



LA AUTORA DE *CHOCOLAT*

JOANNE M.  
HARRIS



EL  
EVANGELIO  
SEGÚN  
LOKI

LA VERDADERA HISTORIA DEL DIOS TRAMPOSO

minotauro



JOANNE M. HARRIS

# El evangelio según Loki

minotauro



Título original: *The Gospel of Loki*

Primera edición: junio de 2015

© Traducción de Miguel Antón, 2015

© Frogspawn Limited, 2014

© Editorial Planeta, S. A., 2015

Avda. Diagonal, 662-664, 7.<sup>a</sup> planta. 08034 Barcelona

[www.edicionesminotauro.com](http://www.edicionesminotauro.com)

[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

Todos los derechos reservados  
Publicado originalmente por Gollancz,  
un sello editorial de Orion Publishing Group, Londres

ISBN: 978-84-450-0268-1

Depósito legal: B. 12.891-2015

Impreso en España

*Printed in Spain*

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor.

La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos)

si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com)

o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

## LECCIÓN PRIMERA

# Fuego y hielo

*Nunca te fíes de un rumiante...*

LOKABRENNNA

**T**odos provenimos del fuego y del hielo. El Caos y el Orden. La luz y la oscuridad. En el principio, es decir en aquellos tiempos, el fuego surgía de un agujero en el hielo y causaba trastornos, confusión y cambio. Aunque el cambio no siempre es cómodo, es una constante de la existencia. Fue en ese momento en que empezó la vida tal como la conocemos, cuando los fuegos del Mundo Inferior perforaron el hielo del Mundo Superior.

Antes de eso no existían los Mundos Intermedios. No había dioses, ni gente, ni vida animal o vegetal. Entonces sólo había Orden y Caos, puros e inmaculados.

Pero ni el Orden ni el Caos son muy hospitalarios. El Orden perfecto es inamovible: glacial, inmutable y estéril. El Caos absoluto no tiene control; es volátil y destructivo. El terreno situado en medio, básicamente agua tibia, gozaba de un ambiente perfecto para que naciese otra clase de vida entre los gélidos eriales y los volcanes que rugían bajo el hielo.

La versión autorizada sigue por este camino, apoyada por el Oráculo. Del encuentro entre el Orden y el Caos nació un gigante llamado Ymir, padre de las gentes del hielo, y una vaca, *Audhumla*, que lamió la sal que había en el hielo y alumbró al primero de los hombres, Buri. A partir de este dato supongo que no cuesta concluir que la vaca fue la primera instigadora de todo



lo que siguió: la guerra, las tribulaciones, el fin de los Mundos. Lección primera: nunca te fíes de un rumiante.

El caso es que los hijos de Buri y los de Ymir se odiaron desde el principio, y no tardaron mucho en guerrear. Los tres nietos de Buri, los hijos de Bör (cuyos nombres eran Odín, Vili y Ve) acabaron matando al viejo Ymir y crearon los Mundos Intermedios a partir de sus restos: las rocas a partir de sus huesos, la tierra a partir de su carne y los ríos a partir de su sangre ardiente. Su cráneo se convirtió en el firmamento; su cerebro, en las nubes; sus cejas, en la división que separa Tierra Interior de Tierra Exterior.

Por supuesto, no existe modo alguno de demostrar esta hipótesis, que, afrontémoslo, es más bien descabellada. Todos los posibles testigos han desaparecido, exceptuando a Odín, el Viejo, único superviviente de aquella contienda; arquitecto y cronista de lo que ahora denominamos Antigua Era y, además, el único, aparte de mí, que escuchó la profecía que la cabeza de Mimir le confió cuando los Mundos eran nuevos.

