. Aunque en ocasiones ha ayudado a otros dioses en diversas empresas, sus continuos trucos y ardides le han ganado la enemistad de la mayoría. El más infame de sus engaños provocó que Höd matara al dios Bald. No contento con ello, impidió que Bald volviera a la vida al disfrazarse de gigante y negarse a llorar por él. Los dioses lo castigaron por su acción encadenándolo a tres rocas bajo una víbora que gotea veneno sobre su rostro. Loki solo se librará de este tormento cuando llegue el Ragnarök.

FRIGG

La principal diosa del mundo, asistida por una gran cantidad de doncellas, es una de las tres esposas de Ódinn. **Deidad del amor, la fertilidad, el hogar, la fidelidad, la maternidad y el matrimonio**, comparte con Freyja un buen número de características, por lo que a veces se las confunde. Sin embargo, Frigg es la única que puede sentarse en el trono de Ódinn y observar los nueve mundos tal y como él mismo los ve. Conoce además el destino de todos los hombres y dioses, pero nunca lo revela. Sus hijos son Höd y Bald.

IDUNN

La **diosa de la belleza y la juventud eterna** es la guardiana de las manzanas que comen los dioses para seguir siendo inmortales. Una de las tretas de Loki fue robar estos frutos prodigiosos, pero los *aesir* consiguieron recuperarlas.

SIF

Sif es la **esposa de Thór**. También es la madre de la *valkyrja* Thrúd y del dios Ull, un hijo de Ódinn adoptado por el dios del trueno. Es la **diosa de la fidelidad y las cosechas**, simbolizadas por su cabello largo y dorado como el trigo. Sif estaba muy orgullosa de su pelo pero Loki, en una de sus bromas, lo cortó mientras dormía. Esto enfureció tanto a Thór que Loki, presa del pánico, hubo de convencer a unos enanos para que hiciesen a Sif unas trenzas de oro puro capaces de crecer como el cabello natural.

SIGYN

La **tercera esposa de Loki** es la madre de Narfi y de Váli (no confundir a este último con el vástago de Ódinn). Sigyn es la única que permanece al lado de Loki en su cautiverio. Sujeta un cuenco que recoge las gotas de veneno que la víbora vierte sobre su rostro, pero cuando tiene que vaciarlo y el veneno cae directamente, Loki se retuerce de dolor y la tierra tiembla en todo el mundo.

NANNA

Es la **compañera de Bald**, con el que tuvo a su único hijo, Forseti. Murió de un modo especialmente trágico tras la muerte de su esposo al arrojarle a su bote funerario cuando este era consumido por las llamas.

OTROS DIOSES AESIR

- **Aegir**: dios del mar.
- **Andhrimnir**: cocinero de los *aesir* y de los *einherjar* en el Valhöll.
- **Bor**: hijo de Buri, uno de los primeros dioses.
- **Bragi**: marido de Idunn e hijo de Ódinn y Gunnlod. Es la deidad de la música, la poesía, los *skáld* y la elocuencia. Ódinn le grabó unas runas en la lengua y le encomendó componer poemas y canciones en honor a los dioses y los héroes del Valhöll.
- **Buri**: primero de los dioses.
- **Dag**: personificación del día, hijo de Nótt, la noche, y de Delling, la aurora.
- **Eir**: diosa de la medicina, la resurrección y las propiedades curativas de las plantas, así como una de las doncellas de Frigg.
- **Forseti**: dios de la justicia, la paz y la verdad, hijo de Bald y de Nanna. Habita en el palacio Glitnir. Posee la habilidad de hablar de forma tan elocuente que consigue aplacar a los enemigos y que estos firmen tratados de paz.
- **Fulla**: diosa de la fertilidad y doncella de Frigg.
- **Hel**: diosa del inframundo (Helheim), hija de Loki y la giganta Angrboda. La mitad superior de su cuerpo es de gran belleza, pero la inferior corresponde a un cadáver en descomposición.
- **Hermód**: hijo de Ódinn y Frigg, encargado de dar la bienvenida a los héroes en el Valhöll. Viajó a Helheim para recuperar a Bald tras su muerte.

