

ALERTA SPOILERS

ARANZAZU SERRANO LORENZO

NEIMHAIM

LOS HIJOS DE LA NIEVE Y LA TORMENTA



LIBRO PRIMERO

LOS HIJOS DE LA NIEVE Y LA TORMENTA

En una tierra apartada del mundo, bajo el azote de un temporal el día el solsticio de invierno, nacen un niño y una niña tras una anormal gestación de doce meses. Pertenecen a dos clanes antagónicos, mermados y golpeados por un enemigo común, que se han visto forzados a vencer las leyes y los prejuicios que les han mantenido separados desde tiempos inmemoriales para poder sobrevivir. Ninguno de los recién nacidos se parece a sus padres: ambos son tan blancos como la nieve que cae a su alrededor. Han sido concebidos para gobernar el joven reino unificado de Neimhaim como esposa y esposo, pero además su llegada es profética: son los Esperados, los que unirán dos pueblos separados y traerán de vuelta a una estirpe perdida, los Antiguos, guerreros excelsos llamada a comandar las huestes del Padre de Todos en la Última batalla, el día del Ragnarök. De la espléndida civilización de los Antiguos ya solo queda nada, pues desaparecieron de forma misteriosa, tan solo un puente sobre un ancho río, sobre ese puente solitario se encuentran los dos clanes por primera vez, y junto a él pactaron su Alianza.

La niña es llamada Ailsa; pertenece al clan Kranyal, un pueblo impetuoso y amante de la guerra y el combate.

El niño es llamado Saghan; ha nacido en el seno del clan Djendel, un pueblo pacífico protector de la vida que cuenta con los *dones*, habilidades sobrenaturales cuyo uso acotan con una estricta moral. Saghan es un sanador *prematuro*, capaz de manejar los *dones* desde su nacimiento, a diferencia de los demás djendel, que despiertan esta capacidad a partir de la pubertad.

Muy lejos de allí, desde su sitio del glaciar Vatnajökull, una criatura inmortal contempla este nacimiento con gran satisfacción. Es Nordkinn, dios del Norte y Señor de los Hielos, desterrado en una lejana isla boreal por un acto innombrable que cometió mucho tiempo atrás. Sabe que Wotan, el Padre de Todos, mira a los Esperados con anhelo, pues traerán de vuelta a su estirpe elegida, los alle-tauh (los seres-todo). Nordkinn ha trazado un paciente plan para hacer de esos niños un instrumento de su venganza contra el Padre de todos y el resto de los dioses. Les ha impregnado a ambos con parte de su propia esencia. Los cuervos mensajeros de Wotan le visitan para advertirle que retire el Sello de divinidad de los Esperados, pero él se niega.



Ignorando todo esto, Ailsa y Saghan crecen en Vilaarn, la Ciudad de la Unión, símbolo de la Alianza de los dos clanes y constituida como capital del nuevo reino.

Pero cuando los Herederos tienen tres años ocurre un incidente inesperado de gravísimas consecuencias. La llegada del primo de Ailsa, Sigfred Bäradlig, despierta los celos infantiles de Saghan, que utiliza los *dones* djendel de forma agresiva contra él, quemándole el pelo. Ailsa defiende a su primo atacando a Saghan con un cuchillo y le deja tuerto. A pesar de tratarse de un riña infantil, su trascendencia hace tambalearse los cimientos de la recién forjada Alianza, pues el suceso no tiene precedentes, ya que en toda la historia de su tierra, nunca un kranyal alzó una mano contra un djendel. En cuanto a Saghan, ha cometido un terrible sacrilegio, al usar sus *dones* con fines violentos.

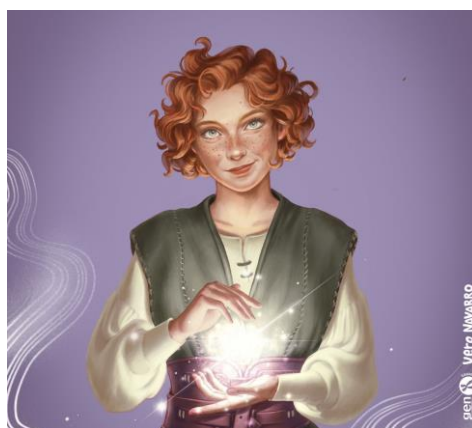
Para evitar un cisma en la Alianza, sus padres, que son el Señor de los Kranyal y el Primero de los Djendel, condenan al exilio a los Herederos: crecerán en la tierra montañosa y salvaje de Karajard, un santuario aislado y deshabitado, donde los niños deberán aprenderán a vivir juntos y comprenderse; allí la naturaleza impulsiva de Ailsa será templada por los elementos y Saghan aprenderá a usar sus *dones* prematuros sin peligro para terceros. El exilio se dará por terminado cuando los Herederos cumplan 18 años, momento en el que deberán regresar a Vilaarn y tomar su lugar en el trono.

