

Año 960

Adils e Yrsa se casan, siendo el fruto de este matrimonio Hrodulf el Tenebroso, su futuro hijo.

Año 887

AEgir entabla su segundo matrimonio, y el último, con la jötun Aurboda.

No ocurre mucho después de la muerte de Rán.

Año 861

Comienzan la relación dos de los jötun más temidos de los mares de Jötunheim, AEgir y Rán.

Año 915

Alberich, debido a la caída de la raza de los nibelungos, migra a Midgard con la finalidad de continuar su carrera como artesano allí y poder fabricar armas y artilugios para los guerreros humanos.

Año 1193

Algunos humanos, en vista de la creciente mortalidad en Midgard, huyen a otros mundos en busca de ayuda. Ese flujo de humanos se dividiría entre Vanaheim, Alfheim y Muspelheim. En Muspelheim, las condiciones serían tan extremas que pocos se adaptarían, y Alfheim y Vanaheim están igual de fríos que Midgard, por lo que aquellos que no reciban ayuda en comidas, o cobijo, morirían helados a la interperie.

Año 904

Tras años forjando, convirtiéndose en un artesano de renombre entre los nibelungos y conocido por algunos vegar, Andvari forja su obra maestra y la última que llevará a cabo, el Anillo de Andvari, de extrema delicadeza y precisión. Este anillo tenía la capacidad de generar oro y joyas cada cierto tiempo.

Año 915

Debido a lo que su artesanía y maldición provocaron, que es la caída casi completa de la gloria de la raza nibelunga en Svartalfheim, Andvari decide exiliarse a Alfheim, a vivir una vida alejada de la forja.

Año 2

Audumbla emana 4 ríos de leche desde sus ubres.

Año 1125

El plan de Balder, o mejor dicho de Odín, no fue fructífero, Sveinn consiguió huir con el hacha, y nada de aquella encerrona sirvió para cazarlo. Por ello, tras algunas semanas, Balder junto a Thor viajan a Jötunheim, a la casa de Sveinn, y asesinan a los padrastros del mismo. Mientras tanto, el paradero de Sveinn sigue siendo incierto para los AEsir.

Odín reprochará este acto a Balder.

Año 1123

Balder visita a los padres adoptivos de Sveinn por orden de su padre. Allí, Balder amenaza a los padrastros de Sveinn, ofreciéndoles una buena recompensa si consiguen que Sveinn caiga en la trampa de un jugoso robo en Svartalfheim, o la muerte si se niegan.

Año 1124

Balder y la dulce Nanna se casan, formando la pareja más joven de AEsir.

Año 64

No existían casamientos en el cosmos, el concepto como tal de relaciones interpersonales nació de la unión amorosa entre Bestla, hija de Bolthor y Bor, hijo de Buri.

Año 838

Bragi e Idunn se casan, formando una pareja fuerte de dioses AEsir.

Año ???

En su viaje por Midgard, Brimir encontró un volcán a lo lejos. Si bien este estaba dormido, la orografía abrupta del terreno le traía recuerdos de su antigua posada en Muspelheim. Decidió asentarse allí, y abrir de nuevo su cervecería, con el mismo nombre, Ókólnir.

Año ???

Brimir migra a Midgard con la idea de formar una nueva vida.

Año 911

Tras el castigo de Odín, la valkyria Brynhild vivirá en cautiverio en un castillo de Muspelheim que estaba abandonado.

Año 901

Antes de heredar el reinado por parte de su padre, Budli, y a temprana edad, Brynhild muere de forma desconocida, yendo al Folkvangr donde se convierte en Valkyria. Será, históricamente, una de las mejores Valkyrias de toda la historia.

Año 754

Brimir reforma la incompleta posada de Ókólnir y funda ahí la cervecería más famosa de los 9 mundos, con el famoso Caldero del Carbón Ennegrecido en el centro.

Año 792

Tras romper su relación con el Reino de Lymfjord, este ataca y conquista la totalidad del Reino de Upsal, imponiendo una severa modificación cultural. Lo que una vez fue el mayor reino de todos los tiempos había llegado a su fin.

Año 936

Tras la Rebelión de Solor, Götaland quedaría gravemente afectado. Durante años, conseguirían mantener su estatus de mayor reino humano, pero, finalmente, una alianza entre Solor y Ringerike acabaría con el reino hegemónico de Götaland.

Año 132

Odín encomienda a los jóvenes dioses Sól y Máni la tarea de surcar el Ginnungagap en corceles, con el objetivo de proveer de un ciclo de día y noche a todos los mundos del Yggdrasil.

Sól llevará un carro, llamado Alfröðull, llevado por el corcel Skinfaxi.

Máni, en cambio, llevará al corcel Hrímfaxi.

Año ???

eee

Año 1231

Comienza el Ragnarök, la mayor guerra de todos los tiempos, la conclusión de la era de los dioses y las criaturas de la naturaleza, la conclusión del universo que Odín y sus hermanos construyeron.

Dos partes diferenciadas se enfrentarán, los dioses, tanto AEsir como Vanir, con apoyos de los elfos de luz y elfos oscuros, contra las fuerzas de la naturaleza, también llamados Vaetir, compuesto por los enanos, los gigantes de fuego, gigantes de hielo y los seres de Helheim.

El comienzo del Ragnarök lo dará Heimdall, cuando toque su cuerno Gjallarhorn desde la colina más alta del Vigrid en Midgard.

Año 138

Tras muchas generaciones de convivencia, los humanos y los gigantes llegan a tal punto de tensión y conflictos, que estalla una dura guerra.

Año 1150

De alguna manera, la huida de Yves de Helheim acabó con sus sueños, pero a su vez, comenzó con las pesadillas de Balder.

Algunos teorizan que se debe a que Gullveig maldijo a Odín antes de que este la matase, y la magia de Gullveig es conocida por perdurar para toda la eternidad, de esta manera, su hijo Balder pudo haber sido el objetivo de aquella maldición.

Balder comenzó teniendo pesadillas levemente oscuras, sin importancia, pero poco a poco fue a más. Su esposa, Nanna, se preocupaba cada vez más por él, al igual que su madre, Frigg. Cada vez, el dios que daba luz y alegría a Asgard apenas salía de su palacio, y cuando salía, era como ver un cuerpo sin alma desplazarse por la tierra de los AEsir. La falta de sueño, la depresión, toda la oscuridad envolvía al dios más luminoso que habían visto los AEsir.

Año 540

Tras varios conflictos entre elfos luminosos y elfos oscuros en Alfheim, estalla una brutal guerra entre estas dos subrazas.

Esta guerra sería una de las más largas y sangrientas de toda la historia.

Año 670

Tras su exilio, y en busca de ocultarse de los elfos de luz y de los AEsir que los apoyaban, los elfos oscuros Mótsognir y Durin comenzaron a cavar cuevas de todo tipo en el mundo de Svartalfheim, formando el sistema cavernoso más complejo y variado jamás visto, y dejando a la vista minerales y materiales que más adelante servirían a la raza de los enanos para destacar en campos como la artesanía y la minería.

La primera de las cuevas recibió el nombre de Nidavellir.

Año 80

Tras la Guerra Primordial, Odín, Vili y Vé forman el universo actual.

Lo hacen, en primer lugar, condensando el vacío susurrante del Ginnungagap y formando con esos susurros y la amalgama primordial un árbol, llamado Yggdrasil.

El Yggdrasil estaba diseñado para sostener 9 mundos, 6 de ellos creados a partir del cadáver desproporcionado de Ymir. De esos 6 nuevos mundos, se conoce que solo algunos recibieron nombre de primera instancia, como fue el caso de Asgard o de Midgard, a los cuales pusieron nombre los mismos Odín, Vili y Vé.

Por otra parte, Niflheim y Muspelheim fueron nombres creados también por la tríada de dioses.

El último mundo fue el único no construido con el cadáver de Ymir, y tampoco fue considerado un mundo al principio. La creación del Yggdrasil y de los demás mundos modificó Muspelheim y Niflheim de manera violenta, generando en una parte de Niflheim una descomunal cueva, tan grande como el mundo en sí mismo, pero en su interior. Este mundo fue llamado Helheim por la tríada de dioses.

Año 1191

Da comienzo el Fimbulvinter, 3 años seguidos de un invierno extremo que cubre los 9 mundos. Esto realmente se debe a que la muerte de Balder, de manera desconocida, ha agitado al águila Rasvelg, y su batir de alas es tan intenso ahora que hiela los 9 mundos.

Es el segundo presagio que confirma que la profecía del Ragnarök se acerca.

Año ???

Este no es el momento de desaparición del dragón Grafvitnir, el primer dragón que habitó los 9 mundos, pues se desconoce realmente qué le ocurrió y cuándo exactamente, pero es el momento del último registro que se tiene del dragón.

"Vive pacíficamente en la cordillera de Nidafjöll, alimentándose de las raíces del árbol de la vida."

Año ???

Poco a poco, los supervivientes del Ragnarök despertarán de un extraño letargo, posiblemente causado por la extrema batalla.

Dioses

- Vili
- Nót
- Frigg / Freyja
- Vali
- Sigyn
- Magni
- Modi

Contrarios

- Vilh
- Sveinn
- Holger
- Yves
- Hela
- Loki
- Nidhogg
- Brimir

Humanos

- Líf
- Lifthrásir

Pese a que en esta línea temporal no se muestren las muertes de todos los personajes mencionados que llegan a luchar en el Ragnarök, se da por hecho su muerte si no aparecen en esta lista, y si su muerte no es destacada en la línea temporal se debe a que no es de gran importancia.

Año ???

Sumidos aún en una oscuridad eterna, Nót y Dagr son los primeros en despertar. Viendo la oscuridad eterna, deciden que la mejor forma de que una nueva era comience es darle de nuevo el ciclo día y noche. Por ello, Dagr y Nót surcarán desde entonces los cielos.

Antes de ello, crearán dos caballos, Skinfaxi y Hrímfaxi, y les darán vida, siendo los primeros en hacer tal cosa desde Odín, Vili y Vé al crear a la humanidad.

Año 963

El Episodio Oscuro de Asgard supuso un antes y un después en Asgard, pues Odín, que ya tenía en su cabeza ciertas historias que las nornas le habían contado sobre su futuro, su destino y el destino de todo el universo, entendió que aquellos 4 hijos que tuvo con Gullveig eran peligrosos, ya que habían heredado el poder unificado de los dos dioses.

Por ello, desterró a sus 4 hijos cada uno a un lugar diferente.

Año 1231

Los súbditos muertos de Hela parten hacia Vígrd desde el mismísimo Helheim.

Junto a Hela y a su padre, Loki, Yves cabalga a Fenrir, sobrevolado por el dragón Nidhogg.

Hela pidió a los demás dragones participar, pero estos se negaron, quedándose en el Nidafjöll todos excepto Nidhogg.

Sigyn también los acompañará, siendo la única diosa (a parte de los hijos de Odín y Gullveig) en partir contra los propios dioses.

Solo se queda el águila Rasvelg, incapaz de salir de aquel mundo, se quedará en su custodia, y los dragones restantes.

Año 974

Fenrir es secuestrado en el Bosque de Jámvid por los AEsir junto a sus hijos, Sköll y Hati. Lo intentarán con 3 cadenas diferentes, una a una, pues las 2 primeras las consigue romper el gigante lobo. Esas cadenas están fabricadas por los Hijos de Ivaldi.

Año 1126 - 1127

Fenrir es secuestrado en el Bosque de Jámvid por los AEsir, llevándole a Asgard para ser encadenado. Lo intentarán con 3 cadenas diferentes, una a una, pues las 2 primeras las consigue romper el gigante lobo. Esas cadenas están fabricadas por los Hijos de Ivaldi.

Los motivos detrás de esto, es que Odín temía la profecía, y todos sus intentos por frenarla habían salido mal, entonces optó por esto.

Año 1227

Poco queda para que llegue la última de las guerras, el Ragnarök, y Fenrir consigue escaparse de Asgard, huyendo hacia Helheim donde se reencontrará con su hermana, Hela.

Año 1228

Fenrir saca a Loki de su penitencia en Helheim con sus descomunales fauces, ya que además, las cadenas que atrapaban a su padre eran las mismas que las suyas.

Año 1074

Tras acordarse un tratado de paz entre los dioses AEsir y Vanir, propuesto por Njörd y Frey, la guerra llega a su fin.

Ese tratado incluía el envío de algunos dioses Vanir a Asgard, pero pocos de Asgard a Vanaheim, lo cual supuso cierta corrupción en dicho tratado, pues Njörd y Frey se llevaron la mejor parte.

Año 659

La huida de los generales Mótsognir y Durin de Alfheim, junto con la rendición de muchos elfos oscuros, supuso el final de la guerra entre las dos subrazas de elfos en Alfheim.

Esto no relajaría las tensiones entre estas dos razas, pero con el tiempo, se iría enfriando ese conflicto, y los elfos de luz y algunos elfos oscuros convivirían en cierta paz en la mayoría de zonas de Alfheim.

Año 465

Tras muchos años de guerra, la intervención de los AEsir agiliza la victoria de los humanos enormemente, obligando a los gigantes restantes a huir a otros mundos.

Año ???

El Yggdrasil, el universo que conocíamos, la creación de Odín, ha sido completamente destruida en esta batalla. El caos más absoluto que se pueda haber imaginado ha pasado ya, el fuego se enfría, las cenizas se asientan.

Debido a la destrucción del universo conocido, un nuevo orden universal se ha formado.

Lo que anteriormente fue Asgard se convertiría en un nuevo mundo, dividido en 3 regiones geográficas.

- Vidblain
- Andlang
- Gimlé

La tierra que poblaron los descendientes de Líf y Lifthrásir será llamada igualmente Midgard, una amalgama de lo que en su día fue el antiguo Midgard, Jötunheim, Svartalfheim, Alfheim y Vanaheim.

Lo que anteriormente sería Niflheim, Muspelheim y Helheim han convergido en un mundo nuevo, que se le llama a partir de ahora Náströnd.

A su vez, el árbol Laerad, que proveía de las famosas Manzanas de Idunn para alargar la vida de los dioses, ya no existe, por lo que los dioses son plenamente mortales. Llegará un día en el que, si no ha habido suficiente descendencia, los dioses dejen de existir.

Año 738

Debido a su costumbre de habitar cuevas en Alfheim, deciden seguir a su raza predecesora, los enanos, y vivir en Nidavellir el resto de su vida.

Año ???

Tras muchos años desde el final del Ragnarök, muchos años de silencio en todo el universo, una flor brotará, así como predicó Vilh, de entre las cenizas en un descompuesto Bosque de Hodmimir. Lif y Lifthrásir saldrán de aquel árbol donde se escondieron durante todo el Ragnarök.

Año ???

Tras muchos años desde el final del Ragnarök, muchos años de silencio en todo el universo, una flor brotará debido a la luz de Dagr, así como predicó Vilh, de entre las cenizas en un descompuesto Bosque de Hodmimir. Lif y Lifthrásir saldrán de aquel árbol donde se escondieron durante todo el Ragnarök.

Año 0

En los albores del tiempo, se formó una amalgama fruto de la fusión del fuego puro del primigenio mundo de Muspelheim, con el hielo puro del primigenio mundo de Niflheim en el centro del abismo llamado Ginnungagap.

Año 983

Tras varios intentos de cortejo, Frey y Gerd se terminan casando bajo los árboles del Bosque de Barri en Vanaheim.

Ella nunca quiso casarse con él, por ser el asesino de su hermano, incluso tras enviarle 9 manzanas de Idunn. Finalmente, le entregó su espada.

Año 980

Tras muchos años aprendiendo magia juntos, su estrecha relación se estrechó más, llegando a surgir la magia del amor entre ellos, y casándose. Se irían pues a vivir juntos fuera de la aldea, pero cerca igualmente, aun bosque cercano inhabitado, donde construirían su propia casa.

Año ???

Durante toda la batalla, Frigg presenta grandes problemas de concentración. En su interior, la magia del alma de Freyja lucha por contrarrestar a la magia de Odín que la identifica como Frigg. De vez en cuando, Vilh escucha voces en su cabeza que no son más que mensajes de Freyja a través de magia, alertándole de cosas, cosa que Frigg trata de evitar. Esa batalla mental hace a Frigg una guerrera herrática, y tras varias heridas graves, una de ellas resulta ser letal, una flecha lejana le atravesaría órganos vitales.

Año 1150

Preocupados, los padres de Balder buscaron la respuesta a por qué esos sueños habían aparecido, pese a que supiesen de la huida de Yves, no lo atribuían a aquello de forma directa.

Con esa respuesta buscaban también la solución, se notaba la desesperación de la situación.

Año 974

Glaur vuelve a Muspelheim al ver lo que Odín ha hecho con sus hijos, poniéndolos en un grave peligro.

A esto antecede la ruptura con el dios Mundalfari, que se desentendió hace siglos de las decisiones AEsir, y que en este caso de igual manera se muestra impasivo ante este suceso, lo cual enfurece a Glaur.

Año 639

Glod, en vista de las batallas constantes que sufre el reino de su padre, huye a Muspelheim, tratando de llevarse a su padre, pero él se aferra a su reino.

Año 890

Thor va a ver a una maga cercana y de gran renombre, Gróa, la maga jötun, para que le quite con su magia los fragmentos de piedra incrustados en su cráneo.

Mientras Gróa está en proceso, los dos conversan y Thor le cuenta su batalla, hablándole de Aurvandil. Gróa, nada más oye aquel nombre y conoce que su marido sigue vivo, va en su busca, dejando a Thor con los fragmentos de piedra aún en su cráneo.

Año 698

Tras conocerse desde la infancia en un pueblo pequeño de Jötunheim llamado Trêve, Gróa y Aurvandil oficializan su relación amorosa casándose. A menudo, este casamiento es enunciado como uno de los más puros de todos los tiempos, pues el amor que fluía entre ellos era puramente verdadero.

Año 734

Ocurre la guerra civil de Odinsaker, donde se aboliría la monarquía, asesinando a Gudmund, Starkad y Hothbrod, además de a su hijo Höfund. El principal comandante de esta guerra civil fue el gigante Helgi, quien gobernaría el territorio tras ganar la guerra.

Esta guerra fue comenzada por Helgi, quien creía que Gudmund, al ser el fundador, junto con sus hermanos, cometían abusos de poder continuados por el mero hecho de ser rey y fundadores.

Año 796

Ocurre una gran, pero corta, guerra entre Götaland y Lymfjord. Finalmente, Götaland no solo vencerá a Lymfjord, que controlaba gran parte del territorio de Midgard, sino que se hará con el control total del mundo, siendo el primer y único reino en conseguirlo.

Año 853

Tras el suceso de la Sombra del Bosque, Gullveig se interesa por la magia y la alquimia. En ese proceso de aprendizaje, comienza a tener recurrentes pesadillas.

Estas pesadillas la atormentarán de por vida.