- **Hlin:** diosa del consuelo y doncella de Frigg. Posee una gran belleza, y con un solo beso es capaz de secar las lágrimas de los que más sufren. Hlin alivia las penas y escucha las plegarias de los mortales, que luego transmite a Frigg para que actúe.
- **Höd:** dios ciego, hermano gemelo de Bald. Loki lo engañó para que lanzara la flecha de muérdago que mató a su hermano, por lo que fue condenado a muerte por Ódinn.
- **Hönnir:** dios que concedió a los hombres el don del movimiento y los sentidos.
- **Lódur:** deidad que animó los cuerpos de los primeros seres humanos dotándolos de sangre y salud.
- **Lofn:** otra de las muchas doncellas de Frigg. Es la encargada de allanar el camino para que se produzca el amor verdadero.
- **Magni:** hijo de Thór y de la gigante Járnsaxa. Rescató a su padre tras un duelo contra el gigante Hrungnir. Tras el Ragnarök, cuando Thór muera, Magni y su hermano Módi heredarán el martillo Mjöllnir.
- **Mímir:** es el más sabio de todos los *aesir*, por lo que custodiaba el Pozo de Mímir bajo el Yggdrasil. Fue asesinado por los *vanir*. Su cabeza se envió a Ódinn, quien la consulta cuando necesita consejo. A cambio de alcanzar la auténtica sabiduría, Ódinn también perdió uno de sus ojos en el Pozo de Mímir.
- **Meili:** hermano de Thór.
- **Módi:** hijo de Thór y hermano de Magni, es el dios de la furia en la batalla y el referente de los *berserkir*. Junto a Magni, heredará a Mjöllnir tras la muerte de su padre.
- **Ódr:** dios de la inteligencia y la energía. Fue el primer marido de la diosa Freyja y el padre de Hnoss. Ódr le era infiel a su esposa con jóvenes mortales; Freyja lo sabía y lloraba lágrimas de oro rojo cuando él se marchaba.
- **Saga:** amante de Ódinn y diosa de la adivinación.
- **Sjöfn:** diosa de las mujeres.
- **Snotra:** otra doncella de Frigg, en este caso diosa de la omnisciente virtud.
- **Sól:** diosa del sol.
- **Syn:** deidad que custodia las puertas del palacio de Frigg. No permite el paso a los invitados indeseados y su opinión es tan ecuánime como inalterable. En los juicios y tribunales se invoca su nombre para obrar con criterio y prudencia.
- **Var:** doncella de Frigg, encargada de mantener las promesas y castigar a los perjuros y a los que faltan a su palabra, así como de recompensar a aquellos que la mantienen.
- **Ve:** uno de los tres hijos de Bor, hermano de Ódinn y Vili y nieto del gigante Ymir. Dio a los humanos el poder del habla y de los sentidos externos. Junto a sus hermanos, mató a Ymir y creó el universo con sus restos.
- **Vidar:** dios del silencio y la venganza, hijo de Ódinn y la gigante Gríd.
- **Vili:** hijo de Bor, hermano de Ódinn y Ve y nieto del gigante Ymir. Es el dios de las emociones y el que otorgó la inteligencia a la humanidad.
- **Vjofn:** otra de las doncellas de Frigg. Se encarga de la conciliación de los mortales intentando mantener la paz, especialmente entre los cónyuges.

LOS DIOSES VANIR

La otra categoría de dioses son los *vanir* (o *vanes*), cuya morada es el reino de **Vanaheim**. Frente al ámbito espiritual y guerrero de los *aesir*, **los vanir son dioses ligados a la tierra, la reproducción y las fuerzas de la naturaleza**. Sus atribuciones también se extienden a la fertilidad, la prosperidad, la riqueza, el placer y la paz. Los *vanir* son **concedores de la magia Seid**.