Llamadme cínico si queréis. Pero todo esto suena demasiado oportuno. La versión autorizada de lo sucedido deja de lado ciertos detalles que los creacionistas se contentan con ignorar. Personalmente tengo mis dudas, como lo de la vaca gigante, aunque incluso a estas alturas hay que andarse con ojo a la hora de expresarlas. Hubo un tiempo en que sugerir siquiera que el relato de Odín podía tener una naturaleza metafórica en lugar de literal hubiese dado pie a acusaciones de herejía y a muchas incomodidades para quien esto escribe, razón por la cual tuve ya entonces cuidado de no expresar en voz alta mi escepticismo.

Pero así es como se abren paso en el mundo las religiones y las historias, no a través de batallas y conquistas, sino mediante cantos y poemas, transmitidos de generación en generación, y transcritos por escribas y estudiosos. Así es como unos quinientos años después llegó una nueva religión, con un nuevo dios, dispuesta a suplantarnos; no por medio de la guerra, sino a través de libros, historias y palabras.

Después de todo, las palabras son lo que queda cuando todo se ha hecho. Las palabras pueden destruir la fe, provocar una guerra y cambiar el rumbo de la historia. Un relato puede hacer que tu corazón lata con mayor fuerza, puede derribar murallas y escalar montañas... Eh, un relato puede incluso resucitar a los muertos. Y ése es el motivo de que el rey de los relatos terminase siendo el rey de todos los dioses; porque sólo una delgada línea separa el hecho de escribir la historia de hacer historia.

No es que entonces, cuando Odín se enfrentaba a las gentes del hielo, hubiese mucho de todo eso. No había runas con las que escribir, y nada más que roca donde hacerlo. Pero metáfora o no, creo que así fue como nació el mundo, a través del Cambio, que es siervo de Caos; y sólo mediante el Cambio ha logrado perdurar. De hecho, igual que este vuestro humilde narrador: adaptándose según fuesen las circunstancias.

Hay una especie de liebre que en invierno muda su piel para hacerse invisible. El fresno se desprende de sus hojas en otoño para aguantar mejor el frío. Todo ser vivo hace lo propio, incluso los dioses; mudar la piel para acomodarse a las cambiantes estaciones del mundo. Eso tendría que llamarse de algún modo. De hecho, tendría que llevar uno de mis nombres. Llamémoslo «Revolución».



## LECCIÓN SEGUNDA

# Aesires y vanires

*Nunca confíes en un hombre sabio.*

LOKABRENNÄ

Los Mundos cambian continuamente. Fluctuar forma parte de su naturaleza. Ésa es la razón de que en los viejos tiempos, los Mundos Intermedios fuesen más pequeños que en la actualidad. Más tarde se expandieron durante los años de la Guerra de Invierno, antes de retroceder como témpanos de hielo y de volver a extenderse otra vez cuando Orden volvió para reclamarlos. Así han funcionado siempre las cosas; ese tira y afloja entre Caos y Orden. Y entre ambos se encontraba Yggdrasil, el tronco que mantenía separados a los Mundos. Conocido por algunos como el Fresno del Mundo, y por otros como el Corcel de Odín. Para variar, el Viejo no pierde ocasión de incluir su nombre en todas partes, aunque el árbol (si es que era un árbol) se plantara mucho antes de que Ymir fuese siquiera un destello en el ojo de *Audhumla*.

Hay quienes afirman que no era un árbol, sino una especie de metáfora cósmica. Decían que sus raíces se hundían en el Inframundo, sumergidas en el Caldero de los Ríos, donde hierven las aguas con los recuerdos nacidos de la fuente primaria del Río Sueño. Su rama más alta pertenecía a las estrellas que cruzan el firmamento en las noches claras. No había un Mundo donde no creciera; arraigaba incluso en Caos, donde serpientes y demonios trabajaban incansables para socavar sus raíces vivientes. *Ratatosk*,

la ardilla, llevaba noticias por todos los Mundos, desplazándose por las ramas de este imponente árbol, igual que hacía Odín el Tuerto, por supuesto, recabador, acumulador y distribuidor de noticias por excelencia.