Durante su exilio en Karajard, Ailsa y Saghan son adiestrados en sus respectivas habilidades por sus propios progenitores, que se relevan en turnos de siete años. Al crecer, Ailsa demuestra una enorme destreza y una habilidad innata para la supervivencia y para el manejo de las armas, en tanto que las habilidades sanadoras de Saghan superan a las de cualquier otro miembro de su clan.



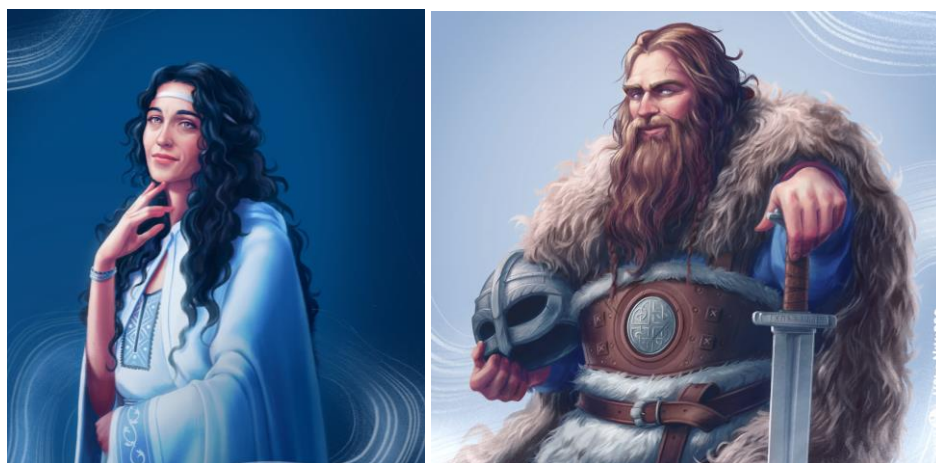
Además, con el paso del tiempo, Ailsa y Saghan desarrollan una gran afinidad entre ellos, no solo aprenden a quererse como hermanos, sino que despiertan un íntimo vínculo, ya que son capaces de sentir y ver en la distancia lo que siente el otro y pueden escuchar sus pensamientos. Al final, nace entre ellos una atracción mutua que les unirá de una forma mucho más intensa.

Esa atracción despierta una ira terrible en Nordkinn. El dios del norte descubre que Ailsa se parece de forma extraordinaria a su amor perdido, Assenilah. Ella era la diosa del Invierno, y murió de una forma trágica por culpa de una maldición que Wotan le impuso a Nordkinn cuando, siendo este poco más que un niño, se presentó ante él como su padre y le ofreció la inmortalidad. El precio sería que su simiente sería mortal. Así, cuando Assenilah se quedó embarazada de él, comenzó a morir lentamente y con gran agonía, lo que enloqueció a Nordkinn. Al final, incapaz de soportar la culpa y el sufrimiento de su amada, la mató entre sus brazos y sacó a la criatura que llevaba en su seno, que estaba muerta. La esperanza de que Ailsa sea Assenilah renacida, y verla en brazos de Saghan, provoca un arranque iracundo de celos en el Señor de los Hielos. Nordkinn provoca la destrucción de toda la isla de Hertejänen, donde se erige el glaciar Vatnajökull, y acaba con todo rastro de vida, matando a toda la población. Solo sobrevive una niña, la princesa Vije, hermana del rey, una joven pelirroja dotada de una extraña habilidad que solo heredan las mujeres de su familia, los Tjördemheid, que la protege del poder destructor de Nordkinn y la transporta a un lugar lejos del dios, en los Reinos Extraños.



Esta oleada de poder desatado del norte también alcanza a Karajard.