Año 862

Año 854

En una de las pesadillas, Gullveig descubre la verdad sobre la muerte de su padre, algo que su madre ha tratado de ocultarle hasta que considerase que estaba preparada para saberlo.

Una joven Gullveig discute con su madre, Heid, y escapa de casa.

Año 964

Con intención de aportar por fin algo a su aldea, funda una escuela de magia para los jóvenes habitantes de la aldea, véase Frey, Freyja o Vilh.

Frey abandonaría pronto la escuela, ya que no se interesaba por la magia, como la mayoría del pueblo, que aún lo veía con ojos reacios.

Freyja y Vilh continuarían, con ganas.

Año 963

Tras la escapada de casa de Gullveig, y su partida a Asgard a vivir con Odín, Gullveig no había visto a su madre, Heid, desde que era joven. Ahora que vuelve a su aldea natal, se reencuentra con ella, a la cual pide perdón, diciéndola que nada jamás podrá reparar lo que le hizo a su madre, y que ningún perdón sería suficiente, pero que estaría con ella el resto de su vida.

Año 856

Gullveig, tras provocar el desastre de Vadstena, vaga por Vanaheim en busca de un buen sitio donde poder continuar sus investigaciones.

No encuentra nada que se adapte a sus necesidades, y, sin querer, acaba en la entrada al Bosque de los Grilletes, donde mataron a su padre. Tras meditarlo un rato, decide entrar.

Año 853

Gullveig entra en el bosque que rodea su aldea de forma clandestina y, al tocar una planta venenosa, comienza a perder el conocimiento. En el umbral de desmayarse, divisa una sombra a caballo que se acerca a ella y comienza a realizar unos cánticos que no alcanza a entender.

Gullveig despierta en su aldea, sana y salva, sin recordar nada de lo que ocurrió mientras estaba desmayada.

En el futuro, las veces que Gullveig recuerda estos sucesos, especula con la identidad de aquella sombra del bosque, pero también con sus cánticos, que cree que fueron magia Galdr.

Año 854

Gullveig, tras escapar de casa, vivirá unos años en el pueblo de Vadstena.

Allí investigará una magia más oscura que el mismo Galdr.

Año 748

El rey Thorri del Reino de Götaland aprovecharía la debilidad del rey On de Upsala para tomar el reino. En realidad, Halfdan sabía que le quedaba poco tiempo de vida, por lo que decidió probar suerte a conquistar el mayor reino jamás visto en Midgard, consiguiéndolo

Tras 25 años, Thorri moriría, y On volvería, reinando 25 años más el territorio de Upsala, hasta que volviese Ole, un sobrino de Thorri (hijo de Fön), que tomaría de nuevo el reino.

Entonces, Starkad, un famoso guerrero de Upsal, asesinaría a Ole y devolvería el reino a On, un On tan mayor ya que no podría apenas reinar, por lo que abdica en favor de su hijo, Egil.

Durante esta situación, el Reino de Lymfjord se independizaría, volviendo a ser un reino aparte de Upsal.

Año ???

Hela construirá el segundo palacio de Helheim, el llamado Palacio de Sindri, en el Nidafjöll donde descansará Yves.

Éste palacio tendrá una estética muy distinta a Eljúdnir, será dorado, pues estará fabricado de Oro Rojo.

Año 1190

Hela, envía a Muspelheim el barco Naglfar por petición de Yves, con la idea de que en él vayan todos los soldados gigantes de fuego posibles, como apoyo. Además, es el único barco capaz de navegar por el río Vaflogi.

Año ???

En vista de que el antiguo Helheim y actual Náströnd ha sido violentamente modificado, el Nidafjöll era un sitio misterioso ahora para Hela. Quería saber qué había sido de los dragones que allí habitaban y que se negaron a participar en el Ragnarök.

Voló con Nidhogg hasta allí, y encontró los cadáveres y restos del resto de dragones. Hela volvería a su palacio, dejando a un sollozante Nidhogg, que lloraría la muerte de sus hermanos durante años.

Año 962

Loki llevará a Hela a Helheim una vez esta sea una adolescente. Allí, Loki le promete estar en contacto.

Hela sorprendería a todos, pues pensaban que los dragones la devorarían, pero se hizo amiga de todos ellos.

Año ???

Hela marcha a Náströnd para reinar el nuevo mundo de los muertos, junto con el durmiente Yves.

Al llegar a Náströnd, la única edificación que continúa intacta es el palacio de Hela.

Año 935

Hild, hija del rey humano Högni, es raptada en aprovechando la incapacidad de su padre por el heredero Hedinn, un príncipe humano hijo del rey de otro reino, Hjarrandi.

El rey, Högni, enfermo, una vez encontró a su hija, desenvainó su espada, "Legado de Dáinn", que una vez desenvainada debería dar muerte al menos una vez.

Mató así al príncipe Hedinn.

Año 971

Inspirado en escrituras de Vafthrúdnir y otros renombrados sabios de épocas anteriores, Holger se aficiona enormemente en la sabiduría, el conocimiento y la lectura en general.

Año 1149

En su vuelta a Alfheim, Holger pasa por un río que no había visitado anteriormente en su infancia, y encuentra ahí a un enano, llamado Andvari. Holger había oído hablar de alguna historia relacionada con un anillo con su nombre, y Andvari se la cuenta, explicándole también el motivo de su exilio.

Año 1075

Holger conoce a Freyja, y su amor mutuo por el conocimiento les hace congeniar bien.

Año ???

Ya en la parte secreta de la biblioteca, Holger lee varias cosas de gran importancia.

Uno de los libros registraba un día de corte que hubo hace milenios, en el que los 3 hermanos dejaban claro que el proyecto de la humanidad era una en realidad el proyecto de un ejército, y por ello se construyeron los palacios del Valhalla y del Folkvanger al mismo tiempo, para albergar a los soldados muertos en Asgard y formar así un ejército fiel al trío de dioses, fiel puesto que esto les han permitido vivir una nueva vida tras la muerte.

Otro de los libros habla sobre los delitos cometidos en Vanaheim, delitos que se le atribuyen a una mujer de varios nombres. El Desastre de Vadstena, la explosión del Bosque de los Grilletes, todo se le atribuye a una mujer cuyo nombre real viene escrito como "Gullveig". En él, se relata la denuncia de aquellos delitos a nombre de Gullveig, pero también se ve escrito lo siguiente. "Delitos cometidos por la que fue mujer de Odín, madre de hijos del padre de todos, diosa de la magia oscura. Sentenciada queda a muerte en las plazas de Idavöll."

Holger entonces recuerda aquella ejecución que presencié en sus primeros meses en Asgard, esa mujer era Gullveig, no era una simple delincuente, sino que fue en tiempos anteriores la esposa de Odín.

La duda sigue comiendo a Holger, que no concibe qué pudo pasar para que Odín llegase a aquello, además, Holger no pudo encontrar ni una sola referencia al Episodio Oscuro de Asgard.

Año 1126

Holger, sin saberlo, escucha a Balder hablar con Odín y Thor sobre el plan de traer a un tal Sveinn a Asgard y encarcelarlo junto al lobo (refiriéndose a Fenrir).

El plan consistía en que el señuelo de un robo aparentemente factible le hiciese caer en la trampa y ser arrestado por los AEsir, pero salió mal, y pese a que Thor lo persiguió, perdió su pista en Vanaheim. Balder, quien había sido el que ejecutaba el plan inteligente, asesinó a los padres del chico ya que no se cumplió parte del trato, que era que Sveinn acabase encarcelado en Asgard. Thor, la parte ejecutante del trato, persiguió a Sveinn sin resultado alguno.

Por ello, pide a Odín más tarde viajar a Vanaheim, con fines científicos dice, pero va no solo a eso, sino a investigar lo que pueda.

Año ???

Tras su viaje, vuelve a Asgard, contándole a Odín lo descubierto sobre algunas flores antiguas, exitoso en su mentira.

Una noche, Holger sale de sus aposentos y consigue entrar en la biblioteca más profunda de Asgard, una biblioteca que tiene buena seguridad. Para ello, previamente y usando su ingenio, ha conseguido la llave que abre una cerca que limita la parte secreta de la biblioteca de la parte pública. Este proceso se le hace también más fácil, pues la mayoría de guardias se encuentran protegiendo a Balder en sus aposentos.

Año 1149

Uno de los relatos, anónimos, cuenta la historia del episodio oscuro de Asgard, una historia de niños que jugaban en Asgard, junto a muchos dioses recientes, y que uno de ellos se convirtió en sombra, aterrorizando a todo el mundo e hiriendo a algunos. Odín lo reprendió, y mandó al niño como preso a Helheim por el peligro que podía ocasionar.

Año 1149

Holger llega a la biblioteca de Heorot, donde es bienvenido, pues es conocido y querido por los elfos de luz al haberse criado prácticamente allí.

Allí, rebusca y lee múltiples libros sobre historias pasadas, relatos de hazañas y aventuras de Thor, escritos de völvas, historias de Vafthrúdnir. Reniega algo de los libros de magia, pues no es ávido con aquello, pero alguno lee sobre magas históricamente importantes como Gróa o Gullveig, de la cual recuerda su triste final en Asgard, y sus conversaciones con Odín sobre los motivos que lo llevaron a aquello.

Año 1156

Holger llega a Vanaheim tras todos sus viajes. Tras bastantes años, vuelve a ver a Vilh y a Sveinn, junto con una nueva compañía, Yves, la sombra que escapó de Helheim.

En una escena tranquila, ya tras unas horas de haber llegado a la casa de Vilh, Sveinn y Holger se encuentran hablando tranquilamente. Holger le cuenta sus viajes, y que ha descubierto cosas sobre lo del robo del hacha, cosas que Hela le ha contado. Sveinn no le deja continuar del todo, pues ya sabe todo.

"Ese chico, Yves, lo vio todo en uno de sus sueños. El señor de la luz, el del trueno y el padre de todos implicados en algo tan ruin."

Holger asiente, sin palabras, pero acompañando en rabia interna a Sveinn mientras observan a Yves y a Vilh que parecen charlar de magia.

"¿Por qué lo encerraron?", pregunta Sveinn a Holger. Holger lo desconoce, pese a conocer el sueño de Yves, que confirma las historias que se cuentan en todos los mundos.

Sveinn y Holger estaban confusos, pero sabían que algo tenían que ver los AEsir en todo esto, Odín precisamente.

"Si esa historia es cierta, Yves es en realidad...", dice Sveinn, con Holger cortándole *"un AEsir"*. Los dos dudan sobre quiénes pueden ser sus padres.

Vilh e Yves hablaban mientras tanto de magia y de los sueños de Yves en mayor detalle.

Vilh pregunta a Yves qué sabe sobre aquella forma sombría. Yves le relata alguna historia de sus sueños, mencionándole lo del árbol Laerad del Valhalla, la tablilla de madera y su último sueño.

Vilh pregunta qué había en aquella tablilla, e Yves destapa que había una palabra escrita, "Fjölkýng".

Vilh finalmente entiende que Yves tiene Fjölkýng en su alma, concretamente tiene Aliento Negro, o bien su alma se compone enteramente de ello. Y le explica más cosas sobre el Fjölkýng, su creadora, la existencia de 72 hechizos que componen aquella magia, y el Aliento Negro y sus relaciones con el alma.

Año 989

Un día, en busca de más conocimiento, Holger fue a Asgard decidido a hacerse aprendiz de Odín, en busca de la sabiduría que albergarían las bibliotecas de los AEsir.

Le recibió Heimdall, quien conocía la verdadera identidad de Holger, y llamó a Odín para juzgar si debía dejarle pasar o no. Odín, dudoso, decidió dejarle pasar y aceptarle como su aprendiz, aconsejado por Vili, que le indicó que era buena idea tener a Holger cerca para el futuro.

Año 1152

Ya en su marcha de Heorot, con la idea de volver a Asgard, Holger escucha por el camino a un grupo de elfos hablar sobre una noticia reciente. Una sombra, veloz y tenebrosa, ha escapado del Náströnd, la cueva de mayor penitencia de Helheim.

Esto le recuerda enormemente a lo que había leído en Heorot sobre aquel Episodio Oscuro de Asgard, relato e historia que parece haberse perdido con los años, pero que se conserva aún en aquellas bibliotecas, quizá en las de Asgard también, pero ocultas.

Con este indicio, Holger decide volver a Asgard y tratar de investigar la veracidad de aquella historia. Por qué Odín ocultaría aquello, qué es aquella sombra.

Año 1145

Dadas ciertas investigaciones que estaba llevando a cabo Holger, se ve obligado a pedir permiso a Odín, para realizar unas investigaciones en Vanaheim, pues conoce que su fauna es abundante y muy variada, además de ser una fauna mágica por lo general o con propiedades interesantes para la alquimia.

Odín, reacio a ello, termina accediendo, pues no ve alto peligro en dejarle viajar a Vanaheim por investigación.

Año 996

Holger, desde su habitación del palacio de Odín, presencia en la plaza de Idavöll el asesinato de Gullveig, cuestionándose la moralidad y los motivos detrás de aquello, además de la identidad de la anciana y el contexto de aquello.

En un momento, Holger le pregunta a Odín, y este lo mira fijamente, como si su ojo fuese a aniquilarlo en el momento. Odín explica que aquella mujer había masacrado aldeas en Vanaheim con la magia más oscura jamás vista, y que era un auténtico peligro para los 9 mundos.

Año 1147

Holger regresa a Asgard y conversa con Odín sobre sus investigaciones, mencionándole que es posible que el siguiente lugar que desee visitar sea Alfheim. Odín le pregunta el motivo, pues Holger ya pasó toda su infancia allí, y Holger le confiesa de forma sincera que no busca nada botánico ni alquímico, sino rebuscar en las bibliotecas de Heorot.

Odín, confuso, quiere saber qué busca exactamente Holger, y Holger le engaña diciéndole que quiere investigar sobre antiguas flores antiguas, que ya no existen. En su viaje a Vanaheim esperaba encontrarse algunas, pero no pudo encontrar todas. Allí, conversan más sobre Vanaheim, Odín le habla sobre el norte del mundo de los Vanir, y Holger se muestra curioso ante el conocimiento de Odín sobre Vanaheim. Odín lo persuade, diciéndole que conoce prácticamente todo, pero luego le confiesa que tuvo un pasado muy cercano a los dioses Vanir, mucho antes de la guerra y de que sus relaciones se deteriorasen.

Holger menciona la originalidad Vanir de Frigg, pero Odín lo evita diciendo que no la conocía hasta que llegó a Asgard por el tratado.

Año 1148

Tras su conversación con Odín, y su corta estancia en Asgard, Holger vuelve a viajar esta vez a Alfheim, con la idea de rebuscar en las bibliotecas de Heorot.

Año 963

El destierro de Holger fue más difícil para él, pues ninguna familia lo acogió, y se vio de joven teniendo que apañárselas por sí mismo.

Año ???

Holger decide quedarse en Vidblain con el resto de dioses.

Año 1153 - 1154

Holger viaja a Helheim a preguntar a la mismísima Hela sobre aquella sombra que se dice que escapó hace poco de Helheim. Para ello, toma un viaje de muchos días, pasando por Niflheim y recordando pasajes que Valfthrúdnir escribió sobre la historia de Niflheim y quienes lo habitaron brevemente en el comienzo de los tiempos.

Al llegar, Hela lo recibe con rechazo, pero él rápidamente le da señales para confiar en él.

Hela le cuenta que Yves no ha vuelto desde que escapó, con cierta pena. Hablando de sus sueños, uno de ellos incita a Holger a pensar que posiblemente haya partido a Vanaheim, pues en uno de ellos aparecen dos conocidos suyos (Vilh y Sveinn), es el único sueño perteneciente a la actualidad, entonces posiblemente haya ido allí.

Se dispone a partir hacia Vanaheim entonces.

Año 997

Holger vivirá la Guerra de los Dioses desde Asgard, viviendo las estrategias de guerra y oyendo los secretos y conversaciones que los dioses AEsir más poderosos tienen.

Año 1165

A la salida de la biblioteca, Odín y Thor están esperando a Holger y a Sveinn, sabiendo que habían conseguido entrar allí.

"En su momento, buscamos traerte a Asgard, pero veo que has venido por tu propia voluntad.", dice Odín dirigiéndose a Sveinn.

"Lo sabemos todo, Odín", responde Holger, tajante.

"¿Lo sabéis todo? Estás muy lejos de conocer la verdadera verdad detrás de todas las cosas.", dice finalmente Odín.

Comienza una batalla como pocas que se hayan visto antes, Holger y Odín batallan, siendo esta una batalla paciente y estratégica. Por otra parte, Thor y Sveinn se enzarzan en otra batalla, técnica, pero bruta, con fortaleza y cuerpo.

Mientras Holger y Odín batallan, surgen algunos comentarios por las dos partes sobre la situación, Odín deja múltiples veces caer la idea de que por conocer su identidad, no conocen todo lo que hay detrás de las decisiones tomadas.

"La vi morir sin saber que era mi madre, en aquella ejecución de la plaza. Reviví 3 veces de las llamas, pero tú le atravesaste el cráneo con tu lanza.", le reprocha Holger.

"Fue la única mujer a la que he amado, pero sin saberlo, caí en la trampa del destino, ella sola no fue el fruto del caos que terminaría con todo, pero sí podría haber sido la chispa que incendiaría el Yggdrasil.", explicó Odín.

"Huye del destino lo que desees, Padre. Te estrellarás con él de igual modo.", finalizó Holger, furioso.

Por otra parte, Sveinn y Thor dialogaban también en su batalla.

"El ladrón más legendario de todos los tiempos, el dios del hurto.", elogiaba sarcásticamente Thor, mientras Sveinn mantenía el silencio.

"Recuerdo el momento en el que Balder vino y me informó sobre su erróneo plan, indicándome qué debía hacer.", continúa Thor, enfureciendo intencionadamente a Sveinn.

"Aún recuerdo sus rostros, hermano, cómo su avaricia y tu pericia acabaron expulsando su ilusión por la boca. Cómo sus cuerpos dejaron de luchar por continuar su camino.", expuso finalmente Thor.

Sveinn, enfurecido, usó por primera vez las runas que unían su ser al hacha. Thor se ilusionó al ver aquello, pues le ponían las cosas difíciles, y los retos le gustaban al dios del trueno. Sveinn atacó con fuerza, reprimiendo enormemente a Thor. Ganándole la batalla, pero no matándole, pues Thor huiría.

Odín no podría terminar con Holger, pues Sveinn, viendo su debilidad, se lo llevaría corriendo, ya que Thor había huido. Odín no fue capaz de pillarles, ni Heimdall, consiguieron huir.

Durante las lecturas rápidas de Holger, y mientras Sveinn vigilaba, Holger divisó uno de los cuervos de Odín, apoyado en una alta ventana, advirtiéndole entonces de que Odín estaba al tanto de su visita (Heimdall fue quien lo descubrió, por mucho sigilo que Sveinn tratase de llevar, no pudo no ser descubierto).