NJÖRD

Es el dios más importante, el **progenitor de Freyja y Frey y la principal deidad del mar, la pesca, la navegación y las artes náuticas**. También es el dios de la fertilidad, la tierra, las cosechas y los matrimonios. Su esposa era la gigante Skadi.

SKADI

Como **antigua esposa de Njörd**, se la considera una más entre los *vanir*, a pesar de tratarse de una gigante. **Su dominio es el del invierno y la caza con arco**. Su matrimonio fue extraño e infeliz. Después de que los dioses asesinaran a su padre, Thjazi, Skadi deseaba venganza. Para aplacarla, Ódinn le prometió como esposo al dios que ella eligiera, con la condición de que lo escogiese observando únicamente sus pies. Skadi quería a Bald, así que eligió al dios con los pies más limpios, sin darse cuenta de que Njörd, como dios del mar, estaba en el agua más que ningún otro. Las diferencias entre Skadi y Njörd hicieron que el matrimonio no fructificara. Skadi no soportaba el sonido de las olas, el ruido de las gaviotas ni la humedad del mar que reinaban en Nóatún, la morada de su esposo. Del mismo modo, Njörd no aguantaba el aullido de los lobos o la sequedad del **bosque de Thrymheim, hogar de Skadi**. Si bien acordaron alternar entre los dos lugares cada nueve días, finalmente se separaron.

FREYJA

Hija de Njörd y gemela (y esposa) de Frey, es, junto con Frigg, la diosa más importante. Existen bastantes similitudes entre ellas. Freyja es la **diosa del amor, la belleza, la fertilidad y el sexo, pero también de la muerte, la magia, la profecía y la riqueza bien ganada**. Su dominio es el prado **Fólkvang**, en el que acoge a la mitad de los muertos en combate. En Ásgard, Freyja se desposó con el dios Ódr, pero este nunca le fue fiel, por lo que la diosa pasó su vida entre la tristeza y la promiscuidad. Entre sus objetos mágicos, destaca el **collar de oro Brisingamen**, un regalo que le hicieron los enanos a cambio de que alternase una noche con ellos. También es dueña de una capa realizada con plumas de halcón que le permite adoptar la apariencia del ave que desee. Su carro está tirado por dos grandes gatos, **Bygul** ("Abeja de oro") y **Trjegul** ("Árbol de ámbar dorado"). En ocasiones, Freyja también cabalga sobre un jabalí de cerdas doradas, cuyo nombre es **Hildisvíni**.

FREY

Hijo de Njörd y hermano gemelo de Freyja a la vez que su esposo, es la deidad predilecta de los elfos. Es un **dios de la fertilidad y las cosechas**. Se lo considera el **señor supremo de toda la vegetación** que crece sobre la tierra. Posee una espada que se mueve y lucha sola. Su barco, llamado **Skíðbladnir**, construido por los enanos, fue un regalo de Loki. Es un navío de naturaleza mágica que puede navegar por el mar y viajar por la tierra. Frey posee también un jabalí de oro de nombre **Gullinbursti**.

GERD

Es una giganta transformada en diosa al convertirse en esposa de Frey cuando este fue obligado a separarse de Freyja por orden de los dioses. Se dice que es **la criatura más bella que existe** y, como diosa, está relacionada con la fertilidad y el sexo.

LÝTIR

Es el **dios de la adivinación**. Ejerce de patrón de las *völvur*, las videntes de Escandinavia. El resto de la población no le rinde culto.

NERTHUS

Es la **diosa de la tierra**, a quien se le ofrecen los sacrificios en el lago, un tipo de rito bastante habitual. Representa la fertilidad de los campos que se labran. Se la honra en primavera en una procesión en la que un sacerdote conduce un carro tirado por dos vacas.