Allí, Eyra, la madre de Saghan, y Gursti, padre de Ailsa, que ejercen como sus tutores y maestros en Karajard en su etapa más adulta, han traspasado los límites prohibidos y yacen juntos con nefastas consecuencias: traen al mundo dos niños gemelos, hermanos bastardos de Ailsa y Saghan. Esos niños suponen una grave amenaza para la Alianza: son los primeros dos sangres, un privilegio que Gursti y Eyra han arrebatado a Ailsa y Saghan, ya que ellos debían concebir al primer niño con herencia de ambos clanes. Esto amenaza con truncar la profecía del regreso de los Antiguos. Consciente del grave pecado que han cometido, Gursti se lleva a los niños para deshacerse de ellos, e impedir que sean una amenaza para los Herederos.



Eyra y Gursti guardan celosamente su secreto y cumplido el plazo del exilio, todos regresan a Vilaarn, donde se espera que Ailsa y Saghan se desposen y se conviertan en reyes de Neimhaim. Pero el reencuentro de los Herederos con Sigfred Bärädlig, convertido en un hombre apuesto y entregado a la protección de sus futuros reyes como capitán de la guardia, de nuevo hace peligrar su unión.

Antes de la boda, el joven Nesbyen Geffast entrega a Saghan un presente de parte de su familia: un manto de desposorios tejido con los dones djendel. Al rozar su mano, Saghan descubre que entre Nesbyen y él hay un lazo familiar, que ya estuvieron emparentados en el pasado y que volverán a estarlo en el futuro, a través de sus descendientes. Además, Saghan ve que un día Nesbyen morirá por él.

Por su parte, Ailsa recibe de manos de su primo Sigfred un regalo por parte de su propia familia, los Bärädlig: la espada Thyrkaya, la primera arma que no ha sido forjada por el fuego de una forja, sino modelada por los dones djendel. En la misma ceremonia, Ailsa es desafiada por Skutvik Vhalen, que duda de su valía como Señora de los Kranyal, pero el duelo se ve interrumpido porque Ailsa cae desfallecida de forma inexplicable. Más tarde se descubre que Adroon ha debilitado a Ailsa en su afán por descubrir su destino, pues sabe que el día de la boda y de la coronación, Nordkinn desatará un feroz ataque sobre Vilaarn para raptarla.

A pesar de sus advertencias, y sin que puedan hacer nada por evitarlo, el ataque tiene lugar tal y como Adroon había predicho. Una horda de lobos conducida por Eitranan, el fiel compañero y servidor de Nordkinn, arrasa la ciudad y se lleva a Ailsa, dejando tras de sí una terrible masacre. En el ataque de Eitranan, Adroon muere y Gursti pierde un brazo y quedando gravemente herido.

Aunque Saghan ya es rey, y a pesar del momento tan funesto que vive el reino, el joven deja atrás el trono para encabezar una expedición que saldrá de Neimhaim en busca de su reina. Su madre le ha desvelado una forma de encontrarla: Reyk, el caballo de batalla sagrado de los Kranyal, montura de todos los Señores del clan desde tiempos remotos, posee un vínculo sagrado con su jinete. Ailsa fue nombrada Señora de los Kranyal antes de que el dios del Norte se la llevara, así que Reyk puede notar su presencia e ir en su busca.

Antes de marcharse de Vilaarn, Saghan visita los restos destruidos de la ciudad y salva de forma providencial a un bebé, el pequeño Even, hijo de Nesbyen, al que encuentra bajo unos escombros.

Fuera de la ciudad le espera su guardia real, los Jinetes Arthal, cuyo capitán es Sigfred Bäradlig, dispuestos a partir en busca de su reina.





@VeroNovaro/GenXomas

LIBRO SEGUNDO

LA SENDA BOREAL

Ailsa despierta en la remota isla de Hertejänen, convertida ahora en un páramo de dominios helados, rodeada del mar del Norte. Se encuentra en un palacio de hielo que Nordkinn ha creado para ella. Con sorpresa, Ailsa descubre que el dios del Norte tiene un parecido perturbador con Saghan, y también con ella misma.

Después de presentarse antes ella, Nordkinn se marcha y la deja con la única compañía del lobo Eitranan. Ailsa intenta escapar, sin éxito. Con el paso de los días, la soledad se apodera de ella y, desesperada, comienza a sufrir una extraña transformación mental y emocional que la lleva al borde de la locura, en la que cree ser Assenilah.