En su huida, Sveinn es asaltado por Thor, enzarzándose en una desmesurada batalla entre los dos. Holger huiría, no pudiendo realmente ayudar a Sveinn en la pelea, incluso el propio Sveinn le dijo que huyese. Entonces, Holger se toparía con Odín y su lanza Gungnir. Holger no pelearía, pero esquivaría todos los ataques de un Odín aparentemente tranquilo.

"No eres capaz de entenderlo, Holger", dijo Odín.

"La vi morir", dijo, entre un leve llanto, Holger. "La vi morir sin saber que ella fue mi madre."

"Imagina un universo, moldeado por ti mismo, construido con el mimo de quien engendra a su primer hijo, pero un universo que por su propia naturaleza quiere destruirte.", explicó Odín. "Tu madre no lo entendió jamás."

"No puedes destruir al destino mismo, te estrellarás contra él." replicó Holger.

Odín se sorprendió, fueron palabras similares a las que Gullveig le dedicó previa su muerte.

"Toda mi vida he pensado que los vástagos del caos iban a ser los engendrados por Loki, pero aquel día me di cuenta, cuando vi aquello que destruyó Vádstena y parte del Bosque de los Grilletes engullir la piel de mi hijo, cuando miré a la oscuridad misma en el rostro de un niño mío." dijo finalmente Odín. "Esto que haces, Holger, destruirá todo."

"Estoy dispuesto a ello, padre, si eso significa liberarlo todo.", dijo Holger.

"Yo creé todo.", dijo Odín.

"Y todo te destruirá.", respondió Holger finalmente,

Año 1166

Tras la árdua batalla contra Odín y Thor, Sveinn entra en el Bosque de Vilh con un herido Holger en brazos. Vilh e Yves lo reciben con urgencia, llevándolo Vilh corriendo a su casa para curarle con magia y pócimas.

Mientras tanto, Yves y Sveinn conversan sobre lo ocurrido.

"¿Conseguísteis algo de información?", preguntó Yves.

Sveinn lo miró, con unos ojos que Yves no había visto jamás en él.

"Desearía no haberla conseguido jamás.", respondió vacío Sveinn.

Año 1165

Holger y Sveinn deciden adentrarse a escondidas en Asgard, con ayuda de los conocimientos de este mundo de Holger y de las habilidades de hurto y escondite de Sveinn. Allí, pretenden entrar en la biblioteca secreta de Asgard, con la idea de encontrar más información sobre aquel Episodio Oscuro, sobre la encarcelación de Yves, sobre los motivos tras la persecución intencionada a Sveinn.

Consiguen llegar aparentemente sin ser vistos. Para entrar en la biblioteca secreta de Asgard tienen que abrir una puerta, que a Holger le resulta familiar.

"Los consejos que Gróa dio a su hijo antes de partir hacia el castillo de Lyfjaberg, 9 consejos, que más tarde su hijo descubriría que eran en realidad los 9 fundamentos de la magia Galdr. Por eso todos los mundos la atribuyen a ella como su creadora, la creadora de los 9 fundamentos del Galdr."

Tras asociar las runas de cada fundamento a la puerta, la puerta se abrió, permitiendo su entrada.

Holger revisa con velocidad varios libros de la biblioteca. Allí, descubrirá la verdad sobre su identidad, junto con la de Sveinn, Vilh e Yves.

Aquel Episodio Oscuro de Asgard se trataba de una amena tarde en Asgard de Odín, junto con toda su familia. Hijos suyos, el mismo Thor, Bragi y su esposa Idunn, incluso Loki estaba allí presente aún. Odín estaba con su esposa, cuyo nombre deja perplejo a Holger: Gullveig.

Los niños jugando son nombrados también en el libro, terminando de dejar a Holger sin palabras.

- Un niño rubio, alto para su edad, con una madurez mayor a la de sus hermanos, de nombre Holger.
- Un niño travieso, pero bondadoso, de nombre Sveinn.
- Un niño algo tímido, pero juguetón y divertido, de nombre Vilh.
- Un niño ameno, tranquilo, pero risueño, algo temeroso, de nombre Yves.

El libro contenía lo siguiente.

"Los verdaderos vástagos del destino, hijos de Odín y Gullveig, la luz y la oscuridad. Tras Yves asustarse por el joven lobo de nombre Fenrir, de sus adentros emergieron sombras y oscuridad, confección de la mismísima oscuridad. Dañó a algunos, y rompió otras tantas cosas, hasta que su padre lo agarró y consiguió disipar esa oscuridad."

Más tarde, el libro continúa.

"Los vástagos de aquella conjunción de luz y sombras fueron desterrados, pues Odín vio en ellos lo que las nornas compilaron del mismo destino, ellos serían el origen del final. Su paradero quedó en conocimiento exclusivo del Padre de Todos."

Año 1146

En el viaje que Odín permite a Holger hacer a Vanaheim con fines científicos, Holger acaba en un bosque, concretamente el Bosque de Vilh. Sveinn y Vilh van en su busca al enterarse de que un intruso con altos poderes (detectado por las runas de los árboles, como pasó con Sveinn) había entrado en el bosque.

Un impulsivo Sveinn lo agarra, pero Vilh lo disuade. Conversan, Holger les cuenta el motivo de su viaje a Vanaheim y que vive en Asgard, lo que hace que Sveinn decida ir a hacer cosas, para evitar ser reconocido, por si acaso.

Vilh y Holger conversan pacíficamente, hasta que Holger comenta algo sobre la esposa de Odín, una dulce diosa que llegó asustada a Asgard hace muchos años, y que ahora parece otra persona, su nombre es Frigg. Vilh recuerda a Freyja, y pregunta hace cuánto llegó aquella diosa, cuadrando en tiempo con el final de la Guerra de los Dioses, por lo que Vilh asumió que era efectivamente Freyja. No concebía aquel cambio de nombre y de personalidad que Holger le contaba, provocando en Vilh una duda constante sobre los motivos de aquello.

Año 840

Por razones desconocidas, se sabe que Hrungrir secuestra a Aurvandil, custodiándole hasta que Thor llegue y lo asesine, liberando a Aurvandil.

Año 997

Una vez los dioses Vanir se enteraron, pese a sus posibles diferencias con Gullveig, declararon una guerra de forma instantánea contra Asgard, con odio y venganza.

Año 956

Por la magnitud del océano de Midgard, que es el mayor de todos los mundos, Loki llega a la conclusión de llevar allí a una Jörmungander que crece y crece de manera descontrolada.

Año 1204

Con el Ragnarök a la vuelta de la esquina, los Vanir envían a la cabeza de Mimir a Odín, esperando que este reciba buenos consejos y guíe en la lucha.

"Volvemos a vernos, viejo amigo, y más viejo enemigo." dice Odín.

Año 91

Apenas se sabe cómo, tras la migración de Vé a Vanaheim, la raza de dioses Vanir surgió, pues hay lagunas colosales temporalmente hablando en su posible descendencia, y en la ascendencia de los dioses Vanir más antiguos conocidos.

Año 1085

Llega a Asgard un jötun desconocido, que propone a los dioses construirles una muralla alrededor de la Ciudad de Asgard, arreglando la derruida por la Guerra de los Dioses. A cambio, pide una cita con la hermosa Frigg y a Sól y a Máni.

Con ello, los dioses aceptan, incitados por Loki, contraofreciéndole que el pago se dará si se termina la obra en una estación.

El primer día, con su caballo Svidalfi, reunió las piedras necesarias. Finalmente, al terminar el invierno, la muralla era la mayor que jamás haya sido vista.

Cerca del final del invierno, la muralla, pese a ser descomunal, no estaba completa, faltaba terminar unos detalles de la entrada. Por ello, los dioses enviaron a Loki a hacer algo, pues él tuvo la idea de aceptar el trato. Loki se transformó en un caballo hembra, y sedujo a Svidalfi, el cual lo persiguió por los bosques de Asgard, con el constructor maestro detrás de ellos. El trabajo no fue completado, y los dioses se negaron a pagar lo que acordaron.

Unos meses después, Loki aparecería de nuevo, con un caballo joven, hijo de él y de Svidalfi, llamado Sleipnir, el cual tenía 8 patas, y se lo regalaría a Odín.

Año 635

Por motivos desconocidos, Logi a temprana edad se muda a Muspelheim a hacer una nueva vida, allí pasará el resto de su vida.

Año 948

Tras una larga estancia en Jötunheim, Loki conoció a Angrboda, del Bosque de Jámvid, con quien terminó engendrando a sus 3 hijos.

Año 861

Loki, habituado a la vida del hurto, además con más razón tras quedarse solo, es finalmente pillado robando por un Jötun llamado Hár, junto con otro ladrón desconocido, que resultaba ser Odín disfrazado. Odín buscaba coincidir con Loki, para mantenerlo a raya, ya que sospechaba, por lo que había oído de las nomas, que él sería el fruto de los vástagos del caos, hijos de Loki que predestinaban el fin de los dioses.

Allí, Odín salvó la vida a Loki, y viceversa más tarde mientras huían de Hár, lo que les hizo buenos amigos, llegando a hacer un extraño pacto de sangre, e invitando Odín a Loki a vivir en Asgard.

Año 873

Loki, con el fin de enmendar su broma, encarga a Brokk y a Sindri la fabricación de armas o utensilios para los dioses como regalo. Loki les dice que los Hijos de Ivaldi ya están en proceso, y que apuesta su cabeza por que ellos lo harían mejor.

Año 873

Loki, con el fin de enmendar su broma, encarga a los Hijos de Ivaldi la fabricación de armas o utensilios para los dioses como regalo.

Año 905

Loki, conocedor de que el anillo estaba maldito, pero desconocedor de qué maldición se cimiría sobre él, aprovecha y le entrega el anillo al rey Hreidmar de los nibelungos, pues anteriormente había asesinado por error a su hijo Óder.

Año 1184

Loki es capturado por Heimdall en la salida de Asgard, junto con sus hijos Dváli y Narfi, y con efecto inmediato los llevan al Helvegen, concretamente a la puerta de la parte de Niflheim, propiciándoles un castigo inusual. Dváli sería transformado en lobo y devoraría a Narfi. Loki estaría atado a una roca con las vísceras de su hijo muerto, con veneno de serpiente cayéndole sobre la cabeza. De igual manera, los dioses asesinarían a Dváli tras matar a Narfi y marcharse del Helvegen.

Sigyn, su ex-esposa, que aún lo ama, va con él y le ayuda a llevar la penitencia usando cubos que impiden que el veneno le llegue al cráneo.

Hela desconoce lo ocurrido, y de igual manera, le es imposible desapresarle una vez es conocedora de su penitencia en Niflheim (se lo cuenta Sigyn, que baja a Helheim para hablar con ella por petición de Loki), pues la atadura con las vísceras de Narfi es compleja, y con un ápice de magia de Odín que Hela no puede contrarrestar.

Año 873

Loki realiza una de sus mayores bromas, mientras Sif duerme y Thor vuelve de una de sus aventuras por Jötunheim, Loki se cuela en su palacio en Thrudheim y le corta el cabello dorado a Sif. Esto causa un revuelo inhumano en Asgard, y una furia demencial en Thor, obligando a Loki a enmendarlo.

Año 1156

Loki regresa a Asgard.

"Se avecinan tiempos oscuros y lo sé y sabemos bien, dejadme pasar, pues quiero ser parte de la luz en la lucha de las luchas. Conozco la oscuridad que devora a tu hijo, Odín, y confío en poder ayudarte, pues él no merece eso."

Realmente, Loki fingía un perdón a Odín, incluso ofreciéndose a ayudar al deprimido balder.

Año 905

Loki, al oír sobre aquel anillo, viaja a Svartalfheim con el fin de obtenerlo. Allí, trata de engañar a Andvari y lo consigue robar, pero Andvari, antes de que Loki se marchase con su obra maestra, realiza un rápido hechizo que maldice el anillo, provocando un deseo mayor que cualquier otra cosa por el anillo, cualquiera querría poseerlo y llegaría a extremos inimaginables por portarlo, anulando cualquier otro sentimiento o razón.

Año 946

Tras una misión en Midgard con Thor, los dos pasan al lado del Pozo de Urd. Loki pide a Thor un rato para poder hablar con las nomas, pues siempre había querido saber qué le dirían.

Thor se niega, conocedor de los planes de Odín, pero en un momento de descuido, Loki desaparece sin que Thor pueda hacer nada.

Las nomas cuentan a Loki todo, los engaños de Odín del pasado, la profecía del Ragnarök.

Loki sale, y Thor, furioso, le riñe. Pero el rostro de Loki es serio. De camino a casa, conversan.

"¿Tú lo sabías?" - dijo Loki.

"¿De qué hablas?" - dijo Thor.

"Odín me engañó para controlarme." - dijo Loki.

Thor no respondió. A la vuelta a Asgard, Loki preparó sus cosas para marcharse, cuando Odín apareció, impidiéndole su salida.

Odín expresó a Loki sus verdaderas intenciones y temores sobre la profecía, y cómo confía en que puede luchar y ganar al destino con su ayuda. Loki lo desaprobó, y pidió que Odín se apartase de su camino en las puertas de Asgard. Odín lo permitió.

Más adelante, Thor mismo preguntaría a Odín por qué lo dejó ir, a lo que Odín respondería: "Debe ser que se me olvidó el motivo por el que vino aquí y le cogí aprecio, por ello no culpo ni desapruébo su decisión."

Año 862

Durante 84 años, Loki viviría en Asgard, dejando ver su personalidad pilla y traviesa, con intenciones de sacar a la luz la personalidad más profunda de aquellos dioses que él conocía como tan pulcros y perfectos, pues sabía que debajo de aquella luminosidad, había cosas oscuras.

Año 976

Tras su marcha de Asgard, y haber dejado a sus hijos en sitios que les permitan no ser un blanco fácil para los AEsir, ya que conocía su idea principal sobre sus hijos, Loki vive una vida aparentemente tranquila en Jötunheim.

No está casado con Angrboda, pues él sigue amando realmente a Sigyn.

Año 870

Tras un tiempo en Asgard, Loki se casa con Sigyn, una diosa AEsir.

Año 1087

Durante un hurto, Sveinn conoce a Loki, quien le dice que le recuerda a él de joven. Sveinn siempre ha tenido esta escena en la cabeza, pues nunca la entendió del todo bien, Loki lo miraba con cierto entraño, como si le conociese de antes y algún pesar se hubiese cernido sobre él en el pasado. Como si sintiese pena por él.

Año 80

Tras la muerte de Ymir, sus descendientes vivos huyen a Niflheim.

Año 81

Los descendientes de Ymir ([Boltbor](#) (), [Bestla](#) (), [Bergelmir](#) (), [Esposa de Bergelmir](#) () y [Mimir](#) ()), debido a la peligrosidad del terreno de Niflheim en los primeros momentos de la creación de los mundos por la formación de Helheim, migran hacia el nuevo mundo de Midgard.

Año 460

La guerra se muestra igualada, los gigantes y su fuerza bruta han destruido ya algunos reinos como el reino de Närke en algunas comandas de Bestla, pero la mayoría numérica de humanos les consigue refrenar.

En vista de esto, los dioses AEsir de la época toman la decisión de intervenir, ayudando a los humanos.

Año ???

Tras despertar, los dioses consiguen llegar a lo que fueron sus antiguas tierras, las ruinas de Asgard, Alfheim y Vanaheim mezcladas, como si el universo hubiese pasado a estado líquido, se hubiese mezclado y luego hubiese vuelto a solidificar.

Allí, deciden formar un consejo que reúna a todos los supervivientes del Ragnarök, sin bandos.

Año 465

Tras la gran guerra entre gigantes y humanos, muchos reinos se han perdido, y muchos otros están fuertemente afectados.

Año 1201

Líf y Lifthrásir son escondidos en un tronco de árbol del Bosque de Hodmímir, cerca del Bosque de Vilh, por él mismo. El motivo de esto, es que la zona del Bosque de Vilh está vigilada, y en su mayor medida destruida por la batalla de Thor con Sveinn.

"Allí estaréis a salvo, los árboles más robustos de Vanaheim os darán cobijo durante la gran batalla, y, si el destino así lo quiere, una flor de entre las cenizas que cubran todos los mundos brotará algún día, indicando el comienzo de un nuevo universo. Allí, podréis salir. Vosotros sois el nuevo universo.", les dice Vilh.

Son los únicos supervivientes humanos.

Año 1074

Una de las diosas Vanir obligada a vivir en Asgard por culpa del tratado que firmaron su hermano y su padre, era Freyja, viéndose obligada a abandonar a su esposo y su mundo.

Por otra parte, Mímir y Hoenir se vieron obligados a vivir en Vanaheim. Mientras que Frey y Njörd vivieron en Asgard, algo buscaban de primeras, pues fueron parte del tratado de paz.

Año 103

En cierto punto de aquel periodo en el que los gigantes convivieron en Midgard junto a la raza de los humanos, ya cuando la tensión era alta y la guerra era palpable, muchos gigantes renegaron de aquello y decidieron migrar al entonces inhabitado mundo de Alfheim, donde formaron un reino diferente en un entorno natural muy diferente al de Midgard.

Año 118

En cierto punto de aquel periodo en el que los gigantes convivieron en Midgard junto a la raza de los humanos, ya cuando la tensión era alta y la guerra era palpable, muchos gigantes renegaron de aquello y decidieron migrar al próspero Asgard junto con los dioses AEsir, donde engendraron a algunos de los dioses más importantes y esenciales de los comienzos de la raza AEsir.

Año 465

Tras la guerra entre humanos y gigantes, muchos gigantes se vieron obligados a migrar al inhóspito mundo de Jötunheim, mundo que poblaron y reinaron hasta el final de los tiempos.

Seguían a Bolthor en aquel exilio, como líder de los gigantes que tomaron ese camino.

Año 465

Tras la guerra entre humanos y gigantes, muchos gigantes se vieron obligados a migrar al inhóspito y violento mundo de Muspelheim, mundo que poblaron así como su orografía lo permitió.

Seguían a Surt en aquel exilio, como líder de los gigantes que tomaron ese camino.

Año 992

Muere Adils a su elevada edad, sucediéndole en el trono de Midgard su hijo, Hrodulf.

Año 910

Muere Agnar, rey de Solor, que iba ganando con ayuda de Brynhild en aquella guerra entre Solor y Karlaug. De todas maneras, la ayuda de Brynhild se vería mermada por la intervención de otras Valkyrias que sí que harían lo que Odín les encomendó y favorecerían a Gunnar. Entonces, otras Valkyrias asesinarían a Agnar. Le sucedería en el trono de Solor su hijo, Högni, que cesaría la batalla con Karlaug tras aquella derrota.

Recordemos que Karlaug solo quería un territorio, pero Solor se negó a cedérselo a Sigmund, por ello aquella interminable guerra. Pero una vez cesada la violencia de Solor, cesaría la violencia de Karlaug.