Algunos podrían sospechar que el Viejo y *Ratatosk* quizá fueran el mismo ser; sin duda, su negocio consistía en reunir y diseminar información. Así nació su leyenda, como sabéis, y así ha logrado sobrevivir tanto tiempo. También es el motivo de que fuese el primero en contemplar el paso de las estaciones, el declive de nuestra influencia y el principio de nuestro final.

Porque todo debe terminar. Todo parece, incluso los Mundos. Incluso los dioses. Incluso este vuestro humilde narrador. Desde el instante en que nacieron los Mundos, el Ragnarök, el Fin de Todo, estaba escrito en todas las células vivas con runas más complejas que las que conocemos. La Vida y la Muerte, todo en el mismo paquete, con Orden y Caos actuando no ya como dos fuerzas opuestas, sino como una única fuerza cósmica tan inmensa que somos incapaces de abarcarla con el pensamiento.

Os cuento todo esto para que podáis comprender cómo va a terminar este relato; o sea, no muy bien para ninguno de nosotros. Empieza con una nota de esperanza, pero estos Mundos que construimos para nosotros mismos no son más que castillos en la arena, a la espera de que llegue la pleamar. El nuestro no era muy distinto. Odín lo sabía. Pese a ello, siguió construyendo. Los hay que nunca aprenden.

Como íbamos diciendo...

Después de arrancar a hachazos los Mundos a partir de los restos de Ymir (literalmente o no), Odín y los hijos de Bör se dispusieron a reclamar sus territorios. Las gentes del hielo se quedaron con Tierra Exterior, las tierras que se extienden en el helado Norte de los Mundos. Las gentes de la roca reclamaron para sí las montañas que se extendían como una columna vertebral a través de Tierra Interior. La humanidad, lo que ahora llamamos gente, a secas, se instaló en los valles y las llanuras, en el núcleo de los Mundos Intermedios. Las gentes de los túneles (a quienes noso-



tros llamamos «gusanos») moraron en la negrura de Mundo Inferior, dedicadas a la labor de minar metales valiosos. Las criaturas oscuras (hombres lobo, brujas y cosas innombrables liberadas a través del Río Sueño) encontraron el camino al Bosque de Hierro, que se extiende por buena parte del sur de Tierra Interior antes de fundirse con el marjal, las salinas y, por último, el Mar Único.

También el cielo contaba con sus territorios. Sol y Luna, que según Odín eran fragmentos de fuego liberados de las forjas de Caos, cabalgaban por el cielo en sus carros, dedicados al mutuo empeño de dejarse atrás. El cielo nocturno estaba tachonado de estrellas, silencioso, ordenado y sereno. En lo relativo a los dioses, dado que a esas alturas Odín ya se había otorgado a sí mismo la divinidad, moraban en Asgard, una ciudadela que se alzaba hasta las nubes y miraba hacia las tierras del Meridión, conectada a los Mundos Intermedios por Bifröst, un largo y estrecho puente de piedra que resplandecía en el cielo como un arcoíris.

Claro que no eran dioses. Aún no. Otra tribu, los vanires, aspiraban también a la divinidad. Los vanires eran las gentes del fuego, nacidos de las sobras de Caos y de la promiscuidad de la humanidad, pero poseían poderes que el pueblo de Odín, los aesires, nunca alcanzaron ni fueron capaces de copiar. Es más, los vanires poseían runas con las que escribir su propia versión de la historia, runas que, empleadas con astucia, podían asegurar que su tribu perdurase para siempre en la memoria.

Desde el principio, Odín, cuyas ambiciones apuntaban precisamente en esa dirección, anheló poseer las misteriosas runas, letras de una escritura secreta, y los poderes que conllevaban. Pero, tal como era de esperar, los vanires no se mostraron dispuestos a compartirlas.

Siguió una serie de escaramuzas. Los aesires, aunque inferiores en número, eran más duchos en táctica, mientras que los vanires contaban con encantamientos y runas, y lograron resistir su embate. El Viejo quiso negociar, prometiendo oro a cambio de las runas, y durante un tiempo hasta dio la impresión de que llegarían a un acuerdo pacífico.

