



NORDIR

Las historias son como hilos interminables, crees saber que tienen un comienzo, pero desconoces si tendrán un final. Este es uno de esos casos. En una era casi olvidada donde habitaban reinos y culturas que adoraban lo místico, existía una civilización que adoraba la guerra. Cuyo alimento era la búsqueda de riquezas y la gloria del campo de batalla. Esta civilización adoraba a unos dioses totalmente distintos de los que por aquella época moraban por los dominios de los mortales. Un mundo que estaba siendo consumido por el fragor del odio y del que solo brotaban semillas de hambre y desesperación.

Según la cultura de dicha civilización, el mundo se hallaba bajo el control de las nornas, unos seres misteriosos que adoptaban la figura de una mujer. Eran tejedoras, cosían e hilaban el propio destino, pero no tenían poder sobre él, no podían modificarlo a su antojo pues el destino ya estaba escrito. El pasado, el presente y el futuro están tan entrelazados de tal forma que no pueden ser separados ni por las tres nornas principales. Esta es la historia narrada por un hilo cortado, cuya esencia sigue goteando y manchando el mundo que lo acoge. Una historia forzada por tres nornas que decidieron rebelarse contra el destino para preservar el Miðgarðr. Sus nombres eran Urd, "lo que ha ocurrido", Verdandi, "lo que ocurre ahora", y Skuld "lo que debería suceder".





Capítulo I. Hilos

Dicen que la vida de cada persona es un hilo en el telar de las nornas, y que la longitud de la cuerda simboliza la duración de la vida de dicha persona. Así había sido siempre y así seguía siendo, con una diferencia. Skuld fue la primera en darse cuenta, los hilos que llegaban a las tejedoras eran cada vez más cortos y delgados. Y no solo eso, aquellos hilos de color carmesí que se agolpaban sin cesar contra las tejedoras de las nornas en otro tiempo, ahora estaban desapareciendo paulatinamente, poco a poco, como si de las manos se escurrieran hasta no quedar nada. Los hilos se acababan, las vidas desaparecían, el mundo se moría... Y bajo ellas, bajo el pozo de Urd, el reino de las almas pérdidas se llenaba, el salón de los fallecidos se derrumbaba y el equilibrio que mantenía todo unido se acercaba cada vez más a su inevitable colapso. Con los distintos reinos enfrentados, solo era cuestión de tiempo que los mundos que se conocían terminaran desapareciendo, consumidos por la arrogancia y el odio generados por sus mismos habitantes, las nornas sabían que, si eso sucedía, sería el fin de todo, no habría un ganador alzándose con la victoria, sino un mundo arrasado. Por ello, las nornas decidieron visitar a los Aesir, dioses de las civilizaciones que habitaban Miðgarðr, el reino que había quedado atrapado por la devastadora guerra de los mundos y cuyas tierras eran el campo de batalla de las distintas especies.

Las nornas contaron lo que estaba sucediendo, pero incluso los dioses estaban cegados por la ira y por la promesa del poder, y por ello las nornas fueron



expulsadas. Como consecuencia, las tres nornas principales: Urd, Verdandi y Skuld decidieron emprender un viaje por los nueve reinos, con el objetivo de reunir las esencias primigenias. Esencias que fueron distribuidas por los nueve reinos por aquellos que dieron vida a este mundo con la esperanza de que mantuviera el equilibrio y la paz. Pero las nornas sabían que ya no había esperanza, que el mundo que existía ahora mismo no podía ser salvado, que la única esperanza era reiniciar el ciclo, unificar las nueve esencias: Dain, Dvalin, Vedrfolnir, Dyrathror, Duneyr, Hati, Sköll, Ratatosk y Jörmungandr. Destruir este mundo, para crear uno nuevo de sus cenizas.

Habiendo tomado una decisión, y con la resolución necesaria, las tres nornas se dirigieron a Helheim, el reino de las almas, y el más cercano al pozo de Urd, lugar en el que las nornas tejían e hilaban los hilos del destino. Partieron en búsqueda de una de las esencias, Hati, la cual se hallaba en lo más profundo del derrumbado Eljudnir, salón de los fallecidos.