Año 661

Skjalv pide a Agne un funeral digno a su padre. En dicho funeral, Agne se emborracha tanto que cae dormido con un ornamento dorado alrededor de su cuello, que se dice que es herencia de su antepasado Visbur. Skjalv lo asesina y lo entierra en aquel mismo lugar, que pasaría a llamarse "Agnefet".

Le sucederían, por primera vez en la historia de la humanidad, 2 reyes al mismo tiempo, sus hijos Alric y Eric.

Año 968

Thor engaña a Alvis en una prueba de sabiduría, forzándola a que dure hasta la luz del día y así petrificar al enano. De esta manera, Alvis muere.

Año 1163

Muere Andvari por una enfermedad en Alfheim, llevando una vida tranquila y feliz.

Año 946

Aurvandil morirá tras bastantes años desde la muerte de su amada Gróa. Unos asumen que fue por la pena que esto le trajo, otros por un accidente fatal.

Se sabe que en ausencia de Gróa, educó a Svípdag en el arte del combate, y le inculcó el amor por su madre y todo lo bueno que había hecho en su vida.

Año 1183

Un día, Loki observa a Hoder practicar con el arco, pues pese a su cegera, Hoder busca ser el mejor arquero de los 9 mundos. Loki engaña a Hoder haciéndose pasar por un hermano suyo, poniéndole en las manos una flecha, con punta de muérdago, y apuntando a Hoder hacia una ventana del Palacio Breidablik a través se vislumbraba a un taciturno Balder sentado en el trono de su palacio.

Al alcanzarle la flecha, Nanna, que también estaba en el palacio observa horrorizada la imagen de su esposo atravesado por una flecha en el trono. Va a socorrerle, y cuando saca la flecha, observa que la punta tiene muérdago. Nanna observa la ventana por la que vino la flecha y ve a Loki junto con Hoder, gritando "¡Fue él, Loki, fue él!".

Es el primer presagio que confirma que la profecía del Ragnarök puede ser correcta.

Año 981

Asesinado por el dios Frey, por motivos desconocidos, el dios Vanir se ve en la obligación de asesinar al hermano de su amada con una cometa de ciervo, pues ya había entregado su espada a su sirviente, Skimir, para enviársela a Gerd y así cortejarla.

Año 464

Al igual que su prima Bestla, Bergelmir muere en combate contra los AEsir. Su mujer huye, siendo una de las primeras en comandar la huida de los gigantes a Jötunheim junto con su hermano Bolthor.

Año 463

Muere Bestla en combate contra los dioses AEsir.

Año 601

Bolthor muere por causas naturales, y Mimir, quien debería sucederle por las leyes establecidas en el Reino de Utgard, se niega a gobernar y apoya el movimiento del Jötun Thrym de unificar el gobierno de Jötunheim, pese a la existencia de distintos reinos y ciudades.

De esta manera, Thrym se declara rey de Jötunheim

Año 77

Luchando árdamente durante muchos años, finalmente las fuerzas de Bor no pudieron contener más a Ymir y a sus descendientes, terminando en su muerte.

Año 932

Muere Budli tras un reinado mucho más pacífico que el de su padre. Le sucedería en el trono su hijo Hjarrandi.

Año 74

Poco después de comenzar la guerra, y tras luchar durante 1 año contra un incansable Ymir, las fuerzas de Buri fueron apagándose hasta que finalmente Ymir lo devoró.

Año 655

Dag, pese a ser el rey más sabio, declaró la guerra a Götaland, suponiéndole su muerte. Durante los siguientes años, el Reino de Upsal culpaba al Reino de Fin por no ayudarles en aquella guerra, pues consideran que con ellos habrían podido luchar de manera más igualada.

Año ???

Delling, el amado esposo de Nótt muere en batalla asesinado por Skadi de la cual más tarde Nótt se venga.

Año 577

Muere Domald asesinado por su pueblo, debido a las hambrunas y enfermedades que estaban pasando. Su hijo, Domar, lo sucedería.

Año 634

Tras un largo reinado pacífico, Domar moriría de viejo. Le sucedería su hijo, Dygve, como rey de Upsal.

Año 648

Al igual que su padre, el reinado de Dygve fue pacífico, pero no duró tanto, pues cuando su padre murió, Dygve ya era demasiado mayor, y reinó hasta que la muerte se lo llevó. Le sucedería su hijo, Dag, en el reinado de Upsal.

Año 893

De formas desconocidas, aunque se rumorea que Fjalar y Galar tuvieron algo que ver, Dáinn aparece muerto en su propia forja en Nidavellir.

Año 73

Al comienzo de la guerra, muere la hija de nombre desconocido de Bolthor a manos de Bor.

Año 852

Una noche, el padre de Gullveig es secuestrado y llevado a un bosque cercano, donde lo inmovilizaron con grilletes y lo asesinaron. Tras este suceso, aquel bosque fue llamado "Bosque de los Grilletes".

Quién perpetró ese asesinato fue Lytir, el primer dios Vanir del que se tiene registro y gobernador de las tierras de Svithjod, el norte de Vanaheim. Lytir odiaba la magia y creía que traería la mayor de las desgracias. Se rumorea que no lo hizo solo, y muchos rumores apuntaban a un dios humano que lo ayudó, el dios Gram.

Año ???

Al ver la muerte de su padre, Odín, Vidar se dirige furioso a Fenrir, un Fenrir cansado, que no puede con la furia de Vidar, el cual le abre la mandíbula con su cuerpo.

Año ???

Pese a que Freyja sobreviviese al Ragnarök, sus heridas fatales atestiguaban una inminente muerte, y sin Manzanitas de Idunn, era imposible poder hacer nada para sanar sus múltiples heridas.

Moriría al poco de poder despertar, en los brazos de su amado Vilh. Antes de morir, confesaría a Vilh que nunca dejó de estar ahí, que siempre luchó contra aquel hechizo de Odín con sus propios hechizos, pero no podía conseguir mucho. Vilh entendió que las voces que de vez en cuando escuchó durante el Ragnarök y la torpeza de la diosa Frigg en combate venía de la batalla interna que estaban librando el hechizo de Odín y Freyja. Aquellas voces fueron Freyja tratando de ayudarlo. Freyja no tuvo últimas palabras como tal, sino que dibujó en el pecho de Vilh una runa, la runa que simbolizó su amor desde que de jóvenes decidieron irse a vivir juntos al bosque.

Con esto, la única diosa Vanir viva sería Gefjun.

Año ???

Tras muchos años desde el Consejo del Gimlé, Gefjun moriría por su elevada edad. Esto simbolizaría el final de la raza de dioses Vanir, pues como en su vida antes del Ragnarök, no contrajo matrimonio ni tuvo descendencia alguna.

Año ???

Muere Glaur, hija de Surt y Sinmara, ante los ojos de quien fue su amigo, Yves.

Año 820

Muere Grim, rey de Grimsgard, sin dejar sucesión. Suceden algunas guerras civiles en Grimsgard de menor importancia, pues no es un pueblo especialmente bélico.

Año 900

Tras Gróa dejar a Thor con el fragmento de piedra incrustado en la cabeza, los AEsir organizan un asalto a la maga, asesinándola. Esto ocurre con Svípdag siendo aún un infante.

Año 996

Un día, sin esperárselo nadie, los dioses AEsir irrumpieron en la aldea de Gullveig, secuestrándola y llevándosela a Asgard.

Allí, los dioses AEsir la ataron e inmovilizaron en una pira, donde la prendieron fuego 3 veces, sin conseguir matarla. En vista de que el fuego no le hacía nada, Odín, que no estaba presente, bajó de su palacio con su lanza Gungnir y se acercó a la pira, donde miró fijamente a la diosa Vanir. Ésta le dijo:

"Huye todo lo que quieras del destino, Odín. Te estrellarás con él de todas formas."

Odín hundió la lanza Gungnir en la frente de Gullveig, acabando con su vida.

Año 910

Moriría Gunnar a manos de Brynhild. Debido a que Gunnar no tuvo hijos, una guerra civil sucedió en Karlaug durante los próximos 34 años hasta que Solor tome Karlaug de nuevo.

Año 891

Pese a su belicismo, todos apostaban a que moriría en batalla, pero Halfdan ganó todas en las que participó, terminando de morir por su vejez, y no por su violencia. Le sucedería en el trono de Ringerike su hijo, Budli.

Año ???

De igual manera que Vidar, Heimdall se enfurece ante la muerte de su padre, y se dirige a matar a Yves mientras este no está atento, apareciendo Vilh de por medio para impedirlo.

Vilh finalmente matará a Heimdall haciendo crecer de su estómago un enorme árbol que destrozará su cuerpo.

Año 841

Muere Hildur de elevada edad. Le sucedería en el trono su único hijo fiel, Gudröd, pues los demás detestaban la corona. Hecho que se

vería más adelante reflejado en la Rebelión de Solor.

Año 969

Muere Hjarrandi debido a su elevada edad, sucediéndole en el trono su nieto Onela.

Año 1100

Muere Hoenir por una extraña enfermedad, lo que deja a Vanaheim sin un líder claro. Muchos Vanir proponen que la cabeza de Mímir sea su líder, pues su sabiduría es la mayor de todos los mundos. Odín lo permite.

Año 915

Completamente consumidos por la maldición del anillo, los hijos restantes del rey Hreidmar de los nibelungos, Fafnir y Regin, lo asesinan para quedarse con el anillo.

Fafnir lo quería para él, así que se convirtió en dragón y evitó a Regin, escapando con el tesoro.

Año 936

Muere Högni debido a una extraña enfermedad, sucediéndole en el trono de Solor su hijo, Adils.

Año ???

Thor y Jörmungander, eternos rivales, lucharán durante casi todo el Ragnarök, casi de forma ajena al resto de la batalla. Thor, lanzando su martillo, y extremadamente cansado ya, atravesará la cabeza de la serpiente, matándola.

Año 721

Debido a su sabiduría, los codiciosos hermanos enanos Fjalar y Galar lo invitaron a un banquete en Svartalfheim, a lo que él aceptó. Allí, lo asesinaron, y mezclaron su sangre con miel, formando la bien conocida y codiciada hidromiel de la poesía, una hidromiel especial que proveía de gran sabiduría a todo aquel que la tomase, pues estaba hecha con la misma sangre del dios de la sabiduría.

Esta hidromiel se distribuiría, por mala gestión de los hermanos enanos, en 3 calderos, de los cuales solo uno de ellos lo poseerían ellos mismos hasta venderse a Suttung a cambio de sus vidas.

Año 845

A temprana edad de Loki y sus hermanos, Laufey muere, debido a la extrema pena que sentía, apenas comía ni hacía ningún tipo de actividad, lo que causó su rápida muerte.

Loki vivirá solo, pues sus hermanos se van de casa a buscarse otra vida, lo que hace que ya no se sepa apenas más de ellos.

Año ???

El antepenúltimo jötun vivo del Ragnarök se dará por muerto, no se sabe exactamente cuando, pero durante el letargo tras el Ragnarök.

Año 858

Gullveig, vagando por Vanaheim, acaba en la región norteña de Vanaheim, Svithjod. Allí, se encuentra con Lytir, que recuerda por sus pesadillas, siendo el asesino del padre de Gullveig.

Durante la noche, Lytir volvía a su casa, cuando Gullveig lo asaltó, llena de ira. Destrozó su cuerpo y dejó sus restos en la plaza del pueblo, con runas pintadas en los adoquines. Runas que jamás pudieron ser interpretadas, pues los lugareños las limpiaron con presteza, ya que cualquier clase de magia era aún muy mal vista en aquella tierra, y temían que esas runas trajesen peor augurio.

Año ???

Despedazado por 2 jötun, muere Njörd, tras haber tratado de asesinar a la diosa de la muerte y ver su objetivo frenado por el enano Sindri.

Año 821

Muere Nór, hijo de Thorri, sucediéndole en el trono de Götaland y Kveland su hija Hildur.

Año 1240

Fenrir, cabalgado por Yves transformado en Fjölkyng, se acerca al dios Odín. Yves se baja de Fenrir, y lucha contra Odín junto a Fenrir. Gracias a Yves, que distrae a Odín, Fenrir le clava sus fauces, hiriéndole letalmente.

Año 988

En la Batalla del hielo del lago Vänern, Onela morirá.

Año ???

No se sabe cuando exactamente, pero Rasvelg debió morir durante el Ragnarök quedando sepultada bajo muchas rocas del techo de Helheim.

Esto deja a la raza de los jötun casi en su totalidad extinta, solamente quedando Hela como la única jötun en el universo.

Año 848

Durante la Rebelión de Solor, los hijos de Raum y Hildur lucharían contra su padre. Raum sería vencido en batalla por su propio hijo Höd.

Año 862

Muere Ring a causa de una enfermedad, lo sucedería en el trono de Ringerike su hijo Halfdan.

Año 872

Por causas desconocidas, Rán muere.

Año 1231

Sveinn comienza la batalla lanzando su hacha directamente hacia la cabeza de Sif, atravesándole el cráneo y provocando una ira desmedida a Thor.

Año ???

Muere Sigyn, una de las últimas diosas AEsir, a su elevada edad, debido a la ausencia de Manzanas de Idunn.

Año 1153

Cuando llega a los oídos de los AEsir la huida de Yves de su penitencia en Helheim, saltan las alarmas, y tras cierta investigación, descubren que su partida acabó en Muspelheim, por lo que mandan a una guarnición pequeña (pues Muspelheim es un mundo que no se presta a grandes ejércitos) liderada por Thor.

Allí, con objetivo de proteger a Yves, Surt, Sinmara y Glaur luchan contra los AEsir mientras Yves está oculto en el palacio escuchando la batalla.

Escuchando la escena, Yves se comienza a alterar, nota que no puede controlar del todo sus impulsos y su ira. Cuando escucha un grito desesperado de Surt diciendo "Sinmara", Yves pierde totalmente el control y se transforma en aquella figura sombría, avalanzándose sobre el ejército AEsir, e hiriendo a Thor junto a un furioso Surt que lo acompañaba. Mientras tanto, Glaur socorría a una moribunda Sinmara.

Finalmente, tras Thor tener que huir, Sinmara muere en los brazos de un roto Surt.

Año ???

Nótt se venga del asesinato de su amado esposo, Delling, asesinando a su verdugo, la jötun Skadi.

Año 736

Muere Snaer, y le sucede Thorri como rey de Götaland.

Año ???

Probablemente el último ser activo de todo el Ragnarök, ya habiendo consumido todas sus fuerzas, toda su vida, toda su voluntad, un Surt casi tan grande como lo fue Ymir se desploma sobre la amalgama caótica que él mismo ha formado con el Yggdrasil.

La espada flamígera de su mujer, Lavatine, quedaría clavada en una gran y joven montaña recién formada.

Año ???

Sveinn moriría por su elevada edad, de forma tranquila, en su cabaña al norte de Midgard.

Tuvo descendencia con humanos, desconociéndose exactamente los nombres de estos.

Año 503

Muere Swegde, por lo que Vanladi hereda el trono de Upsal.

Año 634

Tras el rapto de Idunn, y el contrarapto de Loki de la diosa para devolverla a Asgard, Thjazi persigue a Loki en forma de águila, llegando hasta Asgard, donde los AEsir lo matan con flechas.

Año ???

Thor y Jörmungander, eternos rivales, lucharán durante casi todo el Ragnarök, casi de forma ajena al resto de la batalla. Thor, lanzando su martillo, y extremadamente cansado ya, atravesará la cabeza de la serpiente, matándola, pero siendo herido por un mordisco suyo que le envenará.

Thor dará 8 pasos, y morirá al noveno.

Año 773

Muere Thorri, sucediéndole en el reinado de Götaland y Kvenland su hijo, Nór.

Año 80

Muere Thrudgelmir ahogado por la sangre de Ymir tras morir.

Año 521

Muere Vanladi en extrañas circunstancias durante una batalla. Algunos rumorean que Drífa contrató sicarios para matarle.

Visbur heredaría el trono de Upsal entonces.

Año ???

Tras asesinar a Glaur, Vidar moriría a manos de Yves, que le clavaría repetidas veces la espada Lavatine que Glaur portaba, heredada de su madre, Sinmara. Durante el resto del combate, Yves llevará esa espada, ya que Muspelheim e Yves están muy unidos.

Año ???

Vilh moriría por su elevada edad, de forma tranquila, en su hogar en Midgard.

Sería enterrado en el jardín de su casa junto al cadáver de Freyja, que murió tras el Ragnarök. Vilh la llevó con él y la enterró en la que sería su casa en su nueva vida en Midgard.

Año ???

No mucho después del Consejo del Gimlé, debido a su elevada edad y a la ausencia de Manzanas de Idunn, Vili sería el primer dios en morir de forma natural tras el Ragnarök.

Año 464

Se desconoce cómo Vé pudo morir, si bien la esperanza de vida de los dioses es menor que la de los gigantes, todo apunta a que Vé se negó a comer las Manzanas de Idunn que mantenían con vida a los demás dioses y quiso morir de forma natural.

Año 624

Völund, ya consumido por su oscuridad y su odio, comienza a cometer errores en combate, lo que le cuesta la vida en plena batalla.

Esta es la primera vez que la espada Lavatine deja de tener portador, y pasará a otro en el futuro.

Año 80

Tras una guerra de 7 años, Ymir sería derrotado por los últimos descendientes de Buri, Odín, Vili y Vé.

Año 903

Muere Óter a manos de Loki por error, seguramente durante un hurto.

Año 675

Alric y Eric eran grandes jinetes, pero sus constantes competencias les llevó a cometer un fallo en un bosque, cayendo los dos de su caballo y golpeándose de manera mortal sus cráneos. La cabeza de Alric fue pisada por su caballo, mientras que Eric golpeó tan fuerte con una parte del tronco de un árbol que murió en el acto.

Les sucederían en el trono Yngve y Alf, hijos de Alric.

Año 950

Tras tantos años y siglos de asesinatos, los crueles Fjalar y Galar son encontrados muertos en Nidavellir, las causas son desconocidas.

Año 698

Los elfos oscuros Fjalar y Galar, unos hermanos conocidos por sus asesinatos a lo largo de la historia, convencen Gilling de ir en una excursión por uno de los lagos más profundos de Jötunheim, a lo que él, iluso, acepta. Allí, los elfos oscuros hundieron el bote y huyeron nadando, cosa que Gilling no era capaz de hacer.

A la vuelta, anunciaron cerca de la casa de Gilling y su esposa la muerte de Gilling, lo que hizo que su esposa saliese preocupada a ver qué había ocurrido. Nada más salir de su casa, una trampa preparada arrojó sobre su cabeza una rueda de un molino, acabando con su vida.

Suttung, hijo de la difunta pareja, juró vengarse, pero los elfos, que poseían uno de los calderos de hidromiel de la poesía, hicieron un trato y Suttung lo aceptó, siendo él a partir de ahora su nuevo dueño.