GIGANTES, ENANOS Y ELFOS

GIGANTES O JÖTNAR

Los **gigantes** se dividen en diferentes razas. Por un lado están los gigantes de hielo o escarcha, conocidos como **hrímstursar**, que habitan en Niflheim, y por otro los gigantes de fuego, llamados **muspeli**, que residen en Múspellsheim y están gobernados por Surt. Los gigantes y los dioses tienen una relación difícil. Aunque algunas gigantas hayan enlazado con dioses, por lo general siempre hay peleas y disputas entre ellos. Los gigantes se encuentran permanentemente vigilados por los *aesir*, especialmente por Thór, aunque a veces también acuden a ellos en busca de ayuda. Thór, además, protege a los mortales de los *jötnar*.

Los gigantes son seres muy importantes. El primer ser vivo fue Ymir, uno de los *hrímstursar*. Su relevancia también tiene que ver con el papel que jugarán en el fin de los tiempos: cuando llegue el Ragnarök, los dioses se enfrentarán a ellos emulando la lucha entre las fuerzas del orden (*aesir* y *vanir*) y las fuerzas del caos (*jötnar*). Aunque en general se describe a los gigantes como **monstruosos en lo físico y pueriles en lo mental**, algunos de ellos son sabios e incluso hermosos.

ENANOS O DVERGAR

La carne del gigante Ymir, con la que los dioses construyeron el mundo de los mortales, propició la aparición de otras dos categorías de seres: enanos y elfos. A los **gusanos** que proliferaron en ella los dioses los convirtieron en enanos, si poseían una ética cuestionable, o en elfos, si eran virtuosos y correctos. Enanos y elfos, por tanto, no son seres humanos. Debido a su ambigua naturaleza, **pueden ser tanto enemigos como amigos de los hombres que pueblan Midgard**.

Los enanos, llamados también "**gnomos**", "**kobolds**" o "**trolls**", viven bajo tierra, en Niflheim. Son seres pálidos y cadavéricos, de cabello negro y estatura humana. Suelen ser de género masculino y no se reproducen con frecuencia. Su inteligencia y laboriosidad son proverbiales, lo que los convierte en los creadores de muchos de los objetos mágicos que atesoran los dioses. **Asociados en general a las rocas, el mundo subterráneo, la muerte, la fortuna, la magia, la tecnología y la forja**, su ocupación principal es la siderurgia y la metalurgia, siendo artesanos de enorme talento. Algunos de los objetos que han salido de sus manos son el martillo **Mjölñir** (de Thór), la lanza **Gungir** (propiedad de Ódinn), el anillo mágico **Draupnir**, el barco **Skíðbladnir**, el collar **Brisingamen** (de Freyja), la cadena **Gleipnir** (con la que se ata al lobo Fenrir) o el jabalí dorado **Gullinbursti** (de Frey).

ELFOS O ÁLFAR

Existen dos razas de elfos, los **elfos de luz**, llamados *ljósálfar*, que habitan en Alfheim, y los **elfos negros u oscuros**, llamados *svartálfar* o *dökkálfar*, que habitan bajo tierra (en Svartálfaheim) o en túmulos. Bellos y altos, en general los elfos son seres nobles y poderosos. Tienen una relación ambigua con los hombres, ya que si en algunas ocasiones pueden favorecerles, en otras parecen influirles negativamente provocando epidemias y otras calamidades.

NORNIR, VALKYRJUR Y EINHERJAR

NORNIR

Las más importantes entre las *dísir* (espíritus o deidades femeninas) son las *nornir*, **asociadas con el destino de los hombres y los dioses**. Las más conocidas son **Urd**, vinculada a lo que ya ha ocurrido (el pasado), **Verdandi**, ligada a lo que está sucediendo (el presente), y **Skuld**, conocedora de lo que va ocurrir (el futuro). Esta última es también una de las *valkyrjur*.

Las *nornir* habitan bajo las raíces de Yggdrasil. En su morada, tejen tapices con los hilos del destino inalterable de hombres, *aesir* y *vanir*. Cada una de las hebras de sus telares representa la existencia de un hombre o un dios, y su longitud indica cuán larga será esa vida. Ni los héroes quedan al margen del destino tejido por las *nornir*, ni siquiera el mismísimo Ódinn. Por último, las *nornir* se encargan de que Yggdrasil nunca se seque, regándolo con agua del pozo de Ud.