Los vanires enviaron a un representante a Asgard para negociar las condiciones. Se trataba de Gullveig-Heid, la Hechicera, y estaba dispuesta a sangrar a los dioses hasta la última pepita de oro que tuvieran. Era amante del fuego, una bruja, como todos los vanires; una cambiaformas; concedora de las runas; un oráculo; un ser capaz de trenzar encantamientos. Creo que los asustó un poco, exceptuando quizás a Odín, quien la vio mostrar sus poderes con un asombro y una envidia crecientes.

Se presentó ante ellos como una mujer muy hermosa, vestida de oro de los pies a la cabeza. Tenía la mata de pelo de oro, y de oro eran también los anillos que lucía en los dedos de las manos y de los pies. Era el fulgor personificado, la perfecta encarnación del Deseo, y cuando entró en la estancia, incluso Odín la deseó. Ella le mostró las runas de la escritura antigua que llevaba tatuadas en las palmas de las manos, y cómo podía grabar con ellas el nombre de Odín en la piedra. Después le enseñó qué más podían hacer las runas, y prometió enseñarle... a cambio de un precio.

Gullveig no daba nada a cambio de nada. La codicia formaba parte de su naturaleza. El precio de la paz con los vanires era el oro; hasta la última pepita que tuviesen los aesires. De otro modo, aseguró la Hechicera, los vanires emplearían sus encantamientos, sus runas, para arrasar Asgard hasta los cimientos. Entonces, Gullveig cambió su aspecto y de ser una mujer hermosa se convirtió en una bruja desdentada, se rió en sus caras y dijo:

—¿Qué preferís, pues, muchachos? ¿La mujer dorada o la víbora? Os advierto que ambas tienen colmillos, y no dónde esperaréis encontrarlos.

Los aesires, que no conocen la sutileza, se indignaron ante semejante muestra de arrogancia. Que los vanires hubiesen escogido a una mujer para comunicar su desafío constituía de por sí un insulto, pero la insolencia y el orgullo de su representante (cualidades ambas que personalmente admiro y respeto) bastaron para que Odín y sus hombres perdieran el control. Tomaron a Gullveig y la arrojaron a la enorme chimenea encendida que

dominaba la sala de banquetes de Odín, incapaces de recordar que era hija del Fuego y que no sufriría el menor daño.

Adoptó la forma de Fuego, y se rió y burló de ellos desde las llamas, prometiendo venganza con voz estentórea. Intentaron quemarla viva en tres ocasiones, antes de que los muy zopencos comprendiesen la verdad, momento para el cual había quedado claro que la oportunidad de firmar la paz había pasado.

Pero como el que la sigue la consigue, Odín siguió en sus trece. Cuanto más oía hablar de las runas, más quería apropiárselas, y más frustrado se sentía. Tal como les había demostrado Gullveig, las runas eran mucho más que un medio para escribir la historia. Eran fragmentos del mismísimo Caos, cargados de su fuego y energía. Aquellos dieciséis símbolos estaban imbuidos de la propia lengua de Caos y, por tanto, de su asombroso poder.

El poder de cambiar los Mundos, de construir, de regir, de conquistar. Con las runas y el liderazgo apropiado, los vanires habrían dado buena cuenta de Odín y de su panda de revolucionarios. Pero eran caóticos por naturaleza, y carecían del liderazgo apropiado, mientras que los aesires tenían de general a Odín, cuya crueldad casi alcanzaba a su astucia.

Ambos bandos libraron una contienda que duró décadas, sin que ninguno pudiese declararse vencedor. Entre unos y otros arrasaron los Mundos Intermedios y redujeron las murallas de Asgard a escombros. Gullveig comprendió la futilidad de librar la guerra con los aesires y se marchó, junto a un puñado de renegados, para establecerse por su cuenta en las montañas. No tenía intención de compartir jamás su conocimiento rúnico con Odín y su pueblo, así que acudió a las gentes del hielo, que vivían en el Lejano Norte de Tierra Interior, dispuesta a compartir con ellos lo que no había compartido con Odín.