Año 934

Tras la ardua batalla, Sigurd no tiene fuerzas, y sus heridas son demasiado graves para seguir con vida, y acaba muriendo. El tesoro y el anillo terminan cayendo al fondo del río Rhin, y Brynhild, pese a estar apenada por Sigurd, va en busca de aquel tesoro, pues la maldición le ha consumido también. Brynhild terminará ahogada en el río tratando de buscar el tesoro.

Tanto el Anillo de Andvari como el tesoro que éste había generado serán jamás encontrados.

Año ???

Tras la ardua batalla, Sigurd no tiene fuerzas, y sus heridas son demasiado graves para seguir con vida, y acaba muriendo. El tesoro y el anillo terminan cayendo al fondo del río Rhin, y Brynhild, pese a estar apenada por Sigurd, va en busca de aquel tesoro, pues la maldición le ha consumido también. Brynhild terminará ahogada en el río tratando de buscar el tesoro.

Tanto el Anillo de Andvari como el tesoro que éste había generado serán jamás encontrados.

Año 1200

Tras cientos de años, el cometido de los hijos de Fenrir, Sköll y Hati, llega a su fin, consiguiendo atrapar a los ancestrales dioses Sól y Máni y devorándolos y sumiendo así a todo el universo en una penumbra constante.

Es el tercer y último presagio que confirma la profecía del Ragnarök.

Año 693

La mujer de Alf, Bera, se sentía atraída por su hermano, lo que puso celoso a Alf, hasta el punto de empalar un día con la espada a su propio hermano delante de los ojos de Bera. Pese a ello, Yngve consiguió asesinar a Alf también en el momento. Los dos serían enterrados en Fyrisvold.

Los sucedería Hugleik, el único hijo de Alf.

Año ???

Mimir, uno de los jötn más sabios, decide incrementar su conocimiento sobre magia e historia en Asgard, junto a los dioses Aesir. Allí, Mimir pasaría un tiempo difícil, pues sus conocimientos no se verían tan incrementados como pensaba, y su papel en él sería más de consejero de Odín y los Aesir.

Como consejero, ya que a Mimir le gustaban poco los Aesir, fue nefasto. Era precisamente su plan, una vez se encontró con que Odín lo quería de consejero, tuvo claro que sería un consejero poco sabio de forma voluntaria, para ganarse la fama entre los Aesir de que su conocimiento era una farsa, cosa que haría que tarde o temprano le quitasen de aquel indeseado puesto.

Año 659

En vista de que la guerra estaba perdida, los generales elfos oscuros Mótsognir y Durin huyen al mundo de Svartalfheim, en aquel momento inhabitado por cualquier forma de vida.

Año 901

Nace Adils, hijo de Högni y heredero del Reino de Solor y legendario guerrero que salió victorioso de la mayor batalla de Midgard después de la guerra entre hombres y gigantes.

Año 863

Nace Agnar, nieto de Hadding, y heredero del Reino de Solor. Se desconoce quién fue su padre, el verdadero hijo de Hadding, pues reinó de forma autoritaria y pocos registros quedan de aquella época. Agnar cambió eso, y pese a su política belicista, es menos autoritario.

Año 633

Nace Agne, hijo de Dag, heredero del Reino de Upsal.

Año 882

Nace Alberich, hermano pequeño de Andvari, que también busca ser artesano como su hermano.

Año 858

Nace Alvíss, el más sabio de todos los enanos.

Año 874

Nace Andvari, un enano nibelungo que rechaza la minería, pues gusta más de la artesanía, envidiando enormemente a los artesanos vegar.

Año 965

Nace Annar, un dios AEsir.

Año 964

Nace Aud, hijo de Nótt y Naglfari, dios AEsir.

Año 2

Nace Audumbla, la vaca cósmica.

Año 653

Nace la jötun Aurboda.

Año 635

Nace Aurvandil, un jötun.

Año 663

Nace Baugi, hermano de Suttung, el cual le traiciona aliándose con Odín y ayudándole a taladrar la montaña donde está escondida la hidromiel de Suttung.

Año 37

Thrudgelmir era capaz de reproducirse autónomamente, como su padre, y engendró a Bergelmir.

Año 25

Buri, de formas desconocidas, engendra por sí mismo a su único hijo, Bor.

Año 801

Fruto de la violación de Odín a Gunnlod cuando este quería robar hidromiel. No se sabe con certeza si fue violación, o una seducción de Gunnlod que realmente se sentía atraída por él.

Es el dios de la poesía.

Año 883

Nace Brynhild, princesa de los reinos unificados de Ringerike y Skjold.

Año 688

Nace Brimir, el famoso cervecero de Muspelheim.

Año 862

Nace Budli, hijo del rey Halfdan el Viejo y heredero del Reino unificado de Ringerike y Skjold.

Año 4

Nace Buri, de forma humanoide y con cabellos de oro, fruto de la mezcla de la leche de Audumbla con la amalgama primordial y un poco de sudor del creciente Ymir.

Año 601

Nace Dag, hijo de Dygve y heredero al trono de Upsal.

Año 1150

Nace Dagr, el último hijo de Nótt, fruto de Nótt y de Delling.

Año 901

Nace Delling, un dios AEsir.

Año 537 - 550

Nace Domald, hijo de Visbur y una nueva esposa que tomó tras abandonar a Aude. Será heredero real al trono de Upsal.

Al mismo tiempo que nace Domald, Gisle y Ond demandan su herencia, por lo que asesinan quemando vivo a Visbur antes de que éste pudiera ver a su hijo.

Pese a todo, Gisle y Ond son ejecutados por el ejército, y Domald se proclama rey, tras una regencia de 13 años.

Año 567

Nace Domar, hijo de Domald, y heredero al trono de Upsal.

Año 500

Nace Drífa, la hija de Snaer que se casará con Vanlandi, el rey de Upsal.

Año 580

Nace Dygve, hijo de Domar, futuro rey de Upsal.

Año 805

Nace Dáinn, un renombrado artesano Vegar conocido por crear una de las espadas más legendarias de todos los tiempos, la cual si se desenvaina debe matar a alguien por obligación. No se sabe su nombre real, pero con el tiempo se le ha atribuido el nombre de "Legado de Dáinn", y sería portada por varios reyes humanos en sus batallas.

Año 720

Nace Egil, hijo de On, futuro heredero del Reino de Upsal.

Año 662

Nacen Eisa y Eimyra, hijas de Logi y de Glod.

Año 119

Nace el Reino de Närke, uno de los primeros reinos humanos de la historia. Su fundador sería el rey Nidud.

Año 856

Tras otra rebelión en Götaland, influida por Ring, consejero del Reino de Skjold, surge un nuevo reino, el Reino de Ringerike, al norte de Skjold.

Año 910

Nace el Reino de Wasken, fundado por un descendiente de Jotunbjörn, hijo de Raum y Hildur, llamado Fjöld. Sería un reino extremadamente efímero, fruto de la independencia de un gran territorio de Ringerike.

Año 153

Nace el Reino de Värmland, uno de los primeros reinos humanos de la historia, fundado a comienzos de la Guerra entre Humanos y Gigantes.

Año 117

Nace Elli, la jötun más longeva de la historia, quitando a Mímir que es decapitado, aunque su cabeza siga aún viva.

Año 640

De ascendencia y paradero desconocido, nace Farbauti, un jötun que navegaba los mares de Jötunheim.

Nunca se supo nada más de él tras la violación a Laufey por la cual nacieron Loki, Helblindi y Býlisteir, ni siquiera el momento de su muerte.

Año 1081

Nace Fjölfnir, hijo de Frey y Gerd, y declarado AEsir pues Frey y Gerd ahora vivían en Asgard tras la guerra.

Año 1126

Nace Forseti, único hijo de Balder y Nanna. Dios de la justicia.

Año 966

Nace Fulla, la diosa Vanir de la abundancia. De ser amiga de Freyja en Vanaheim, pasará a ser sirviente de Frigg en Asgard.

Año 302

Nace el legendario jötun Fornjót.

Año 956

Nace Gefun, la diosa de la virginidad.

Sería una de las mejores amigas de Freyja.

Año 800

Nace Geirrod, conocido jötun por su odio hacia el dios Thor.

Año 630

Nace Gilling, un jötun ancestral que se decía que tenía alguna tara.

Año 101

Surt y Sinmara tienen a su primera y única hija, la gigante Glaur.

Año 623

Nace Glod, hija del rey Grim de Grimsgard.

Año 964

Nace Gná, la diosa Vanir de la plenitud. De ser amiga de Freyja en Vanaheim, pasará a ser sirviente de Frigg en Asgard.

Año 69 - 75

Se desconoce cuándo nació el dragón Grafvitnir, pero se tiene certeza de que fue el primer dragón que existió en los 9 mundos.

Su ascendencia es desconocida, pero se piensa que pudo ser un hijo perdido de Thrudgelmir, que huyó a Niflheim tras la muerte de su padre, pero que no huyó de Niflheim a Midgard, sino que se quedó allí, habitando la enorme cueva que se formó que sería llamada Helheim.

Año 854

Nace Grid, la jötun esposa de Odín que dio a luz al dios del silencio y la venganza, Vidar.

Año 603

Nace el jötun Grim, legendario rey jötun y buen guerrero.

Año 620

Nace Gróa, una de las mayores magas de la historia y de Jötunheim. Se le atribuye la unificación y creación de la magia Galdr.

Año 721

Nace el rey Gudröd, hijo de Sölvi el Viejo, primer rey y fundador del reino de Solor.

Año 843

Nace Gullveig, hija de Heid.

Año 870

Nace Gunnar, rey de Karlaug y hermanastro de Sigurd, pues fue un hijo de Sigmund con otra mujer de la cual se desconoce todo.

Año 699

Nace la jötun Gunnlod, hija de Suttung, y guardiana de la hidromiel de la poesía que su padre guardaba.

Año 835

Nace Halfdan, apodado "El Viejo" como muchos en su linaje. Es hijo del futuro rey Ring, fundador de Ringerike, y heredero de su trono.

Durante su reinado, además, anexionó las tierras del reino de Skjold.

Año 898

Nace Hedinn, heredero fallido del Reino unificado de Ringerike y Skjold, Hjarrandi. Se le conocía por estar loco o demente.

Año 812

Nace Heid, quien sería la madre de Gullveig.

Año 880

De maneras desconocidas, y secretas, pues ni Odín ni las hijas de AEgir y Rán jamás han hablado de ello, nace Heimdall, engendrado por Odín junto a las 9 hijas de AEgir y Rán.

Año 680

Nace el gigante Helgi, herrero de Odinsaker que en cierto momento se rebelaría, desencadenando la guerra civil en Odinsaker para finalmente ganarla y gobernar la tierra hasta el Ragnarök, donde se alistaría junto a todo su pueblo en las filas de Thrym.

Año 1086

Nace Hermod, el segundo hijo de Odín y Frigg, dios mensajero.

Año 748

Nace Hildur, hija del rey Gudröd el Viejo.

Año 880

Nace Hjarrandi, hijo de Budli y heredero del Reino unificado de Ringerike y Skjold.

Año 970

Nace Hlín, la diosa Vanir de la protección. De ser amiga de Freyja en Vanaheim, pasará a ser sirviente de Frigg en Asgard.

Año 935

De ascendencia desconocida, nace Hoenir, el dios de la indecisión.

Año 800

Nace Hreidmar, rey de los Nibelungos e hijo de Durin.

Año 971

Nace Hrodulf, hijo del rey Adils e Yrsa. Se le apoda "El Tenebroso" por su oscuro temperamento y pensamientos. De joven, reconquistaría el Reino de Wasken con su padre y éste se lo asignaría para su gobierno, formándole desde los comienzos en la política.

Odía a su madre, y es posible que por eso luego Adils la desterrase.

Era heredero de Solor, pero decidió establecerlo como gobernador de la ciudad de Karlaug por el sentimiento aún vivo de independencia que allí había.

Año 660

Nace el jötun Hrungrnir, objetivo de ataques y desafíos de Thor por demostrar su valía y entrenarse como uno de los mayores dioses AEsir.

Año 682

Hijo de Gudmund y una mujer jötun desconocida, nace Höfund, heredero del Reino de Odinsaker.

Año 882

Nace Högni, hijo de Agnar y heredero del trono del Reino de Solor.

Año 877

Nace Idunn, una elfa luminosa hija de Ivaldi, concretamente la primera hija que nacería en Alfheim. A tempranísima edad, Idunn fue enviada a las puertas de Asgard, donde Odín la cuidó como un padre.

Año 625

Nace el gigante de hielo Ivaldi, que engendrará múltiples hijos, entre ellos los herreros enanos llamados "Hijos de Ivaldi", de los cuales se desconoce realmente el momento de su nacimiento, cuántos son, sus nombres y quién fue su madre o sus madres.

Año 797

Nace Jörd, una gigante de hielo que sería en el futuro madre del dios Thor junto con Odín.

Se caracterizaría por ser celosa, tras su ruptura con Odín, Jord envidiaría con locura a las demás esposas como Rind, Gunnlod o Frigg.

Año 794

Nace Jámsaxa, de ascendencia desconocida, que será la jötun que dé a Thor su primer hijo, Magni.

Año 377

Nace Jökul, hijo perdido de Kári que nace y vive en Midgard.

Año 986

Nace Jörd, la cual, pese a compartir nombre con la madre de Thor, no son la misma persona. Es hija de Nótt y Annar.

Año 660

Uno de los primeros dioses Vanir de los que se tiene constancia, pero de los cuales se conoce bien poco. Era el dios de la sabiduría, gran amigo de Mimir incluso sin vivir aún Mimir en Vanaheim (para eso quedarían cientos de años). No le gustaba escribir, pero sí leer, es por ello que la gran mayoría de conocimientos que Kvasir dejó en el mundo fueron a través de sus conversaciones con Mimir y del hidromiel de la poesía.

Año 672

Nace Laufey, la jötun que dará a luz a Loki, el jötun más legendario de los últimos tiempos.

Año 799

Nace Lytir, el dios Vanir uno de los dioses más ancianos de los que se tiene registro y un declarado anti-magia.

Año 870

Hijo de Thor y Jámsaxa, nace Magni, el heredero del trueno y de Thrudheim.

La relación de Thor y Járnsaxa es efímera, se intuye por ello que no estaban casados ni enlazados de ninguna manera, sino que fue algo momentáneo.

Año 839

Nace Meili, hermano de Thor e hijo de Odín y Jörd de igual manera.

Año 892

Nace Naglfari, un dios AEsir.

Año 1100

Nace Nanna, hija de Nepr y por ende nieta de Odín. Es la diosa de la dulzura.

Año 881

Nace Nepr, el cual se dice que es hijo de Odín, pero se desconoce su madre. Nepr apenas toma partida en las decisiones de los AEsir por decisión propia.

Año 919

De padres desconocidos nace Nerthus, hermana de Njörd.

Año 89

Nace Nidud, rey fundador del Reino de Närke y único en reinar aquel reino.

Año 917

De padres desconocidos nace Njörd, que se convertirá en el rey de los dioses Vanir en el futuro.

Año 901

Nace Nótt, la única hija de Narfi, y la única nieta de Loki.

Su personalidad y temperamento son peculiares, especiales. Le encanta la guerra y las batallas, le gusta ser autosuficiente y tiene una capacidad de liderazgo enorme.

Año 693

Nace On, único hijo de Jorund, y futuro heredero del Reino de Upsal.

Año 933

Nace Onela, hijo de Hedinn y heredero al trono del Reino unificado de Ringerike y Skjold.

Año 745

Nace Ottar, hijo de Egil, y el que sería último rey del Reino de Upsal.

Año 759

Nace Raum, apodado "El Viejo" como muchos en su linaje. Es hijo del rey Nór.

Año 901

Nace Rind, la jötun que daría a Odín un único hijo, Vali.

No llega a casarse con Odín, pero en sus visitas por Jötunheim, precisamente en una larga visita que hizo en la zona de Vestsalir, engendró a Vali.

Año 651

Nace la jötun Rán.

Año 805

Nace Sigmund, un legendario guerrero humano. Luchará en la Rebelión de Solor como guerrero, servirá más adelante como guerrero al Reino de Solor, hasta que un día decida, con una parte del ejército de Solor, conquistar Karlaug y quedárselo él como rey.

Año 874

Sisibe da a luz en el Bosque de Suabia a un niño, al que llama Sigurd. Sigurd se convertirá en mejor guerrero que su padre, y en el mejor guerrero humano de todos los tiempos.

Año 853

Nace Sigyn, la diosa de la victoria.

Año 89

Nace Sinmara.

Año 903

Nace la jötun Skadi, hija de Thjazi.

Año 563

Nace Skrymir, a quien en el futuro llaman "El Loki de Utgard" por sus fechorías y su pequeño tamaño. No se dice explícitamente que sea hijo de la jötun Elli, pero él menciona en varias ocasiones que ella le crió de joven en Utgard.

Año 960

Nace Skimir, dios mensajero, mensajero y vasallo del dios Frey.

Año 483

Nace Snaer, hijo de Jökul. Es la raíz de la mayor dinastía y linaje de toda la historia de los humanos. Es medio jötun medio humano, lo que le permite vivir muchos más años que un humano promedio.

Año 84

Nace Surt.

Año 654

Nace el legendario jötun Suttung, el Vengador.

Es hijo de Gilling y de una madre de nombre desconocido.

Año 892

Nace Svípdag, un joven jötun, hijo de Gróa y de Aurvandil. Svípdag se entrenará desde muy joven como guerrero.

Año 455

Nace Swegde, el que será el padre de la casa Yngling, fundadora de uno de los mayores reinos humanos de la historia.

Año 872

Nace Sif, de ascendencia desconocida, pero diosa de la belleza.

Año 700

Nace Sölvi, fundador y rey del reino de Solor, uno de los primeros reinos de Midgard y el más longevo de todos.

Año 837

Nace Thor, dios del trueno, hijo de Odín y de Jörd.

Año 683

Nace Thorri, hijo del rey Snaer. Sería el rey del reino de Götaland y Kveland, para más tarde estos reinos ser unificados por su hijo, Nór.

Año 24

De igual forma que con sus dos hermanos, Thrudgelmir es otro hijo de Ymir, en este caso engendrado a partir de la fusión de las piernas del gigante primordial. Thrudgelmir es un gigante de 6 cabezas.

Año 91

Nace Thrym, futuro heredero de los reinos de los gigantes en Midgard.

Año 1084

Nace Tyr, hijo de Odín y Frigg, dios de la guerra.

Año 889

De padre desconocido, nace Ull, hijo de Sif y dios del arco. Un gran guerrero, algo solitario, pero con grandes habilidades en bosques y con el arco.

Año 141

Nace Valfthrúdnir, uno de los jötun más sabios que jamás ha existido. Sus escrituras son usadas actualmente como fuente de información sobre el pasado, destacando como el más sabio sobre lo referente a los comienzos del universo.