Capítulo II. Hati

Las nornas querían llegar a Helheim para encontrar una de las esencias, pero para llegar allí debían pasar antes por Niflheim, el reino de la oscuridad y las tinieblas, el cual se encontraba envuelto en una niebla perpetua y dónde habitaba el dragón Níðhöggr. Helheim se encontraba en la parte más profunda, oscura y lúgubre de Niflheim, por lo que, si querían llegar hasta allí, debían traspasar la densa neblina y al dragón que esta escondía.



Sin embargo, las nornas no eran luchadoras, a excepción de Skuld, la cual era una valquiria. Las demás, Urd y Verdandi eran simples tejedoras del destino, no tenían el poder de los dioses Aesir, ni la de cualquier otra especie, pero el tiempo



les había dotado de un arma aún más peligrosa, el conocimiento. La sabiduría y la inteligencia eran su mejor arma para afrontar la amenaza de Níðhöggr y poder acceder a los dominios de Hel, diosa de los fallecidos.

Caminaron sin detenerse a través de la espesa niebla hasta que observaron a Níðhöggr, el cual se alimentaba de una de las esencias primigenias, Sköll. Tan embriagado por el deseo de devorar ese poder que no se percató de la presencia de las nornas. Sin embargo, existía un problema, estaban en Niflheim, hogar de los gigantes de hielo y del Niflungar, los hijos de la niebla. Si intentaban arrebatarse la esencia y capturarla provocarían un pulso de poder que alertaría a todo lo que se encontrase en ese reino. Por ello, las nornas decidieron hablar con Níðhöggr, el dragón helado, con la intención de atrapar a ambos, tanto a él como a la esencia a medio devorar, Sköll.

Níðhöggr no quería oír palabra alguna e incluso se planteó devorar a las nornas, pero en su ardiente deseo de poder también se hallaba un atisbo de debilidad. Una debilidad que Verdandi supo cómo aprovechar. Níðhöggr deseaba poder y poder es lo que Verdandi le prometió, agua del pozo de Urd, hogar de las nornas. Un agua mística que mostraba el sino de quien la tomaba y que hacía realidad el deseo más querido por la persona que la ingería. Ante semejante propuesta Níðhöggr aceptó el trato y engañado por las nornas fue absorbido por un artefacto que las nornas guardaban y que fue mandado fabricar por aquellos que dieron vida a este mundo. Un colgante misterioso forjado en Muspelheim, bajo el fuego de la llama eterna creada a partir de la formación de las estrellas.



Con una esencia ya en su poder y con Níðhöggr encerrado, el camino hacia Helheim parecía despejado. Los gigantes de hielo estaban enfrascados en una guerra interminable en Miðgarðr y los Niflungar seguían vagando por la densa niebla. Con todo esto, las tres nornas se dirigieron a lo profundo de Niflheim, hasta llegar a las puertas del colapsado Eljudnir, antiguo salón de los fallecidos, ahora consumido por las devastadoras consecuencias de la guerra en Miðgarðr.

Cuando entraron, no había nada, las almas que lo habitaban ahora se hallaban perdidas, marchando sin rumbo. En el trono de la diosa de los fallecidos se hallaba Hati, sin energías, cansada, a punto de volverse etérea. Ahora Helheim estaba a punto de desaparecer, sin las almas, sin su diosa y con su esencia primigenia a punto de extinguirse. Las nornas, sin esperar más de lo necesario, absorbieron a Hati en el colgante y se dirigieron al siguiente reino, Svartalfheim, hogar de los elfos oscuros y donde se hallaba Niðavellir, la tierra de los enanos, ahora invadida y corrompida por los elfos oscuros, obligando a los enanos a sobrevivir en pequeños resquicios a lo largo de los nueve mundos.

Así, las nornas se dirigieron al hogar de Ratatosk, la ardilla, una de las nueve esencias primigenias. En Svartalfheim.



Capítulo III. Corrupción

Svartalfheim, hogar de los elfos oscuros y tierra sobre la que se erige Niðavellir, tierra que una vez pertenecía a los enanos. Völuspá "La Profecía de la Vidente", un escrito perdido que narra la creación del mundo y su inminente final. En él se narran historias sobre el reino de Svartalfheim y la continua guerra entre los elfos oscuros y los enanos, pero otras muchas se perdieron.