VALKYRJUR

Las *valkyrjur* son *dísir* estrechamente relacionadas con Ódinn. Este las envía a los campos de batalla para recoger a la mitad de los guerreros caídos en combate y conducirlos al Valhöll, donde se convierten en *einherjar*. Algunos relatos dan a entender que son ellas las que deciden quién ha de vivir y quién debe morir, así como qué guerreros se han ganado el derecho al Valhöll. La otra mitad de los combatientes caídos es conducida al palacio de Freyja en Fólkvang. Las *valkyrjur* **habitan en el palacio de Vingólf**, donde reciben a los muertos y curan sus heridas antes de ser llevados al banquete de Ódinn.

Las *valkyrjur* son **guerreras tan bellas como peliñosas**. Son capaces de adoptar formas de pesadilla o hacer que llueva sangre sobre

Midgard. A veces se dejan ver en los campos de batalla, ya sea como meras espectadoras, terminando ellas mismas el combate o tejiendo un macabro tapiz a base de intestinos humanos en un telar en el que la lanzadera es una flecha y las pesas están formadas por cabezas de guerreros muertos.

EINHERJAR

Los *einherjar* son los **espíritus de los guerreros caídos en la batalla seleccionados por las *valkyrjur* para ser conducidos al Gran Salón o Valhöll** junto a Ódinn. Este los necesita para formar el gran ejército que luchará al lado de los dioses cuando llegue el Ragnarök, la batalla final de los *aesir* y los *vanir* contra las fuerzas del caos. Cuando acontezca ese momento, 800 de ellos saldrán esgrimiendo sus armas por cada una de las 540 puertas del Gran Salón.

En el Valhöll, los *einherjar* entrenan sin cesar. Se levantan temprano, despertados por el gallo Gullinkambi, y luchan todo el día hasta que se matan unos a otros en la llanura que se extiende frente al palacio de Ódinn. Al caer la noche vuelven a la vida y lo festejan con un banquete. Entonces se alimentan del jabalí Saehrimnir, al que diariamente el cocinero Andhrimnir sacrifica y prepara en su caldero mágico Eldhrimnir. El jabalí tiene la capacidad de renacer una y otra vez tras ser devorado, para ser muerto y cocinado nuevamente. En el festín nocturno, los guerreros también beben del hidromiel que sale de las ubres de la cabra de Ódinn, Heidrún.

BESTIAS Y OTROS SERES

LA GIGANTA ANGRBODA

Angrboda es una gigante con la que Loki engendró a sus hijos Fenrir, Jörmundgander y Hel. Vive en Járnvidr, el bosque de hierro, donde habitan mujeres *trolls*, otras gigantas y lobos de descomunal tamaño.

EL LOBO FENRIR

Fenrir es hijo de Loki y Angrboda y padre de los lobos Sköll y Hati. Se trata de la **bestia que acabará con Ódinn cuando llegue el Ragnarök** y que a su vez será asesinada por Vidar. Aunque los dioses conocían el papel que desempeñará Fenrir durante el fin de los tiempos, no tomaron medidas contra él mientras era un cachorro. Sin embargo, luego creció tanto que los dioses se asustaron y decidieron encadenarlo. Las primeras cadenas que usaron, Leding y Droma, no fueron suficientes para contenerlo, y entonces pidieron ayuda a los enanos, que forjaron a **Gleipnir**, una cadena irrompible pero fina como la seda. Gleipnir está hecha de las pisadas de un gato, la barba de una mujer, las raíces de una montaña, los nervios de un oso, el soplo de peces y la saliva de un pájaro. Los dioses intentaron engañar a Fenrir para ponerle esta cadena diciéndole que se trataba de un juego. Fenrir, desconfiado, exigió una prueba de buena voluntad: uno de los dioses debía poner una mano en sus fauces mientras lo encadenaban. Al desafío se prestó voluntario Týr, que introdujo la extremidad en la boca del monstruo. Cuando el lobo fue consciente de que le habían burlado y que lo habían apresado firmemente, arrancó la mano del dios. A pesar de ello, las ataduras durarán hasta el Ragnarök.