Entre tanto, en la costa norte de Neimhaim, la expedición que ha de salir en su busca se encuentra retenida, a la espera de poder construir unos barcos capaces de atravesar el escudo de tormentas marinas que les aíslan del resto del mundo. Por tierra se interpone en su camino la insondable sima de Hell, que parte en dos el istmo de Neimhaim, el único paso terrestre que une la península con el resto del mundo, los Reinos Extraños. Es imposible salir del reino, pero Saghan decide afrontar por sí mismo los riesgos y abandona a los demás para tratar de salvar ese abismo, llevándose consigo al caballo sagrado de los kranyal.

Tras la marcha de Saghan, Sigfred Bäradlig se queda en Neimhaim sin opciones. Cuando ya ha perdido toda esperanza, Nordkinn lo atrae y lo conduce a la isla de hielo para que ejerza de compañero para su prisionera, con el fin de evitar que languidezca por la soledad.

Ignorando todo esto, Saghan prosigue su viaje hacia el norte a través de los Reinos Extraños. Allí comienza a descubrir lo que es el mundo y toma contacto con la dura realidad, que sufre en toda su crudeza. Por el camino se unen a él dos compañeros de viaje: Vije de Hertejänen, a la que encuentra cuando iba a ser violada; e Illzar, de la raza *dasarin*, un peculiar viajero con muchos recursos, vividor, irresponsable y mujeriego, que salva a Saghan cuando este cae presa de la seducción de unas criaturas de Vanaheim.



Poco después los tres se cruzan en el camino con la Alegre Compañía del Águila Esmeralda, un grupo familiar de artistas y titiriteros liderado por un hombre de misterioso pasado al que todos llaman El Padre. Con ellos va una enigmática anciana que señala a Saghan su alto destino.

Entre tanto, en la isla de hielo, Ailsa y Sigfred, solos en su cautiverio, entrenan juntos con la espada y a pesar de todas sus reticencias, terminan por sucumbir a su mutua atracción. En el momento en el que yacen juntos, ella es golpeada por un extraño mal que hace que languidezca poco a poco. En la distancia, Saghan cae presa del mismo padecimiento.

Los dos Esperados se consumen por una extraña enfermedad que les lleva lentamente a la muerte mientras en Neimhaim aparecen las primeras fisuras en la Alianza. Desesperado por ver morir a su prima y sintiéndose culpable por haber sucumbido a su deseo, Sigfred invoca al dios del Norte para pedirle ayuda. Él le revela que el origen del mal que aflige a los Esperados: su destino se ha truncado, pues han roto el vínculo que les unía y que afectaba en mismo grado a la unión de sus clanes. Su única cura es retomar su destino, y para ello tendrán que engendrar un hijo, el primero del linaje que, según la Profecía, traerá de vuelta a los Antiguos.

Nordkinn ofrece a Sigfred un pacto: liberará a Ailsa y permitirá que vuelva al lado de Saghan a cambio de que él se convierta en su servidor y le allane el camino para su verdadero objetivo: conquistar Neimhaim, tierra que es considerada un Santuario por los dioses. Coaccionado, Sigfred accede y jura lealtad a su enemigo.

Nordkinn conduce a Ailsa y Sigfred al lugar donde se encuentra Saghan, una peligrosa región septentrional de los Reinos Extraños llamada Svartáed, unas montañas que sirven de refugio a la temida raza de los *verkuur*. Al rozar sus manos, los Esperados reviven y empiezan a mejorar. Pero Sigfred debe cumplir su palabra y tiene una misión encomendada por Nordkinn: matar a Vije de Hertejänen. El destino de la última superviviente del pueblo que habitó la isla boreal está entrelazado de alguna forma con el del dios del Norte, que la percibe como una amenaza.

Pero Sigfred, apiadado de ella, le perdona la vida y la deja escapar. Sintiéndose un traidor despojado de todo honor, intenta quitarse la vida, pero es atacado por un *verkuur*, que le hiere de muerte.

Empieza a nevar con fuerza. Sigfred se debate entre la vida y la muerte, pero Vije conoce en ese Valle la existencia de una posada en el valle donde podrán encontrar refugio y el grupo se decanta por buscarla. Illzar cree que es demasiado peligroso, renuncia a seguir con ellos y les abandona a su suerte.