Las gentes del hielo pertenecían a una raza salvaje que descendía directamente de Ymir. Odiaban a los aesires, quienes les habían empujado a las tierras del Septentrión y privado de su derecho de nacimiento: el nuevo Mundo, creado a partir del legado de Ymir. Odiaban algo menos a los vanires, pero respetaban a

Caos, el fuego que corría por sus venas, y tras escuchar la propuesta de Gullveig la aceptaron sin pensarlo. Al contrario que los aesires, eran un pueblo matriarcal y no tuvieron problemas para aceptar la autoridad de una mujer. Gullveig les dio una parte de su encanto, y a cambio le enseñaron todo lo que sabían acerca de la caza, la pesca, las armas, los barcos y la supervivencia en el desolado norte.

Bajo la influencia de Gullveig, las gentes del hielo adquirieron cada vez más poder y fuerza. Eran una comunidad muy numerosa, mientras que los aesires y los vanires eran pocos. Crearon fuertes en las montañas, con fortalezas excavadas en la roca. Tallaron valles en el hielo de los glaciares y abrieron caminos a través de las montañas.

Algunos se trasladaron desde Septentrión al Bosque de Hierro, apenas a un tiro de piedra de Ida, la llanura en la que se levantaba Asgard. Emplearon las runas de Gullveig para cambiar de aspecto, adoptando forma de animales (lobos blancos y aves de caza) con el fin de seguir y espiar a sus enemigos. No perdieron de vista a vanires y aesires por igual, creciendo a diario en malicia, hasta que finalmente el General comprendió que, a menos que trabajasen juntos, tanto aesires como vanires caerían ante aquella nueva e inesperada amenaza.

Pero, tras años de conflicto, ambos bandos fueron incapaces de confiar en el otro. ¿Cómo iban a mantener la paz sin algo que les diera seguridad? La solución de Odín parecía muy sencilla.

—Haremos un intercambio —les propuso—. Vuestro pueblo, vuestro conocimiento a cambio del nuestro. Podemos aprender mucho unos de otros, pero sólo si cooperamos. Y si un bando traiciona al otro, habrá un puñado de rehenes con los que ensañarse como se considere apropiado.

Parecía una idea sensata. Los vanires aceptaron realizar el intercambio. Entregarían las runas a Odín, el cual compartiría con ellos su conocimiento del arte de la guerra, además de proporcionarles líderes que les enseñasen el valor del orden y de la disciplina.

Así que tras una larga discusión, los vanires aceptaron entregar a Njörd, el Hombre del Mar, junto a sus hijos, Frey y Freya. A cambio recibieron a Mimir el Sabio, tío de Odín, buen amigo y confidente, y a un atractivo joven llamado Honir, a quien apodaban *El Silencioso* con la esperanza de que llegase el día en que captase la indirecta. A este último lo había escogido personalmente Odín, no por su destreza, sino precisamente porque era poco probable que los aesires lo echasen de menos cuando sucediera lo inevitable.

Por un tiempo el acuerdo prosperó. Los tres invitados enseñaron las runas al General, las dieciséis letras de la escritura antigua. Primero le enseñaron a leer y escribir, asegurando su lugar en la historia. Luego pasaron a la faceta oculta de las runas, a sus nombres, sus versos, la digitación. Cada uno de los vanires poseía una runa especial que gobernaba su propio aspecto; esto confería su poder a los vanires y les permitía dirigir sus runas de un modo propio, particular. Así Odín compartió con el resto de aesires su conocimiento recién adquirido, atribuyendo a cada uno de ellos una runa según fuese su naturaleza. Al hijo de Odín, Thor, le correspondió *Thúris*, la de espinos, runa de fuerza y protección; la mujer de Thor, Sif, recibió *Ar*, runa de abundancia y fecundidad; Tyr, el caudillo de Odín, obtuvo *Tyr*, la guerrera; Balder el Bello, el menor de los hijos de Odín, tenía *Fe*, la runa dorada del éxito, y el propio Odín guardó para sí dos runas: *Kaen*, el Fuego Desatado (hablaremos de eso más tarde) y *Raedo*, el Viajero, una runa humilde a simple vista, pero que le confería poder para acceder a lugares adonde otros jamás se hubieran aventurado, incluso a las Tierras de los Muertos y las fronteras de Pandemonio.