LA SERPIENTE JÖRDMUNDGANDER

La serpiente que rodea Midgard también es hija de Loki y la gigante Angrboda. Ódinn pensaba que incluso antes del Ragnarök podía causar grandes problemas, así que la lanzó al océano. Jörmundgander creció tanto que ahora **rodea toda la tierra y puede morder su propia cola**. Cuando llegue el Ragnarök se liberará y Thór y ella entablarán una lucha en la que ambos perecerán.

LOS LOBOS GERI Y FREKI: "VORAZ" Y "CODICIOSO"

Geri y Freki son los **lobos de Ódinn**, que los alimenta con su propia comida, ya que el dios solo se nutre de cerveza e hidromiel.

LOS LOBOS HATI Y SKÖLL

Son los **hijos de Fenrir, lobos que odian la luz**. Hati persigue al dios luna (Máni) y Sköll a la diosa sol (Sól). Conseguirán su propósito cuando llegue el Ragnarök, sumiendo de nuevo al mundo en la oscuridad.

LOS CABALLOS ARVAK Y ALSVID: "MADRUGADOR" Y "MUY VELOZ"

Son los caballos que **tiran del carro de la diosa Sól**. Sus crines emiten luz mientras la diosa proporciona calor al mundo.

LOS CABALLOS SKÍNFAXI Y HRÍMFAXI: "CRINES BRILLANTES" Y "CRINES DE ESCARCHA"

Hrímfaxi es un caballo negro que recorre el cielo tirando del **carro de Nótt**, la noche. La espuma de su freno provoca cada mañana el rocío de la tierra. Skínfaxi es un caballo blanco que tira del **carro de Dag**, el día. Sus crines lo iluminan todo.

EL CABALLO SLEIPNIR: "RESBALADIZO"

Es el **caballo gris de ocho patas de Ódinn**, hijo del dios Loki y Svadilfari, un semental que pertenecía al gigante Hrimthurs. Sleipnir es el mejor de los caballos, el más veloz y el más capaz. Puede ser montado incluso para llegar al mismísimo Helheim, o cruzar el horizonte de un extremo al otro con gran rapidez. Sleipnir simboliza los ocho vientos que soplan desde los puntos cardinales.

HELHEST, EL CABALLO DE HEL

Es un caballo de tres patas asociado a la diosa Hel. Es una **bestia fantasma que cabalga la Muerte** y anuncia todo tipo de males.

EL CABALLO HÓFVARPNIR: "PEZUÑA PISADORA"

Se trata de un **caballo volador que pertenece a Gna**, una doncella divina que viaja por los mundos cumpliendo encargos de Frigg.

GRANE, MONTURA DE BRUNILDA

Es el **caballo de la *valkyrja* Brunilda**. Desciende de Sleipnir, el caballo de ocho patas de Ódinn, que se lo entregó a Brunilda.

EL CABALLO GULLFAXI: "CRINES DORADAS"

Era el **caballo mágico del gigante Hrungrnir**. Se desplaza con la misma velocidad tanto sobre la tierra como por el agua o el aire. Se

convirtió en propiedad de Módi, uno de los hijos de Thór, como recompensa por haberle ayudado a luchar contra Hrungnir.

HILDISVÍNI, EL JABALÍ DE BATALLA

Pertenece a Freyja, quien lo cabalga cuando no utiliza su carro tirado por gatos.

SAEHRIMNIR, EL JABALÍ DEL VALHÖLL

Es el jabalí que cada día se cocina en el Valhöll para dar de comer a los *einherjar*. Renace a diario y es fuente de alimento infinita.