Desesperados, Saghan y Ailsa parten en busca de la posada bajo un terrible temporal, al que terminan sucumbiendo.

LIBRO TERCERO

LA ESPADA RÚNICA

En las montañas Svartáed, Zheit, un anciano sanador, regente de la posada del Valle del Trébol, encuentra a dos jóvenes de aspecto níveo enterrados en la nieve. Les reconoce: son los Esperados de la Leyenda. Zheit Geffast es un djendel que logró salir de Neimhaim mucho tiempo atrás en compañía de una kranyal, Shōjka, que es ahora su esposa. Ambos pertenecen a una época distinta, en la que el contacto entre ambos clanes estaba prohibido. Él era Primero de los Djendel, pero fue repudiado y expulsado del clan por su amor a una kranyal. Ambos fueron desterrados y consiguieron llegar a los Reinos Extraños gracias al ciervo místico Staat, compañero del Primero de los Djendel, que decidió acompañarle en el exilio. Además, Zheit descubre que el joven blanco que ha encontrado en la tormenta está emparentado con él: es el hijo de su hermano pequeño, Adroon.

Su encuentro no es casual, responde a un designio urdido por las Tejedoras del destino, que también ha llevado a la Alegre Compañía del Águila Esmeralda hasta la posada. Además, en medio de la tormenta llega Illzar, que finalmente volvió atrás para salvar a Vije y a Sigfred de morir congelados.

Mientras Ailsa, Saghan y sus compañeros se recuperan en la posada del Valle del Trébol, sobre Neimhaim se cierne una lucha interna. La incertidumbre por la ausencia de sus reyes, a los que muchos dan por muertos, resquebraja la Alianza: la hambruna, el caos y el miedo se extienden por doquier y las familias regresan a las sedes de sus clanes, Kranyalarn y Djendelarn. Para mantener la esperanza en el regreso de sus reyes, los regentes (Gursti, su esposa Drumilda, y Eyra) mandan construir unos barcos que sean capaces de atravesar el escudo de tormentas que rodea a Neimhaim. Pero Skutvik Vhalen, Señor de los Fiordos, harto de esperar y considerando que sus reyes nunca van a regresar y que son débiles, reclama para sí el derecho de regir el reino bajo el dominio kranyal. Por su osadía es apresado y encerrado en una torre.

En medio de este conflicto se encuentran dos jóvenes: Aitne Ulaet, una sacerdotisa djendel nacida y criada entre los guerreros de los fiordos, que descubre el complot que urden los Vhalen en el corazón del territorio kranyal, y Hoffdakulur Vhalen, hijo de Skutvik, que debe elegir entre sus ideales y su lealtad a la Alianza y el deber y el amor hacia su propia familia.



Entre tanto, en la posada, los convalecientes van despertando y comprenden el motivo por el que el destino les ha reunido allí. Nordkinn va a atacar Neimhaim. Gracias a Zheit y Shöjka, Ailsa y Saghan descubren que son mucho más que simples mortales: tienen la misma esencia divina que Nordkinn, de modo que son los únicos que pueden enfrentarse a los dioses, y los ancianos son los únicos que pueden enseñarles cómo poder enfrentarse a él, ya que conocen una forma de unión por la que un kranyal puede participar de los *done*s djendel.

Envían al ciervo místico de regreso a Neimhaim con un mensaje para advertir a los suyos del ataque de Nordkinn. Mientras, Saghan y Ailsa se ponen en manos de los ancianos para aprender a vincularse, pero el proceso de aprendizaje es muy difícil y peligroso. Además, hay otro agravante: durante el vínculo, los recuerdos quedan expuestos y Saghan no puede superar la infidelidad de Ailsa, impidiendo que la unión sea completa. Finalmente, por mediación de los ancianos, Saghan se vincula a Sigfred y contempla, experimenta y comprende las razones que llevaron a yacer con Ailsa, y también presencia otro suceso inesperado: su traición ante el dios del Norte y su misión de matar a Vije.