Año 923

Nace Vali, dios de la luz eterna, y vengador futuro de la muerte de Balder, poniendo a Hoder sobre una hoguera, sin llegar a matarlo pero dejándole gravemente herido.

Año 480

Nace Vanladi, hijo de Snaer y Vana, heredero al trono de Upsala.

Año 871

Nace Vidar, hijo de Odín y Grid, dios del silencio y la venganza.

Año 518

Nace Visbur, hijo de Vanladi y Drífa, futuro heredero al trono de Upsal.

Año 1

Nace Ymir, con una forma pequeña, similar a la de un humano.

Año 943

Nace Yrsa, una humana que se convertiría en reina al casarse con Adils.

Año 335

Nacen los gigantes AEgir, Logi y Kári, hijos de Fómjot y de una madre desconocida.

Año 652

Nacen Alric y Eric, hijos de Agne. Se dice de ellos que eran grandes montadores de caballo.

Año 82

Odín, Vili y Vé llevan a cabo su primera obra, la creación de la raza humana, destinada a vivir en el mundo de Midgard.

Esto comienza con dos humanos, que ramificarán la raza con su descendencia, Ask y Embla.

Año 1091

Nacen los dioses Balder y Hoder, no a la vez, pero en el mismo año. Los dos serían los últimos hijos de Odín con Frigg.

Balder sería el dios de la luz y la paz, mientras que Hoder sería el dios de la ceguera.

Año 39

Bolthor tenía la misma capacidad de reproducción que su padre, y engendró así a sus 3 hijos, Bestla, Mímir y un hijo de nombre desconocido.

Año 23

Ymir, que era capaz de reproducirse autónomamente, engendra a partir del sudor de sus axilas a dos hijos, uno de ellos llamado Bolthor y una hija de nombre desconocido.

Año 856

Nacen los legendarios artesanos vegar Brokk y Sindri.

Año 875

Nacen Dváli y Narfi, hijos de Loki y de Sigyn.

Año 617

Nacen los hermanos elfos oscuros Fjalar y Galar, conocidos por sus crímenes y asesinatos. Siempre se ha desconocido el qué les llevaba a ser como eran, porque en algunas ocasiones la codicia lo justificaba, pero en otras no.

Año 957

Hijos de Njörd y de Skadi, nacen Freyja y Frey.

En el futuro, Loki promoverá rumores sobre la legitimidad de los padres de Frey y de Freyja, pues insinuará que Skadi no fue realmente la madre de estos dos dioses, sino que fue Nerthus, sugiriendo un incesto por parte de Njörd con su hermana, ya que es "costumbre de los Vanir".

Año 891

Hija de AEGir y Aurboda, nace Gerd, la jötun más hermosa jamás vista. Poco más tarde, nacería Beli, su hermano.

Año 535

Nacen Gisle y Ond, hijos de Visbur con su esposa, una hija de un aristócrata, llamada Aude.

Año 854

Hijas de Geirrod.

Año 651

Nace Gudmund, primer rey y fundador de Odinsaker y sus hermanos, consejeros.

Año 898

Nacen Hild y Sigrún, princesas del reino de Högni, su padre.

Año 672

Nacen Jörund y Eric, hijos de Yngve.

Año 862

Nacen las hijas de AEGir y Rán, prácticamente todas seguidas, las llamadas "doncellas de las olas".

Año 801

Hijos de una violación de un Jötun llamado Farbauti a la jötun Laufey. Todos se gestan a la vez.

Año ???

Se desconoce cuándo exactamente, pero alrededor de esta época se estima que nacieron la o las camadas de los actuales dragones que roen las raíces del Ragnarök y devorarán los cadáveres del Náströnd cuando este mundo se convierta en el reino de los muertos.

Esto implica, que durante milenios, Helheim es un mundo casi inhóspito, solamente habitado por dragones.

Estos dragones son comúnmente llamados:

- Nidhogg
- Goinn
- Moinn
- Grabak
- Grafvöllud
- Ofnir
- Svafnir
- Nad
- Hring
- Höggvard

Año 783 - 788

Nacen los tantos hijos del matrimonio de Raum y Hildur.

- Ring, quien fundaría su propio reino, Ringerike.
- Guðröd.
- Höd.
- Hadding.
- Finnalf.
- Godbrand
- Jotunbjörn

Año 949

Nacen Jörmungander, Fenrir y Hela, los llamados "Vástagos del Caos". Hijos de Loki y Angrboda.

Año 924

Nacen Modi y Thrud, los primeros hijos de Thor y Sif.

Año 726

Nacen Nór, Górr y Goi, hijos del rey Thorri. Nór sería el primer y único rey de toda la historia que gobernaría Midgard entero. De Górr y Goi se desconoce su futuro.

Año 65

Bor y Bestla tienen 3 hijos, Odín, Vili y Vé.

Año 971

Nacen Sköll y Háti, los lobos hijos de Fenrir y de una loba del bosque de Járnsvid llamada Hróðvit.

Año 119

Mundalfari y Glaur tienen sus dos y únicos hijos, la diosa Sól y el dios Máni.

Año 675

Nacen Thjazi, Idi y Gang, los hijos jötun de Ivaldi, además de los primeros que tuvo.

Año 953

Nacen Vilh Yves, Sveinn y Holger, hijos de Odín y de Gullveig

Vivirán en Asgard una pequeñísima parte de su infancia.

Año 360

Nacen los hermanos Völund, Agilaz y Slagfid, hijos de Waetla, y de padre desconocido.

Los tres se convertirán en buenos herreros de la raza de los elfos oscuros y vivirán en las montañas circundantes a la región del Lejre.

Año 670

Nacen Yngve y Alf, hijos de Alric y futuros herederos del Reino de Upsal.

Año 858

nacen los 3 hijos de Hreidmar. Ninguno es de la misma madre, y se desconocen las identidades de las 3 mujeres con las que Hreidmar engendr  a sus hijos, algo similar a lo que ocurri  con su padre, Dur n, desconoci ndose la identidad de su madre.

A o 323

Tras m ltiples generaciones, la descendencia de aquellos gigantes que migraron a Alfheim fue viendo su gen tica modificada, en gran parte, por la nueva naturaleza de aquel mundo y el cambio de cultura y tradiciones que esto conllev . Naci  entonces la raza de los elfos, unos seres mucho m s peque os que los gigantes.

Estos elfos se dividieron en 2 subrazas, los elfos luminosos, habitantes de la superficie y los elfos oscuros, habitantes de cuevas que rara vez sal an a la luz de S l.

A o 720

Tras no muchas generaciones, la raza de los enanos se comenz  a diferenciar gen ticamente de los elfos oscuros, sus primog nitos. Algunas diferencias giran en torno a su tama o y sus propiedades f sicas, adaptados a las cavernas y a condiciones duras, pero la principal de todas es la imposibilidad de los enanos de recibir luz de S l, ya que esta quema su piel por tosca que sea.

Los enanos dividen su raza en 2 subrazas, provenientes cada una, respectivamente de M tsogn r y de Dur n. La raza de los Vegar, maestros artesanos, y la raza de los Nibelungos, incre bles mineros.

A o 620

En el caso de los gigantes que migraron a Muspelheim, s  que hicieron falta m s generaciones para que la gen tica y las adaptaciones se viesen reflejadas en los gigantes, llegando a nacer as  la raza de los gigantes de fuego, gigantes mucho m s adaptados a la extrema orograf a y terrenos violentos de Muspelheim, as  como a su elevada temperatura.

A o 560

No hizo falta un gran acopio de generaciones para que los gigantes que migraron a J tunheim viesen su herencia modificada por las condiciones tan duras de J tunheim, volvi ndose m s toscos y adaptados al fr o del mundo.

A o 84

Od n reina Asgard con Vili como su consejero tras la partida de V  hacia Vanaheim.

Los primeros dioses AEsir nacen de emparejamientos de Od n y Vili con algunas mujeres humanas, algunos de primeros dioses m s relevantes son **Mundalfari**.

A o 997

Vilh y Freyja no participar n en la guerra, pero s  en alguna batalla sucedida cerca de su casa del bosque o en su aldea natal.

A o 997

N tt ser  una guerrera important sima en la Guerra de los Dioses, demostrando c mo tras tantos a os de entrenamiento, es la mejor guerrera que se ha visto hasta el momento.

Muchas dudas pueden surgir respecto a por qu  no es una Valky a, y el motivo es que la personalidad de N tt no es permisiva con ello, ella prefiere ser independiente.

A o 984

N tt y el dios Annar se casan, siendo este su segundo matrimonio. Por desgracia, este obtendr  el mismo futuro que el anterior, pero esta vez por motivos muy diferentes. Annar era una persona muy dif cil, injusta, incluso.

A o 1147

Se lleva a cabo lo que será el último matrimonio de Nótt, el único que realmente funcionó correctamente.

Como curiosidad, este es el único matrimonio de Nótt de la misma edad que ella, los demás eran extremadamente más jóvenes que ella.

Año 923

Nótt y Naglfari se casan, formando un matrimonio corto, pues pese a que los dos lo pasaban muy bien juntos, Nótt no era capaz de amar a Naglfari como él deseaba y se merecía. El temperamento de Nótt era muy diferente.

Año 856

Las pesadillas de Gullveig se acrecentan, generándola ataques de ira fuertes.

Debido a sus investigaciones sobre una magia más oscura que el propio Galdr, su mente está llena de aquello. En uno de estos ataques de ira, se descontrola y destruye todo el pueblo, matando en el proceso a todos sus habitantes en lo que se conoce como el Desastre de Vadstena.

Algunos relatan este suceso como "Un conjunto de sombras se cimieron sobre el pueblo de Vadstena, y nada consiguió respirar tras aquello".

Tras esto, se encontraron marcas mágicas en el pueblo.

Año 962

El Episodio Oscuro de Asgard es un nombre popular a una historia que se rumoreó como real durante muchos años en los demás mundos. Finalmente se confirmaría la veracidad de esta historia tras mucho tiempo.

Una mañana, en Asgard, concretamente en la Isla de Lyngví, varios dioses AEsir estaban presentes, viendo como 4 hijos de Odín, muy jóvenes, jugueteaban con un joven lobo, de procedencia desconocida, se dice que era de una reciente camada de la región de Gladsheim de Asgard o del Bosque de Jámvid de Jötunheim, siendo esta última la correcta.

Los niños eran los hijos de Odín con la diosa Vanir, Gullveig, y en cierto momento, uno de ellos fue asustado por el lobo, que solo trataba de jugar. Ese susto despertó un poder dentro de él, un poder incontrolable, y el niño se transformó en una sombra violenta, descontrolada, que hirió a varios dioses hasta que fue interceptada por el dios Thor y el caos sombrío se disipó, dejando ver por fin, de nuevo, al niño dormido que se ocultaba tras esa sombra.

Año 988

Sucede una de las batallas más recordadas de Midgard por su narrativa, además de por su brutalidad en ciertas ocasiones.

La batalla se da entre los reinos de Ringerike y Solor, que se unieron para acabar con el reino de Götaland, pero entraron rápidamente en tensiones. Adils, rey de Solor y Onela rey de Ringerike.

Adils es padre de Hrodulf, hijo de su esposa, Yrsa, y trata de pedirle ayuda. Hrodulf le envía desde Karlaug una guarnición de guerreros, y tras ganar la guerra, estos le piden un pago por sus servicios bélicos. Entre esos pagos, piden el anillo de Sviagriss, que conocían que estaba en posesión del rey Adils.

Adils se negó a realizar tales pagos porque los consideraba desproporcionados siendo ayuda de su propio hijo. Pero, por su victoria, él se llevó el casco de Onela, su caballo y su cota de malla y prometió a su hijo duplicar los pagos pedidos cuando conquistase el mundo.

Año 848

Durante varias décadas, Götaland controló Midgard entero, pero las rebeliones se sucedieron, siendo la más destacable de ellas la Rebelión de Solor, llevada a cabo por los hijos de Raum y Hildur.

Esta rebelión derrotó las fuerzas de Götaland en muchos puntos, surgiendo nuevos reinos independientes:

- Reino de Karlaug, al noreste más extremo, fundado por Höd.
- Reino de Skjold, al suroeste de Midgard, fundado por Finnalf.
- Reino de Solor, al este, en el antiguo territorio original del Reino de Upsal, fundado por Hadding.

Los demás hijos, Ring, Godbrand y Jotunbjöm quedarían como consejeros de algunos de esos reinos, mientras que Gudröd se mantendría fiel a Götaland.

Año 768 - 771

Durante el reinado de Egil, conocedor de que On tenía un esclavo llamado Tunne que escondía secretos y tesoros del rey, lo bajó de rango a prácticamente nada, lo que ofendió a Tunne. Ocurrió entonces una rebelión de esclavos liderada por Tunne. Con ayuda del rey Frode, del Reino de Lymfjord consigue ganar la apretada guerra civil, pero Egil habría muerto en aquella rebelión, entonces Ottar, su hijo, le sucedería en el trono.

Año 1075

Pese a que fue por un corto periodo de tiempo, la cabeza de Mimir fue portada por Hoenir durante un tiempo durante su estancia en Vanaheim, mientras Hoenir gobernaba a los Vanir. La incompetencia de Hoenir hizo que la mayoría de decisiones fuesen tomadas por Mimir en realidad, por lo que los Vanir le cogieron mucho cariño a él, y rechazado al dios Hoenir.

Año 974

Sól y Máni han cumplido su propósito por varios milenios, pero recientemente han comenzado a fallar, por cansancio o distracciones, por lo que Odín aprovecha y manda a Sköll y a Háti al Ginnungagap a perseguir a los dioses. Previo a ello, naturalmente, los secuestró del Bosque de Jámvid donde vivían con sus padres, Hródvit y Fenrir, y su abuela Angrboda, los cuales no se enteraron del secuestro.

Año 906

Odín pide a Brynhild intervenir en una guerra humana entre los reyes Gunnar y Agnar, pidiéndole que favorezca a Gunnar.

Brynhild, en cambio, desoye su orden y favorece a Agnar en batalla. Por esto, Odín la castiga encerrándola en un castillo abandonado de Muspelheim hasta que alguien la rescate.

Año 1076

Tras haber investigado árdamente esa magia, y según rumores, habiéndolo investigado en su momento junto a Gullveig, Odín realizó con Freyja un experimento mágico, que transformó a Freyja en una persona completamente diferente, leal a él y enamorada de él, pero además, violenta y amante de las guerras y del poder. Su pelo se tomó rubio, y su piel levemente más oscura, cuando Odín le preguntó su nombre, ella no respondió "Freyja", sino "Frigg".

Esto rompió la amistad que entablaba con Holger, pues su interés por el conocimiento y la magia habían sido tapados por su interés bélico.

Año 1096

Odín desea probar su sabiduría retando a Valfrúdnir, pese a que su esposa, Frigg, no se lo aconseje.

Allí, Odín se hace pasar por pobre, y llevan a cabo una batalla de conocimiento sobre sabidurías del pasado, del presente y del futuro.

Valfrúdnir moriría, pues Odín le tendería la trampa de preguntarle algo que solo él puede saber, algo privado.

Año 791

Odín, deseoso de poseer más conocimiento, y conocedor de la ubicación de los calderos de hidromiel de la poesía, decide ir al que protege Suttung. Allí, pasará un verano trabajando para Baugi para convencerlo y poder hacer un trato con él por un mero sorbo del hidromiel, engañándolo.

Baugi, hermano de Suttung, taladra un agujero en la montaña por el que Odín, transformado en serpiente con magia, se cuela. Allí, la hija de Suttung, Gunnlod, custodia el hidromiel.

Las historias difieren aquí, unas cuentan que Odín violó a Gunnlod y luego bebió todo el hidromiel de la poesía, y otras cuentan que llegó a otro trato con Gunnlod, en el que pasaría al menos 3 días con ella, y luego el dejaría dar 3 sorbos del hidromiel, pero igualmente la engañaría y se bebería todo, huyendo tras ello.

Año 849

Tras más de un milenio, Odín y Mimir se reencuentran en Jötunheim, ya que el rey de los AEsir quiso visitar el Pozo de Mimir en busca de sabiduría y conocimiento. Allí, Odín perdió uno de sus ojos como sacrificio por poder beber del pozo.

Tras eso, Odín cortó la cabeza de Mimir, y con leves conocimientos de magia, revivió solamente la cabeza, para portarla y que ésta le aconsejase en el futuro. No se considera esto la muerte de Mimir, pero sí que supone la incapacidad de Mimir de hacer cualquier cosa más que hablar.

Mímir nunca tuvo reencarnación de aquello, lo entendió desde el principio y navegó junto al destino sin queja.

Año 860

Odín, en su búsqueda por el conocimiento y la sabiduría máxima, visita a las nornas, pensando que ellas le podría proporcionar si no sabiduría, indicios de cómo y dónde encontrarla. Sobre todo, la premisa de la consulta es el futuro.

Las nornas le cuentan a Odín la profecía del Ragnarök, de cómo la era de los dioses y las criaturas llegará a su fin, de cómo el universo que él mismo creó se amoldará a un nuevo destino, y de cómo Odín, padre de los Vanir, morirá por las fauces del lobo hijo de Loki, montado por uno de sus hijos.

Año 1153

En busca de respuestas por las continuas pesadillas de Balder, Odín vuelve a acudir a las nornas.

"Una voz del pasado emanó sus últimas palabras." dijo Urd.

"No puedes huir del destino." dijo Verdandi.

"Te estrellarás contra él." dijo Skuld.

Nada más dijeron, Odín tuvo que irse, siendo esta la última vez que verá a las nornas.

Año ???

Tras salir de la biblioteca, Holger se sorprende al ver a Odín esperándole afuera (porque se ha dado cuenta del hurto de su llave de la biblioteca privada).

"¿Qué tramas, Holger?", pregunta Odín.

"¿Por qué ejecutaste a aquella maga?", pregunta, atrevido, Holger.

"Recuerdo darte respuesta una vez me preguntaste sobre ello.", responde Odín.

"Era tu mujer.", responde Holger.

"Lo fue y lo dejó de ser mucho antes de la ejecución, sí.", respondió Odín.

"¿Por qué eso está oculto en la biblioteca secreta, si todas tus demás esposas son bien conocidas?", preguntó Holger.

Odín se acerca a Holger, y le susurra al oído, "Los caprichos del destino son injustos, incluso enfurecen, y continuarán siendo así si nada se interpone en su camino."

Año 81

Tras la creación del Yggdrasil y los mundos, la tríada de dioses se instala en el mundo ubicado en la copa del árbol de la vida, y lo bautizan como Asgard, la casa de los dioses Aesir.

Año ???

De igual manera que con Rasvelg, los dragones perecerían en algún momento durante el Ragnarök. Todos aquellos restantes que no fueron a la lucha (solamente fue Nidhogg), morirían sepultados por la violencia extrema generada por el caos de la guerra. Estos dragones eran Goinn, Moinn, Grabak, Grafvöllud, Ofnir, Svafnir, Nad, Hring y Höggvard.