Las nornas no tardaron en llegar a la oscura morada que otrora perteneció a los enanos, sus salones de oro ahora decrepitos donde alguna vez vivió el linaje de Sindri. Las tierras de Niðavellir, ahora yermas y vacías, recibieron a las nornas de una forma que ni ellas mismas esperaban. Ratatosk, una de las esencias primigenias, corrompido por el poder de los elfos oscuros y convertido en guardián de una ciudad ahora fantasma, pues todos combatían ahora en el reino de los mortales. Para purificar una esencia era necesario realizar un ritual durante tres días y tres noches dirigido a Mani, dios de la luna y a Sol, diosa de la estrella con su mismo nombre. Pero Urd, Verdandi y Skuld no tenían tanto tiempo, puede que este mundo no aguantara unos días más, así que las tres idearon una forma de acelerar el proceso, pero para ello necesitarían una cantidad de energía considerable. Skuld, norna y valquiria, se usaría a si misma como canalizador de la energía del dragón derrotado Níðhöggr, aún presente en el amuleto, a la vez que atraería a los Niflungar, sedientos de energía vital, para usarlos como una fuente de energía extra y así mantenerse con vida el tiempo necesario.



El esfuerzo de Skuld, permitió a Urd y Verdandi absorber a Ratatosk en el amuleto, no sin un precio, pues el hilo del destino que yacía sobre Skuld se redujo drásticamente. El mundo temblaría con su sacrificio, pues el futuro ya no existía y poco a poco todo se iba resquebrajando, corrompiendo, hasta que solo quedara un vacío oscuro.

Urd y Verdandi se apresuraron hacia la tierra de los gigantes, Jotunheim, dónde se hallaba el pozo de Mimír, antiguo dios de los gigantes reconocido por Aesir y Vanir por su conocimiento y sabiduría, guardián de las fuentes de la sabiduría en Jotunheim. Las nornas consideraban ese pozo algo crucial si querían seguir adelante, necesitaban ese conocimiento si querían encontrar al resto de esencias, pero, sobre todo, la necesitaban para hacer frente a Jörmungandr.

Las nornas atravesaron el río Iving con la intención de llegar al pozo de Mimír lo antes posible para adquirir la sabiduría de este y así poder localizar a las esencias restantes sin problema alguno. Pero desconocían que para acceder al pozo de la sabiduría se debía realizar un pago, así como Odín perdió su ojo, Urd y Verdandi debían sacrificar algo. De esta forma, el mundo se resquebrajó aún más, se perdieron recuerdos, se perdieron historias, se perdió el motivo de la guerra, desapareció el pasado. Verdandi adquirió el conocimiento y la sabiduría de Mimír a cambio del sacrificio de Urd, dejando en el mundo tan solo el presente. El resultado de perder el pasado y el futuro se tradujo en que todo se mantuvo estático, congelado, mientras la oscuridad devoraba lentamente lo que quedaba de esta realidad.



En Jotunheim, en la ciudad de Utgard, encontró Verdandi a Dvalin, esencia primigenia.



Capítulo IV. Tempore obstruxerunt

Tras lo sucedido en Jotunheim, Verdandi cruzó el río Iving y se dirigió hacia Asgard, tierra de los Aesir, otrora tierra de formidables dioses, ahora abandonada a su suerte. Rodeada por una muralla incompleta, se dice que dentro de Asgard se halla el Valhalla.



Asgard era lo que prometía, una ciudad de dioses y para dioses, una ciudad maravillosa que relucía incluso en mayor de las oscuridades, pero Verdandi no estaba aquí para admirar los vestigios de una civilización que en su época dorada logró grandes avances. El motivo por el cual estaba aquí era para localizar a Vedrfofnir, la gran águila, esencia protectora de Asgard. Verdandi no necesitó explicar nada, Vedrfofnir conocida por su sabiduría y bondad comprendió la situación y que debía cooperar para que algo perdurase. Por ello, fue absorbida en el amuleto por voluntad propia y Verdandi se dirigió al



Bifröst, el puente arcoíris ardiente que unía el reino de los Aesir y el de los humanos. Un puente ahora inútil, pues ningún ser podía desplazarse en la ausencia del tiempo, excepto la norna que controla el presente, Verdandi.