A pesar de todo, y comprendiendo que Sigfred es un hombre de corazón leal, compasivo y entregado a la protección de sus reyes y de Neimhaim, Saghan le perdona. Para compensar el peso de sus faltas y facilitar que Ailsa y Saghan culminen su unión, Sigfred organiza en la posada la fiesta de la boda que nunca pudieron disfrutar. Más allá de lo que siente por su prima, se impone en él el deber de velar por sus reyes, ya que cuando engendren un hijo su destino volverá a retomarse, y así su vida y la Alianza estarán a salvo. Durante la fiesta en la

posada, Ailsa recibe un inesperado regalo de manos de un extraño anciano tuerto: unas runas grabadas en su espada Thyrkaya, cuyo filo ahora es capaz de segar la vida a un dios. Esa noche, ambos yacen por fin juntos, y esa noche Saghan tiene un sueño premonitorio, una visión en la que ve a su futuro hijo, Jörn, convertido en rey de Neimhaim.

Cuando la fiesta se calma, los ancianos Zheit y Shöjka cuentan cómo se conocieron, y que antes de marcharse de Neimhaim encontraron en algún lugar de las montañas de Lonjard las fuentes del Lebensáeth, cuyas aguas, según la leyenda, otorgan sabiduría e inmortalidad.

Además, Sigfred se acerca a Vije y le promete que no debe temerle más, que nunca la hará daño.

La posada está aislada por la nieve, en mitad de las montañas, y es imposible salir hasta que los pasos se abran en la primavera. Pero El Padre, que confiesa que es medio dasarin y que conoce a Illzar desde hace mucho, ayuda a Vije a controlar sus habilidades mágicas. En su interior yace un antiguo poder que solo aflora cuando se siente en peligro y que no sabe manejar, una habilidad que puede sacarlos de allí. Un ataque inesperado de los verkuur, que invaden la posada, la forzarán a utilizar este gran poder y Vije conduce a todos los supervivientes a Naehlyn, capital de Ljósálfheim, el mundo de los dasarin.

Allí descubren que Illzar fue capitán de los arqueros del príncipe Ethrin Lhaendar y que muchos años atrás salvó al Padre, cuyo verdadero nombre es Lhuan Aldareth, cuando los verkuur arrasaron su comunidad, mataron salvajemente a su mujer y a sus hijos y se lo llevaron al interior de su mundo, Svartálfheim.

El rey Dheorn Lhaendar accede a ayudarles en su misión: les presta un barco y sus mejores guerreros para que les acompañen a enfrentarse a Nordkinn.

En Neimhaim, Aitne Ulaet descubre que Boriak Kalere, primer maestro de la Escuela de Guerra, está entre los fieles a Skutvik y que su hermano Murik ha reunido a un ejército de fieles con el fin de liberarle y conquistar el reino. Aitne es secuestrada y apalizada, pero gracias a una intervención de Vinka, logra escapar y Hoffdakulur la encuentra y la salva.

Mientras, las hermanas de Hoffdakulur, Yrnut y Vinka, fieles a su padre, logran liberarle de su encierro en la torre. Son sorprendidos por Gursti, que mata a Yrnut, pero Skutvik y Vinka logran salir de la ciudad.

Todos creen que Vilaarn es el objetivo del ataque, pero en el último momento, y gracias a un mensaje de Vinka, Hoffdakulur descubre que lo que su padre, Skutvik, pretende atacar es Djendelarn, la pacífica sede del clan Djendel.

El ejército fiel a la Alianza, encabezado por Gursti, se apresura en acudir a Djendelarn para proteger la ciudad y los dos bandos se batieron en una batalla encarnizada en la que sucumben muchos inocentes djendel. Skutvik y Gursti protagonizan un combate épico pero la llegada del ciervo Staat, que irrumpe en mitad de la batalla, pone fin a la hostilidad y les hace comprender que deben unirse ante un enemigo común y muy superior a ellos: el dios del Norte. En Adertral, la población más septentrional de Neimhaim, les esperan dos navíos con los que podrán llegar hasta la isla boreal.

El día del solsticio de invierno, la isla helada de Hertejänen se convierte en un campo de batalla de alcance universal.

Saghan y Ailsa, armada con la espada rúnica y a lomos del caballo Reyk, llegan a Hertejänen junto con los dasarin. En la helada planicie un ejército aguarda su llegada, custodiando el palacio de hielo de Nordkinn: son los antiguos habitantes de Hertejänen, devueltos a la vida para luchar por el dios del Norte. Al frente se encuentra el rey Thorval, hermano de Vije, que ha vuelto a la vida.