Año ???

El Ragnarök está ya cerca de su final. Todos los enanos, sin excepción alguna, han muerto ya en combate.

Año 1201

Tras el durísimo Fimbulwinter, la raza de los humanos no pudo sobrevivir a las extremas condiciones. Muchos perecieron, otros vivieron en otros mundos y adoptaron un ambiente de vida diferente. 2 humanos, dos jóvenes humanos salvados por Vilh, Lif y Lifthrásir, supondrían más tarde el comienzo de una nueva raza de humanos.

Los animales también perecerán en su totalidad.

Año ???

El Ragnarök está ya cerca de su final. Todos los jotun, exceptuando únicamente a Rasvelg en Helheim, han muerto en combate.

Año ???

El Ragnarök está ya cerca de su final. Todos los muspel, exceptuando a Surt, que continúa destruyendo la creación de Odín, han muerto en combate.

Año 779

Raum y Hildur contraen matrimonio.

Año 933

Regin trata de forjar una espada a Sigurd, pero sale muy mal, pues Regin nunca ha forjado nada. Es entonces cuando Sigurd, un día, encuentra en su antiguo hogar la espada que portó su padre, Sigmund, otro gran guerrero. Una espada que algunos llamaban Espada de Gram y otros Balmung.

La espada Balmung fue una de las espadas forjadas por Völund en su cautiverio en Midgard, y la encontró tirada en una montaña el padre de Sigurd, Sigmund, quedándose para sí.

La espada, una vez la encuentra Sigurd, está rota, por lo que llaman a un enano llamado Alberich para que la arregle. Alberich es realmente el hermano y ayudante de Andvari.

Año 930

Regin, tras algo de investigación, conoce que el paradero de Fafnir es el Brezal de Gnita, en Midgard, atravesado por el río Rhin. Cuando llega a Midgard, pasa un tiempo buscando un guerrero lo suficientemente valiente y habilidoso como para enfrentarse al dragón y entregarle el tesoro, porque Regin seguía bajo los efectos de la maldición.

Sigurd, el guerrero humano más laureado de todos los tiempos, se ofrece voluntario, y Regin lo adopta como hijo.

Año 825

Tras múltiples guerras civiles, el Reino de Grimsgard pasa a ser Grimsgard, una simple ciudad. Todas las ciudades bajo la monarquía de Grim se declaran independientes, y muchas de ellas terminan desapareciendo por fuertes migraciones a los reinos de Thrymheim y Utgard, exceptuando algunas como la ciudad costera de Trève.

Año 865

El reinado de Halfdan se caracterizó por su belicismo, llegando a conquistar el Reino de Skjold desde el que su padre consiguió fundar su propio reino.

Año 601

La esposa del difunto Bergelmir y hermana del recién fallecido Bolthor, quien se dice que vagaba con tristeza siempre, decide marcharse con algunas compañeras Jötun a vivir al Bosque Járvid, alejadas del resto de sociedad. Este es el origen de toda la historia relacionada con aquel bosque.

Año 1166

Una vez Holger ya está lo suficientemente bien, decide reunir a todos, concretamente a Yves y a Vilh, pues desconocen aún los detalles de aquella misión.

Holger explica lo descubierto y lo sucedido después. Yves no reacciona de ninguna manera, lo procesa, pero no muestra furia alguna, en cambio, Vilh muestra una faceta furiosa que sus hermanos jamás habían visto antes, pues la única vez que vivió algo así, fue con la partida de Freyja.

"Gullveig fue la que me cuidó y enseñó todo lo que sé a día de hoy. Fue mi madre, sin yo saberlo, me cuidó con secretismo, pero desde lo más profundo de su corazón. Él la asesinó, a mi madre. Ese al que llamamos Padre de Todos no merece que yo le nombre como Padre. Ese que huye del destino, debe conocer el sabor del mismo.", dice Vilh, antes de salir de su casa.

Año 874

Se forjan las armas y artilugios legendarios de los AEsir, forjados en 2 tandas, unos por los enanos Brokk y Sindri, y otros por los enanos Hijos de Ivaldi.

Los Hijos de Ivaldi son los primeros en fabricar lo siguiente:

- Gungnir, la lanza de Odín.
- Skíðbladnir, el barco de Frey.
- Cabello de oro puro, para Sif, que se dice que crecería como cabello natural.

Los siguientes fueron los hermanos Brokk y Sindri, cuya obra fue sabotada por Loki con el fin de no perder la apuesta, transformándose este en mosca y molestando, por ello el Mjölñir tiene el mango errático (más pequeño de lo normal).

- Gullinbursti, el jabalí de oro de Frey.
- Draupnir, el anillo de las riquezas de Odín.
- Mjölñir, el martillo de Thor.

Pese a perder la apuesta, Loki y su elocuencia se las arreglan para evadirla.

Año 859

Tras formarse la leyenda en torno al Bosque de los Grilletes, nadie se atrevió a entrar en él, por lo que su estado era idéntico al de la vez que mataron al padre de Gullveig.

Al entrar, Gullveig llegó al sitio donde su padre estuvo inmovilizado, y observó que los grilletes aún estaban ahí. Sus pensamientos comenzaron a fluir más de lo debido, adulterados con ira, una ira incontrolable que volvió a provocarle un ataque a Gullveig, esta vez no destruyó ningún pueblo con su gente dentro, sino que destruyó una parte grande del bosque, creando un gran claro.

Año 81

Tras la creación del Yggdrasil, el propio árbol de la vida comienza a abrir un boquete en Niflheim desde el cual absorbe los "susurros" del Ginnungagap, condensándolos de camino a la superficie, formando una especie de agua. Esta fuente de agua susurrante es conocida como Fuente de Hvergelmir o Pozo de los Susurros, y de ella manan 11 ríos, llamados los Ríos Élivágar, de los cuales varios de ellos atraviesan las ramas del Yggdrasil pasan a otros mundos, donde desembocan.

- **Svöl**, que desemboca en el propio Niflheim.
- **Gjöll**, que desemboca por Helheim.
- **Gunnthrá**, que desemboca por Svartalfheim.
- **Fjörm**, que desemboca en el propio Niflheim.
- **Fimbulthul**, que desemboca por Midgard.
- **Slíd**, que desemboca por Helheim.
- **Hríd**, que desemboca en el propio Niflheim.
- **Víd**, que desemboca en Jötunheim.
- **Sylgr**, que desemboca en el propio Niflheim.
- **Ylgr**, que desemboca en el propio Niflheim.
- **Leiptir**, que desemboca en Alfheim.

Año 499

Snaer funda el Reino de Götaland al noroeste de Midgard.

Año 659

Se funda el Reino de Heorot en la región del Lejre, un reino que unifica los distintos pueblos de la región así como a los elfos oscuros separados en los montes de la región de los elfos luminosos.

Año 325

Se funda el primer reino de los elfos, el reino de Hunaland, separado del resto del mundo de Alfheim por el Bosque de Myrkvid.

Año 676

Gudmund, junto a sus hermanos, fundan el Reino de Odinsaker en la vasta planicie de Glaesisvellir, en el noreste de Jötunheim.

Año 478

Al noreste de Midgard, el guerrero Swedge funda el reino de Upsal.

Año 619

Se funda Grimsgard, uno de los primeros reinos de Jötunheim, fundado por el rey Grim.

Año 630

Se edifican algunos templos y palacios en Muspelheim, sin llegar a formar reinos nunca por la orografía violenta del terreno. Entre los más conocidos, están algunos palacios de la región de Frakkland o el Ókólnir, un edificio que parecía ser una posada, pero que nunca llegó a terminar de construirse.

Año 468

Se fundan los primeros reinos de gigantes en Jötunheim, prácticamente de forma paralela debido a la dispersión por todo el mundo de aquellos que huyeron de la guerra.

Entre los reinos fundados, los más importantes son el **Reino de Utgard** (gobernado por Bolthor) y el **Reino de Thrymheim** (gobernado por Thrym).

Año ???

Acuden todos los supervivientes del Ragnarök a las ruinas de Asgard, Alfheim y Vanaheim por invitación expresa del dios Vili, los dos principales interesados en aquel consejo.

Allí, todos hablan, y llegan a una conclusión, un nuevo orden. Conocedores de la mortalidad segura de los dioses a partir de ahora, y de los errores cometidos en el pasado, deciden dejar libertad absoluta a los humanos en sus vidas. Los dioses vivirán divididos en un mundo de 3 regiones, Vidblain, Andlang y Gimlé. Donde se ubica el consejo, menciona Vili, es la región de Gimlé, la cual albergará las almas de aquellos fallecidos con bondad. El Vidblain y el Andlang no quedó claro qué funciones llevarían a cabo en el consejo, fueron puntos a interpretar más adelante.

Por otra parte, las antiguas tierras de Helheim, Niflheim e incluso Muspelheim, el ahora llamado Náströnd, albergará las almas de los fallecidos cuya vida haya sido en su mayoría moralmente inaceptable.

Los dioses, así como los habitantes de Náströnd, no tomarán jamás partida en la historia de la nueva humanidad, solo intervendrán en casos extremos.

Año 1159 - 1180

Tras conocer la verdad, los vástagos del caos continuarán haciendo variedad de cosas.

Durante unos años, Vilh continuará investigando el Fjölkyng junto a Holger y Sveinn se entrenará y ayudará a Yves a entrenarse, ya que tras pasar toda su vida en penitencia en Helheim, no tiene ningún tipo de noción de combate.

Durante estos años, conversarán, se conocerán, y especularán sobre el tema de sus orígenes. Una vez, conversando sobre ello, Holger se percata de la presencia de 2 cuervos que han escuchado toda su conversación, y se alarma, llegando a disparar con el arco sin éxito mientras éstos cuervos huían.

"*Hugin y Munin.*" - dijo Holger.

Todos entraron en casa de Vilh, y conversaron alterados, sin tomar una decisión clara.

Año 858

Sigmund conquista el reino humano de Karlaug, proclamándose su rey. Allí también se casa con la hija del antiguo rey y fundador de Karlaug, Höd, la joven Sisbe.

En principio, Sigmund fue enviado por Solor como general para la toma de Karlaug, pero éste, una vez conquistó el territorio, no lo anexionó a Solor, sino que lo reinó él. Por ello, Solor y Karlaug estarían en constante batalla desde entonces.

Año 857

Sigmund, previa batalla por la conquista de Karlaug, encuentra la espada de Balmung, que le ayudará enormemente en su batalla. Esta espada fue forjada por Völund en su cautiverio en el reino de Närke en Midgard. La razón de que Sigmund la encuentre en aquella montaña es que, hace siglos, cerca de allí se encontraba el antiguo reino de Närke.

Año 873

Una vez, tras una batalla, Sigmund regresa a casa y observa a su esposa embarazada. Pensando que ésta le ha sido infiel, la expulsa del reino y ella se dirige al Bosque de Suabia, cercano al reino, pero lo suficientemente alejado del mismo como para asentarse.

Año 934

Sigurd, con su espada Balmung, asesina al dragón Fafnir con su esposa, Brynhild, observando la batalla escondida en un brezo.

Tras matarlo, Sigurd, también comenzando a ser controlado por la codicia del anillo, bebe la sangre de Fafnir. Tras ello, Regin, que también estaba oculto, se dirige a Sigurd para obtener su tesoro "por derecho". Los dos batallan, hasta que Sigurd decapita a Regin.

Año 921

Sigurd rescata a la Valkyria en Muspelheim, en una aventura sin precedentes que sin duda dejó huella en la personalidad de Sigurd. Parte de la leyenda que rodea a este guerrero viene de cosas como estas, siendo uno de los pocos guerreros que ha realizado operaciones en otros mundos.

Al rescatarla, Sigurd le promete casarse con ella, y así hacen.

Año ???

Pese a la fuerza de Hela, durante un descuido en batalla, Njörd la atacó. Sindri, pese a su tamaño, atajó el ataque de Njörd, frenándolo para después ser atacado por 2 jötun que lo despedazarían.

Año 657

Debido al asesinato de su padre, Thjazi, Skadi busca venganza de forma valiente pero algo ingenua yendo directamente a Asgard. Allí, los dioses la disuaden y le ofrecen varios tratos. Al final Skadi accede, y elige a un dios con el que casarse, en ese caso, Njörd, de los Vanir.

Año 989

Tras ganar la guerra a Ringerike, Solor se hace con el poder de todo Midgard, al igual que aquellos contra los que se rebelaron, Götaland, una vez hicieron. Adils reinaría el mundo durante poco tiempo debido a su elevada edad, con algunos problemas de independencia por la zona de Karlaug, pero que se disiparían con el tiempo.

Año 944

Finalmente, debido a la debilidad de Karlaug por 40 años de guerra civil, Solor toma Karlaug.

Año 1154

Tras la muerte de Sinmara y la partida de Yves, Surt se queda solo en Muspelheim, y decide hacerle un altar a Sinmara en su palacio.

Su hija, Glaur, heredará su espada, Lavatine, forjada hace 800 años por el elfo oscuro Völund.

Año 1231

La víspera del comienzo del Ragnarök ha comenzado, Surt se dirige en su forma descomunal a Vigrid, junto con los demás gigantes de fuego que viajan en el barco Naglfari.

Año 975

Tras tantos siglos sin su hija por algo cercano a la traición, los padres de Glaur la reciben con cierto resquemor. Con poco tiempo, el amor y la fraternidad se imponen al pasado, y la acogen con cariño.

Año ???

Tras la huida de Yves, incluso antes de que dicha noticia llegase a oídos de las gentes de otros mundos, en la puerta del palacio de Surt y Sinmara en Muspelheim apareció un demacrado Yves, ya en su forma común.

Surt y Sinmara le dieron cuidado hasta que se encontrase mejor y supiese a dónde ir.

Año 1151

Tras la huida de Yves, incluso antes de que dicha noticia llegase a oídos de las gentes de otros mundos, en la puerta del palacio de Surt y Sinmara en Muspelheim apareció un demacrado Yves, ya en su forma común.

Surt y Sinmara le dieron cuidado hasta que se encontrase mejor y supiese a dónde ir.

Año 997

Aprovechando la guerra de los dioses, Sveinn aprovecha para robar más de lo que normalmente robaría.

Año 976

La familia de Sveinn resultó dedicarse al hurto de manera casi profesional, siendo esta su única fuente de ingresos y bienes a la familia, por lo que instruyeron a Sveinn, su único hijo, que era adoptivo, en esa profesión del hurto.

Año 963

Un joven Sveinn es dejado en la puerta de una casa en Jötunheim, con una familia que lo adopta.

Año 1132

Sveinn llega a su antigua casa en Jötunheim, solo para encontrarla patas arriba, y sin nadie dentro. Pareciera que varios bandidos se hubiesen cebado con ella durante décadas, como si nadie viviese allí desde entonces.

Año 1124

Los padrastos de Sveinn le ofrecen un robo sin precedentes. Han oído un soplo en Utgard sobre la forja de unas herramientas y armas para los AEsir en Svartalfheim, fabricado todo por los renombrados hermanos vengar Brokk y Sindri.

Sveinn accede, conociendo la dificultad del hurto y la posible seguridad que allí encontraría, por lo que planea este robo como nunca había planeado otro robo.

Una vez todo el plan está claro, Sveinn llega a las cuevas de Nidavellir y, sin ser visto, consigue llegar a la forja de Brokk y Sindri, donde ve a los hermanos forjando un ostentoso hacha. Con paciencia, espera a que los hermanos terminen su forja, y al momento de terminarla, aprovecha y roba el hacha. En la huida, varios guardias AEsir le esperaban, pero Sveinn consigue escabullirse de ellos. Sveinn consigue salir de Svartalfheim, pero de forma extremadamente angustiada, pues Thor mismo le persigue, forzando a Sveinn a cometer errores a la hora de viajar por el Bifröst entre mundos, haciendo de su huida una verdadera odisea.

Año 983

Tras muchos años, un Sveinn ya casi adulto se convierte en un ladrón de renombre en Jötunheim, conocido y temido, pero sin saber su verdadera identidad, se comienza a hablar de un ávido ladrón.

Año ???

Tras hablar y debatir sobre la decisión con los demás dioses en el consejo, Sveinn y Vilh deciden no tomar parte ni entre los dioses ni entre los habitantes del Náströnd. Los dos dioses desean vivir entre los humanos y morir como ellos.

Muchos dioses aceptan tal propuesta, pero con la condición de que un uso impertinente de sus poderes sería castigado severamente.

Los dioses aceptan la condición, y viajan a Midgard, separando sus caminos, pues Sveinn se va a vivir al norte, a la zona más fría del mundo, y Vilh prefiere vivir en una aldea cerca de un bosque.

Año 1135

Al ver que su casa no contenía ningún tipo de información relevante, Sveinn y Vilh se dirigen a Utgard, el reino más cercano, con la idea de encontrar respuestas o a gente conocida por Sveinn que sepa algo.

El silencio se hace en las calles de Utgard viendo que Sveinn ha vuelto, todos lo dieron por muerto, y saben que su existencia y su presencia allí es motivo suficiente para que los AEsir amenacen a los jötun.

Vilh y Sveinn llegan a una taberna de Utgard, allí se enteran de que sus padrastros fueron encontrados ahorcados en su propia casa, los dos, pero que aquella escena fue extraña, pues la casa ya estaba patas arriba previamente.

Año 953

Por orden de su madrastra (de nombre desconocido, se conoce que es la figura materna de su familia adoptiva tras la muerte de Aurvandil y Gróa), Svípdag es encomendado el rescate de la gigante llamada Menglod del castillo ubicado en lo alto del pico más elevado de Jötunheim, el monte Lyfjaberg. Todo esto tiene un motivo, y es que la madrastra le dice a Svípdag que Menglod es la mujer con la que está destinado a casarse.

Con gran duda, Svípdag acude a la tumba de su madre, habla solo un rato, hasta que decide hacer un conjuro de nigromancia que recuerda haber aprendido de su misma madre, levantando temporalmente a su madre, Gróa, de la tumba. Ella le contará 9 relatos extremadamente cortos, que servirán a Svípdag en su aventura. Se desconocen qué fueron aquellos 9 relatos, pero se atribuyen históricamente a los 9 fundamentos de la magia Galdr, atribuida a Gróa por su unificación y creación.

Año ???

En el castillo de Lyfjaberg, Svípdag se encuentra con quien custodia la entrada y el castillo entero, un gigante llamado Fjölsvinn. No pelearán hasta haber resuelto 18 cuestiones impuestas por el custodiador, y Svípdag, contestándolas todas correctamente, y ganándolo en batalla singular, se dirige hacia la puerta, la cual estaba sellada de manera que 9 runas la pueden abrir únicamente, justo las 9 runas que representan los 9 relatos que le contó su madre previamente.