Entretanto, de vuelta al campamento de los vanires, Mimir y Honir dejaron pasar el tiempo mientras espiaban, descubrían secretos y daban falsa información acerca de Odín, los aesires y sus tácticas. Mimir era inteligente a su manera, pero no lo bastante para ganar la partida. Y Honir daba el pego, pero cada vez que abría la boca, lo cual sucedía muy a menudo, confirmaba lo que sospecha-



ban los vanires, que su valía era muy inferior a lo que aparentaba a simple vista.

Por supuesto, los muy idiotas metieron la pata. Debieron verlo venir. Por aquel entonces, Odín distaba mucho de ser el sutil intrigante en que se convertiría. Pero ya entonces era implacable y no le importaba sacrificar a sus amigos para alcanzar sus fines. Por fuerza supo que enviarlos a espiar al campamento enemigo equivalía prácticamente a firmar su sentencia de muerte. No lo olvidéis cuando empecéis a pensar que el Viejo está de parte de los ángeles. Recordad cómo llegó al lugar que ocupa. Y nunca le deis la espalda, a menos que llevéis una camisola de metal.

Al final, los vanires perdieron la paciencia. Empezaron a sospechar de sus nuevos aliados. Y Honir, que nunca había sido precisamente discreto, no dejó de soltar información. Al cabo, comprendieron que Odín había salido ganando con el trato; había aprendido el secreto de las runas sin dar nada a cambio, si exceptuamos la entrega de un espía y de un patán, además de un sinfín de preguntas por responder.

Pero entonces ya era tarde para renegociar los términos. Y así los vanires, en venganza, decapitaron a Mimir y enviaron a Honir de vuelta a Asgard con la cabeza. Pero el Viejo tomó la cabeza y, sirviéndose de sus habilidades recién adquiridas, la preservó con runas y la hizo hablar, de modo que el pozo de sabiduría de Mimir pasó a conocimiento del General, y Odín el Implacable se convirtió en Odín el Sabio, indiscutido y amado por todos, excepto tal vez por la cabeza de Mimir, que preservó en un manantial helado que desembocaba directamente en el Río Sueño.

Finalmente, Odín pagaría por sacrificar a Mimir. El primer pago fue su ojo, como parte del hechizo que mantuvo con vida a Mimir. El resto... Bueno. Ya habrá tiempo para hablar de ello. Basta con decir de momento que nunca hay que confiar en un oráculo. Y jamás confíes a un sabio el trabajo de un felón.

Si yo hubiese estado entonces en Asgard, habría robado las runas y las habría mantenido en mi cabeza para ahorrarnos un montón de sinsabores. La sabiduría no lo es todo. La supervi-

vencia requiere de un componente de engaño, caos y subterfugio. Cualidades estas que yo poseo, si se me permite decirlo, en abundancia. Habría estado como pez en el agua espionando a los aesires. Les habría enseñado uno o dos trucos que incluso los vanires no poseían. Mimir el Sabio no era lo bastante sabio. Honir el Silencioso tendría que haber tenido el pico cerrado. Y Odín debió saber desde el principio que el Orden perfecto no se doblaba, simplemente se tiene en pie hasta quebrarse, razón por la cual no suele sobrevivir durante mucho tiempo. El General no lo sabía entonces, pero lo que necesitaba era un amigo. Un amigo cuya moralidad fuese lo bastante flexible para encargarse de los asuntos más zafios mientras Odín se encargaba de los otros, de los elevados, manteniendo así incólume el Orden...

O sea, básicamente me necesitaba a mí.