Miðgarðr, hogar de los mortales, una tierra fértil y llena de verdes prados moteados con diversos colores otorgados por las flores, montañas que acarician el cielo azul, bosques frondosos de vida y una brisa fresca que acaricia las mejillas. O así solía ser, ahora esta tierra una vez hermosa ha quedado devastada por la continua guerra, los prados que una vez fueran verdes ahora no son más que montañas de ceniza negra, las montañas que una vez susurraron a las nubes, ahora son simples escombros y el cielo que fue azul en su día, ahora se halla pintado de un rojo negrizo. No había tiempo que perder, la bestia más temida de las nueve residía en los océanos de Miðgarðr, Jörmungandr, la serpiente, hija de un Aesir y plaga que asoló el reino de los mortales. Un ser poderoso, pero con un gran punto débil, Vetrfofnir. La serpiente ansiaba devorarla y Verdandi lo sabía, así que se dirigió al océano y la liberó para atraer a Jörmungandr.



Cuando ambas se enfrentaron, dando comienzo al Ragnarok, Verdandi absorbió a ambas en el amuleto, sus esencias aun peleando en su interior.

La corrupción consumía los reinos inferiores y avanzaba a pasos agigantados, las nornas menores del pozo de Urd ya no podían hilar ni tejer. La última norna ahora se hallaba camino de Vanaheim, hogar del otro clan de dioses, aún más antiguo que los Aesir, los Vanir, cuyo rey era Njörðr. Eran héroes antiguos que habían dejado atrás la guerra para centrarse en el progreso y fueron conocidos como los dioses de la fertilidad. Se mantuvieron ajenos a la gran guerra que estaba sucediendo, pero fueron afectados igualmente por sus consecuencias y el tiempo también se agotó para ellos.

Su tierra, frondosa y llena de vida, era el hogar de Dyrathror y Duneyr, dos esencias hermanadas y unidas a estas tierras por el aura pacífica que la llenaba. Ambos decidieron ayudar y unirse a la causa de Verdandi, no había tiempo para contratiempos, el presente se marchitaba y era cuestión de horas.



La última esencia, Dain, se hallaba en Alfheim, esperando la llegada de Verdandi a las tierras del rey Freyr, de los elfos. En este reino se hallaban los elfos de la luz o ljósálfar. Dain sabía lo que sucedía y conocía de la inevitable llegada de Verdandi, pues Alfheim era una tierra mística rodeada de maravillas y una magia que ni los Aesir ni los Vanir llegaron a comprender nunca del todo. Cuando la última norna llegó Dain ya estaba esperándola, preparado para ser absorbido, no sin antes explicarle a la norna la urgencia de dirigirse hacia Muspelheim.



Capítulo V. Verdandi

Muspelheim, el reino del fuego y uno de los mundos primigenios, se cree que son los residuos del mundo anterior que dio luz al actual. El reino más elevado, dónde se forman las estrellas, reside la llama eterna y hogar de Surtur, rey de los gigantes de fuego. Todo eso ahora desaparecido, sustituido por el inquietante silencio. Verdandi avanzó a través de cientos de gigantes paralizados en el tiempo hasta llegar a la forja de la llama eterna, lugar donde los anteriores forjaron el amuleto.



Con la forja frente a ella y con las estrellas formándose justo encima de su cabeza, avanzó. Alcanzó un altar en el centro de esa gigantesca instalación, lo único que parece funcionar en todos los nueve reinos incluso con la ausencia



de más tiempo que el presente. En el altar, un hueco en el mosaico, que solo podía ser completado con una cosa. Verdandi colocó el amuleto en el espacio al mismo tiempo que la corrupción había consumido todos los reinos y rodeado la forja, la oscuridad se cernía sobre ella, nada se vislumbraba más allá de esa oscuridad, solo la sensación de la fría soledad. Entonces, se detuvo, las nueve esencias fueron consumidas: Dain, Dvalin, Vedrfolnir, Dyrathror, Duneyr, Hati, Sköll, Ratatosk y Jörmungandr. Y formaron una sola: Xerania.



Capítulo VI. Nornir

Y entonces, el mundo se destruyó, desapareció y de sus cenizas resurgió otro mundo. Las especies volvieron a nacer, esta vez bajo un mismo sol, bajo un mismo reino y protegido por una única esencia. El tiempo volvió a correr, pasado, presente y futuro se volvieron uno y ninguno a la vez. El amuleto que contenía a Xerania se perdió y jamás se volvió a saber nada de la última norna.

Nació un nuevo reino, Ilya, y la civilización volvió a prosperar gracias a un sacrificio que jamás recordarán, pues sin pasado, presente ni futuro, aquel titánico esfuerzo jamás existió y tampoco se realizó.

¿Y quién soy yo? Solo soy un espectador...





NOENLE