Dentro, Menglod yace. Svípdag no la rescata como tal, sino que aquel castillo se convierte en su morada.

Año 132

Previo partida a su tarea de realizar el ciclo día y noche junto a su hermano, Sól y su amante (nunca se casaron), Glen, tienen un hijo de nombre desconocido que vivirá toda su vida con su padre en Asgard, siendo dioses menores junto a Mundalfari.

Año 933

Un día, Loki, Thor y Hoenir se encontraban de aventura por las montañas de Jötunheim. Intentaron cocinar un buey, pero éste no se cocinaba, entonces escucharon un águila que hablaba dirigirse hacia ellos y explicarles que el motivo de que el buey ni ningún animal se cocinase era por una magia que solamente conocía él (realmente era una magia muy leve, pero ni Thor, ni Loki ni Hoenir podían contradecir aquello). Para que deshiciera aquella magia, le tenían que dejar comer.

Thjazi, el águila, comió de forma desmesurada, enfadando a Loki, que quiso aporrearle. Thjazi lo esquivó y agarró a Loki, llevándolo por los aires a ras de las copas de los árboles, para que el jötun se golpease en las piernas. La condición de bajarlo, era traer a Idunn con él.

Loki la atrae, poniendo como excusa que en un bosque de aquella ladera de la montaña se encontraban extrañas manzanas, y quería que las comparase con las que crecen en el árbol Laerad. Allí, Thjazi, convertido en águila, la raptó y la llevó hacia su morada en Thrymheim.

Los dioses, tras un tiempo sin tomarse manzanas de Idunn, y notando su ausencia, casi matan a Loki, pues fue el último en ser visto junto a la diosa. Loki entonces es mandado a recuperar a la diosa Idunn, y así hace, convirtiéndose en águila, la rapta en un descuido de Thjazi, y huye con ella, devolviéndola a Asgard.

Año 890

Thor, junto a su sirviente Thjalfi (Röskva se desconoce dónde estaba en aquella misión, se asume que se quedó en Asgard haciendo alguna otra cosa), desafían al jötun Hrungrir.

Hrungrir les lanza una roca afilada que Thor ataja con un golpe de Mjöllnir, provocando que todos los fragmentos de piedra se incrustasen en el terreno, así como en su cabeza. Este golpe no frena la trayectoria del martillo de Thor, que continúa hasta golpear y romper el cráneo del gigante de hielo.

Hrungnir muere, y su cuerpo se cae sobre Thor. Allí queda encerrado hasta que llega su hijo Magni a ayudarlo, ya que Thjalfi es solo un humano y no tiene fuerza para levantar las piernas del descomunal cadáver de Hrungnir.

Cuando Thor consigue salir, ve cómo de la morada de Hrungnir sale un preso suyo. Thor conversa con él, y lo deja marchar, es Aurvandil.

Año 891

Thor y Sif oficializan su amor casándose.

Año 967

Debido a las armas que Alvis haba estado fabricando para los AEsir durante tantos años, los dioses de Asgard le ofrecen al enano la posibilidad de casarse con la hija de Thor. Esto enfurece a Thor, pero, persuadido por su padre, urde un plan para que la boda no se lleve a cabo.

Año ???

Thrym, aunando todas las fuerzas jotun, comanda el ejército de gigantes de hielo hacia el Ragnarök. En él, todas las huestes de Odinsaker, con su general Helgi al mando, también van.

Año 660

El rey Agne del Reino de Upsal toma el Reino de Fin, tomando también a la hija del antiguo rey de aquel difunto reino, Skjald, y llevándose también a su hermano, Loge, como siervo.

Año 725

Bajo el reinado del rey Jörund, el Reino de Upsal se anexiona otro territorio, el antiguo Reino de Lymfjord.

Allí Jorund se encuentra a Gylog, hijo de Gudlog, antiguo rey de Berthan asesinado por él mismo en la conquista de aquellas tierras. Gylog daría muerte a Jorund, sucediéndole en el trono de Upsal su hijo, On.

Año 517

Vanladi y Drifa se casan, suponiendo este casamiento el primero y único en la historia entre Götaland y Upsal.

Año 1126

Vilh presencia un notable poder entrando en su bosque a través de las runas pintadas en cada uno de los árboles del mismo y de la magia que los unen entre ellos y a sí mismo. Al observar detenidamente utilizando una poderosa magia, Vilh ve a un hombre portando un ostentoso hacha, demacrado, extremadamente cansado, y huyendo. Poco después, nota más poderes entrando al bosque, de similar poder al del aparente fugitivo, pero más familiar para Vilh.

Por ello, Vilh crea una ilusión en torno a su casa, haciéndola parecer una choza derruida. Sveinn observa la choza, y se mete en ella buscando esconderse. La magia de Vilh protege a Sveinn en aquel lugar, haciéndolo invisible a la vista de cualquier otra persona, así como ocultando el aspecto real de la casa.

Sveinn cae al suelo, débil, mientras observa a Thor y a otros AEsir entrando en la choza buscándolo. Atónito, se da cuenta de que no le ven, y los dioses se van, dejándolo solo. Sveinn finalmente cae dormido por su extremo cansancio.

Año 1138

Tras la vuelta de los dos al Bosque de Vilh en Vanaheim, Vilh decide enlazar con magia a Eksi y a Sveinn, para que no solo su poder se incremente, sino para que el hacha y él se unan mágicamente. Sveinn se asusta, pero Vilh le comenta los motivos de aquella decisión, y son que tras perder a sus padrastros y no tener respuesta clara sobre todo lo que rodea al robo, el hacha simboliza más que un solo arma en su vida, es un cambio, y debe llevarlo consigo siempre para no olvidar el pasado y el dolor en momentos en los que eso pueda ser necesario.

Vilh pinta runas a Sveinn en los brazos, mismas runas que talla en el hacha. Con magia, esas runas de unión se quedan permanentemente en las dos partes, por mucho que fuesen una vez pintura en la piel de Sveinn, ya no se podría deshacer de ellas.

"Cada vez que recuerdes el pasado o sientas dolor, el hacha lo equilibrará, reaccionará."

Año 1152

Vilh y Sveinn escuchan historias en un pueblo cercano al Bosque de Vilh sobre la sombra que se ha escapado de las profundidades de Helheim, lo cual suscita en Vilh un interés peculiar, ya que le recuerda a algo.

Corriendo, vuelve a casa, y rebusca en las cosas que se llevó de su antigua casa una vez Gullveig murió. Entre esas cosas, Gullveig habla de una magia oscura, eso fue lo que Vilh recordó, siempre pensó que no era algo muy importante ni real, que simplemente fueron ideas no llevadas a cabo por la maga, pero Vilh recordó que en un momento dado, Gullveig le habló del "Aliento Negro", una magia relacionada con el alma, "Hugrúnar".

Yves pensó posibilidades mientras le contaba todo a un perplejo Sveinn. Pensó que aquella sombra era una forma de vida creada por Gullveig, un Aliento Negro tan peligroso que fue encerrado en Helheim.

Año 1074

Tras la partida de Freyja a Asgard, Vilh se queda solo en el bosque, donde vivirá 100 años en pura soledad.

Al comienzo de esa soledad, enlazará con magia todos los árboles de su bosque a su alma, y llamará al bosque el Bosque de Vilh.

Año 963

Gullveig, que discutió enormemente con Odín, dejó Asgard y a Odín para siempre, decidiendo volver a Vanaheim, donde Odín había desterrado también a Vilh, y allí decidió cuidarle.

Año 1154

Tras una larga búsqueda por distintos pueblos que fueron relativamente hostiles con Yves, finalmente consigue dar con aquel bosque tanto buscaba. Vilh percibe un fuerte poder que acaba de entrar al bosque, y, pensando que podría ser Holger, se dirige a recibirlo. Sveinn decide ir con más cautela.

Resultó ser Yves, a quien ellos no conocían, pero que se encontraba cansado. Vilh y Sveinn le dieron cobijo, notándose el cambio de Sveinn ante las visitas inesperadas.

Allí, Yves les contó sobre sus sueños y sobre "la sombra", llamando la atención de un curioso Vilh, y que uno de esos sueños le llevó a pensar que su siguiente parada debía ser aquí. Yves les confiesa que les conoce, que ha visto el robo del hacha de Sveinn y lo que le sucedió a sus padres, lo cual aclara a Sveinn las ideas finalmente de lo sucedido, generándole un estado de ira contenida (aunque al principio se niega a creérselo) que decide soltar yendo de pesca o cazando. Estando solos Vilh e Yves, Yves le cuenta a Vilh que también es conocedor de su separación de la diosa Freyja, además de la manipulación de Frey y Njörd de aquel acuerdo de paz por soborno de Odín. Vilh no se sorprende tanto, toda su vida ha creído aquello, odiando a Frey y a Njörd por encima de todo.

Año 1126

Tras todo lo ocurrido, Sveinn despierta, y ve a Vilh sentado cerca de él. Este le pregunta, pero no consigue terminar de hablar porque se queda anonadado con la casa, la cual no era para nada la que vio al llegar exhausto buscando escondite.

Vilh le explica lo que hizo y lo que vio, preguntándole por qué le perseguía el mismísimo Thor. Sveinn desconfía, y no cuenta nada a Vilh durante semanas.

En esas semanas, los dos conviven, con un Sveinn reacio a comer lo que Vilh comía (generalmente vegetales o frutos del bosque), yendo a cazar para sí algunas veces.

Tras esas semanas, y con más confianza en un Vilh que le había contado sus historias y penurias del pasado, Sveinn se abre, y cuenta a Vilh todo el hurto del hacha, y sus desconfianzas con aquel plan.

Año 1130

Un día, Vilh no vio a Sveinn en ninguno de los sitios donde solía estar, cazando, pescando, tallando algo. Se encontraba en un río cercano al bosque de Vilh, mirando el cauce.

Vilh le pregunta, y Sveinn responde que está meditando si ir o no ir a Jötunheim de vuelta. No pretende volver a vivir allí, sino visitar a sus padrastros, en busca de respuestas que aún tras tanto tiempo siguen en su cabeza.

Vilh accede a acompañarle, pues dice que su hacha no podrá ser suficiente si un puñado de dioses AEsir se presentan allí, ya que suelen frecuentar Jötunheim algunos de ellos como Thor u Odín.

Año 1185

Tras la muerte de Balder y el muy probable conocimiento de Odín sobre que sus hijos saben de su pasado, los vástagos del caos temen un inminente asalto. Los dioses AEsir y muchos dioses Vanir que simpatizan con ellos aún comienzan a moverse, como ellos temían. Conociendo la ubicación del Bosque de Vilh, los asaltan.

Thor pelea con Sveinn, el más curtido en batalla, pero Sveinn sale herido de aquello. Thjalzi y sus hijos luchaban con él también, debilitándolo, pero no pudiendo con él

Los demás dioses pelean levemente con Holger y Vilh, pues Yves aún no está del todo preparado, pero éstos 2 dioses se dedican más a preparar su huida.

Gracias a la magia de Vilh, consiguen escabullirse y huir hacia Helheim.

Año 1158

Los 4 deciden visitar a las nomas como recurso para conocer su pasado, y la relación de eso con Gullveig y los sueños de Yves.

Cuando llegan al Pozo de Urd en Midgard, las nomas les cuentan su pasado, su presente y su futuro.

Vilh, Holger, Sveinn e Yves son hijos de Odín y Gullveig, de un amor que fue verdadero, pero que supuso el engendro de los 4 verdaderos vástagos del caos, herederos de la sabiduría y fuerza de Odín, pero también de la magia y la oscuridad de Gullveig. Odín se dio cuenta de aquello, y quiso desterrarlos, para más adelante tratar de controlarlos o memmar sus vidas.

Odín está predestinado a morir bajo las fauces de un enorme lobo, cabalgado por uno de sus propios hijos.

Año 723

Debido a la debilidad del Reino de Upsal en aquel momento, el rey Hake del Reino de Vin decide conquistar Upsal, consiguiéndolo y asesinando a su actual rey, Hugleik.

De todas maneras, Jörund y Eric, hijos de Yngve, que se encontraban conquistando el Reino de Berthan (donde asesinan a su rey, Gudlog) para la corona de Upsal, se enteraron de aquello y decidieron retomar la tierra de Upsal, consiguiéndolo, pero perdiendo a Eric en aquella batalla.

Jorund entonces se proclamará rey del Reino de Upsal, ahora con los antiguos reinos de Fin y Berthan anexionados.

Año 1183

Tras lo ocurrido, Váli, el dios de la venganza, se dirige furioso a Hoder, agarrándole y metiéndole la cabeza en una hoguera, sin llegar a matarle, pero dejándole casi en su totalidad incapacitado. El caos se cieme sobre Asgard a los ojos de Odín, que ve cómo la profecía cobra vida delante de sus narices.

Año 83

Vé, en desacuerdo con la gestión en Asgard por parte de sus hermanos, se marcha al mundo de Vanaheim para reinarlo, naciendo así la raza de los dioses Vanir.

Año 390

Völund y sus hermanos son secuestrados por el rey humano del reino de Närke (Nidud) y obligados a fabricar arsenal de guerra y joyería.

Tras unos meses, Völund asesina a todos los hijos del rey y viola a su hija (Bodvild), para luego escaparse llevándose una de las mejores armas que fabricó durante su estancia, la espada [Lavatine \(\)](#).

Año 18

Ymir, amamantado por la leche de Audumbla durante años, consigue alcanzar su descomunal tamaño final.

Año 73

Ymir devora a la vaca Audumbla considerando que ella fue el inicio de la raza de descendiente de Buri, de la cual no se fiaba.

Año 989

Por motivos desconocidos, Adils se deshace de Yrsa y la destierra para siempre de sus reinos y de los de su hijo. Yrsa entonces migra a Jötunheim, donde malvivirá el resto de su vida.

Año 1076

En su estancia en las cárceles de Helheim, Yves comienza a tener pesadillas que realmente son versiones sentimentales de hechos del pasado y del futuro, desarrolladas por una forma sombría que solo ha visto en esas pesadillas. Yves se cuestiona constantemente quién o qué es aquella sombra.

Año 1146

Tras unos años encerrado, Yves y su carcelera Hela hablan a menudo. En un comienzo, Hela se mostraba reacia a establecer contacto con Yves, pero tras uno de sus sueños, Hela ve interesante aquello, y se interesa por hablar con él.

Año ???

Yves continúa y continuará en el letargo tras el Ragnarök cuando todos ya hayan despertado. Debido al uso desmesurado de Fjölkyng, junto con heridas graves, su cuerpo está al borde del colapso, y debe reposar en un letargo de unos cientos de años.

Año 1153

Tras la batalla en Muspelheim, Yves sale del palacio y ve la imagen de Surt sosteniendo a una moribunda Sinmara.

Sin mediar palabra con él, Surt vuelve a palacio.

Tras unos días, Yves decide marcharse, para no causar más problemas. Sigue sin saber por qué estuvo encarcelado, el por qué de sus sueños, y por qué en cuanto ha huido los mismos AEsir han venido a por él. Surt, triste, no responde ante la idea de marchar de Yves, lo ve bien, aunque sabe que él no tiene la culpa.

Año ???

Tras la batalla en Muspelheim, Yves sale del palacio y ve la imagen de Surt sosteniendo a una moribunda Sinmara.

Sin mediar palabra, Surt vuelve a palacio.

Tras unos días, Yves decide marcharse, para no causar más problemas. Sigue sin saber por qué estuvo encarcelado, el por qué de sus sueños, y por qué en cuanto ha huido los mismos AEsir han venido a por él. Surt, triste, no responde ante la idea de marchar de Yves, lo ve bien, aunque sabe que él no tiene la culpa.

Año ???

Tras cientos de años, Yves despertaría de su longevo letargo.

Hela continuaría viva, y le contaría a Yves todo lo ocurrido tras el Ragnarök.

Año 963

El destierro de Yves es el más severo, pues supone un peligro ya conocido, y decidieron encerrarle en Helheim, custodiado por la diosa Hela, para evitar problemas debido a su poder.

Allí, Yves será encerrado en una capa relativamente alta del Náströnd, por orden directa de Odín. Hela, en cambio, indicará a los dragones que moran cerca (en la cordillera Nidafjöll), que cuando vayan a roer las raíces del Yggdrasil, y a devorar cadáveres, a él lo dejen, pues ve severo el castigo para un simple niño, pese a no saber qué ha hecho exactamente, y su confianza en los AEsir es muy débil como para confiar más en ellos que en un niño.

Año 1150

Tras concluir el noveno sueño de Yves, dentro de él se vuelve a encender la cólera del Fjölkyngr, y aparece de nuevo si forma sombría y poderosa, rompiendo las raíces que lo amarraron durante tantos años y acto seguido la celda donde estaba encerrado. En su huida, también causa defectos al Palacio de las Sombras de Hela, ante unos ojos incrédulos de la diosa de la muerte, que ve como una poderosa sombra escapa veloz y torpemente de Helheim.

Año 1185

En vista de que el Fimbulwinter ha comenzado, los vástagos de Odín y Gullveig comienzan su campaña.

Yves va a Muspelheim a convencer a Surt para que participe en el Ragnarök, le cuenta la historia de Lavatine, la espada de Sinmara, con la idea de que todo esto no es casualidad, de que Yves hubiese aparecido allí algún día no fuese casualidad, la muerte de Sinmara no fue casualidad. Todo esto viene de lo conocido al ir a visitar a las nornas. Eso, la muerte de Balder y el comienzo del Fimbulwinter, convencen a Surt. Los dioses están predestinados a perecer.

Yves también le comunica el plan de enviar el Naglfar a Muspelheim.

Año 1185

Tras su conversación con Surt, Yves regresa a Helheim para reencontrarse con sus hermanos.

Año 1125

Yves tiene su cuarto sueño.

Año 1149

Yves tiene su noveno y último sueño.

Año 1148

Yves tiene su octavo sueño.

Año 1126

Yves tiene su quinto sueño.

Año 1081

Yves tiene su segundo sueño.

Año 1135

Yves tiene su sexto sueño.

Año 1146

Yves tiene su séptimo sueño tras 11 años sin tener uno.

Año 1112

Yves tiene su tercer sueño

Año 1185

Debido a los ataques en Vanaheim hacia los vástagos de Odín y Gullveig, todos se ven obligados a huir.

Yves decide no ir con sus hermanos, pues desea hablar antes con Surt, contarle la profecía, y convencerle de luchar a su lado. Por ello, parte a Muspelheim.

Año 1154

Tras los sucesos en Muspelheim, ver el Lavatine en manos de Sinmara, Yves confía en que sus sueños durante su penitencia en Helheim no fueron mera casualidad, significaban algo.

Por ello, decide seguirlos, y como en uno de sus sueños, Yves tras huir de una batalla en Muspelheim aparecía en un bosque cuyos árboles poseían runas, árboles que observaban, árboles que cuchicheaban. Por intuición, Yves decidió buscar aquel lugar en Vanaheim.