GULLINBURSTI, EL JABALÍ DE FREY

Es un jabalí forjado por el enano Bokk con la ayuda de su hermano Sindri, propiedad de Frey. Se dice que es más rápido que cualquier caballo. Con él se puede cabalgar por el aire y sobre el mar tanto de día como de noche pues, al tener las crines de oro brillante, reluce tanto que no se ve afectado por la oscuridad.

EL DRAGÓN NÍDHÖGG

Es un monstruo que se esconde entre las raíces de Yggdrasil, las cuales roe sin cesar con el objetivo de derribar el árbol.

EL ÁGUILA SIN NOMBRE

Habita en la rama más alta de Yggdrasil, desde donde vigila los nueve mundos. En su entrecejo mora un halcón llamado Vedrfölnir, que vigila sus movimientos.

LA ARDILLA RATATÖSK

Se pasea desde las raíces hasta la copa llevando noticias falsas del dragón al águila y del águila al dragón, todo con el propósito de sembrar la discordia entre ellos.

LOS CUERVOS HUGINN Y MUNINN: "PENSAMIENTO" Y "MEMORIA"

Son los dos cuervos negros de Ódinn. Al alba vuelan por los nueve mundos recopilando toda la información que les es posible; al atardecer regresan junto a Ódinn, se posan en sus hombros y le susurran todas las noticias.

LOS CARNEROS TANNGNJÓSTR Y TANNGRISNIR: "ROMPEDIENTES" Y "CRUJIR DE DIENTES"

Son los dos grandes carneros que tiran del carro volador de Thór y le sirven de alimento. Thór los puede cocinar cuantas veces quiera: una vez los ha comido, con solo juntar sus huesos bajo su capa, los animales resucitan. Uno de ellos es cojo, ya que en uno de sus viajes Thór se hospedó con una familia de campesinos con los que, en agradecimiento por su hospitalidad, compartió su singular comida, mas al terminar el almuerzo y obrar la magia, el dios comprobó que uno de los hijos de la familia había partido uno de los huesos al comer, con lo que el carnero quedó cojo.

LOS GATOS BYGUL Y TRJEGUL: "ABEJA DE ORO" Y "ÁRBOL DE ÁMBAR DORADO"

Son los gatos que tiran del carro de Freyja. Los dos son de la raza *skogkatt*, muy comunes en los bosques de Escandinavia.

EL PERRO GARM

Es un perro enorme que guarda las puertas de la morada de Hel en Helheim. Su pecho está bañado de sangre y su aullido anunciará el comienzo del Ragnarök. En la lucha del fin del mundo, Garm se enfrentará al dios Týr.

LOS GALLOS GULLINKAMBI, FJALA Y EL GALLO DEL COLOR DEL ÓXIDO

Gullinkambi, cuyo nombre significa "Peine de oro" y cuyo plumaje es de color dorado, es un gallo que vive en el Valhöll. Su función es despertar a los *einherjar* cada mañana para que se apresten para el combate. Junto a otros dos gallos, el rojo Fjalar y un gallo sin nombre del color del óxido, anunciará cantando el comienzo del Ragnarök.

LA CABRA HEIDRÚN

Esta cabra se alimenta de las hojas del árbol Laerad, propiedad de Ódinn. De sus ubres mana de forma infinita el hidromiel que alimenta a los *einherjar* en el Valhöll.

EL LINDWORM

Es una criatura a medio camino entre el dragón y la serpiente y que no está dotada de alas. Su malignidad es célebre.

LOS MONSTRUOS MARINOS HAFGUFU, LYNGBAKR Y EL KRAKEN

Hafgufa ("Vapor de océano") es un enorme monstruo marino descrito como un pez gigante. Otra aberración similar es el Lyngbak, de un tamaño tal que a menudo se hace pasar por una isla. Cuando los marineros desembarcan en su superficie, se hunde en el océano y se los lleva consigo. El Kraken, por último, es una especie de pulpo o calamar de gigantescas dimensiones. Disfruta emergiendo de las profundidades del mar para atacar los navíos y devorar sus tripulantes.