Nordkinn ha hecho un pacto con Hella, la diosa de la muerte: ella le ha concedido un ejército de muertos y, a cambio, Nordkinn le entregará un alma divina para su oscuro reino.

Ailsa y Saghan tratan desesperadamente de abrir un paso a través de ese ejército para llegar hasta Nordkinn. Sigfred escolta de cerca a Saghan, que como djendel está desprotegido y no puede defenderse. Pero son muy inferiores en número, y cuando todo parece perdido, llegan las naves de Neimhaim con Gursti y Skutvik y guiados por el ciervo místico Staat.

Finalmente, Ailsa y Saghan logran hacer brecha e introducirse en el palacio helado. Nordkinn les está aguardando y ambos se enfrentan a él empleando el vínculo que han aprendido a desarrollar: gracias a los dones djendel, Ailsa combate fieramente contra Nordkinn con sus habilidades potenciadas, curando instantáneamente ante cualquier herida. El dios del Norte, no obstante, es muy superior a ellos, se divierte haciéndoles sufrir, física y emocionalmente. Les desvela que el día que fueron concebidos, derramó su sello divino sobre ellos y les hizo a su imagen y semejanza, por eso ambos son blancos como la nieve, al igual que él. Son hijos suyos, aunque tuvieran padres diferentes.

Mientras, en el campo de batalla, Vije descubre a su hermano Thorval, al que vio morir por culpa del ataque de Nordkinn a la isla. Sigfred está luchando contra él sin saber que es su hermano, y Vije hace todo lo posible por llegar hasta ellos para detener la lucha. Sigfred, que está muy malherido, es derrotado por Thorval, y cuando este está a punto de matarle, Vije le retiene. Confundido, Thorval se dispone a ordenar a sus tropas que detengan la lucha, pero en ese momento Gursti le decapita.

Ailsa sigue luchando contra Nordkinn con la ayuda de los dones djendel de Saghan. Pero en el transcurso del enfrentamiento Nesbyen Geffast llega hasta ellos para advertirles que aquel combate forma parte de un plan urdido por el dios del Norte mucho tiempo atrás, y que su deseo en realidad ha sido siempre morir para encontrarse con su amada Assenilah en Hell. Es la suya el alma divina que Nordkinn prometió a Hella a cambio del ejército de muertos. Pero nadie puede matar a un ser divino, salvo otro ser divino. Por eso les engendró y les vio crecer, con la esperanza de que ellos se convirtieran en su verdugo, un enemigo a su altura, dignos de darle muerte. Además, con ello Nordkinn también ha burlado al Padre de todos, al impregnar con su esencia a sus protegidos, aquellos que traerán de vuelta a los Antiguos, incluso el propio Wotan proporcionó a Ailsa el instrumento de su muerte: una espada capaz de arrebatarse la vida a un inmortal.

Al conocer esta verdad, Ailsa entiende que si mata a Nordkinn le habrá dado lo que quiere, y el dios habrá vencido. Nesbyen muere, tal y como Saghan había anticipado en su visión cuando le conoció, y Ailsa se niega a seguir luchando, pero el dios del Norte la provoca atacando a

Saghan con crueldad. Le deja moribundo en el suelo, y después emprende un ataque despiadado contra Ailsa, y le hace saber que está embarazada, y que va a arrancarle a su hijo no nato de sus entrañas.

En ese momento Ailsa se da cuenta de que es cierto, que tiene en su seno al hijo de Saghan. En ese momento ambos descubren un nuevo sentimiento, el de protección, y cuando Nordkinn se dispone a sajar el vientre de Ailsa para matar a su hijo, ambos se unen en un mismo golpe y atraviesan al dios con la espada rúnica, arrebatándole la vida, pese a todas las consecuencias.

Al morir, lo que quedaba de la esencia divina de Nordkinn se filtra en el vientre de Ailsa e impregna a su pequeño.

El palacio se desmorona y el hielo que cubre la isla comienza a fundirse, la tierra negra vuelve a emerger después de mucho tiempo. El campo de batalla está sembrado de muertos: Ailsa, Saghan y Sigfred han perdido a sus padres, también han muerto Murik y Skutvik, y su hija Vinka. Sigfred se encuentra gravemente herido, pero sigue vivo gracias a unas runas que los dasarin le grabaron en los brazos.

Regresan a Neimhaim embargados en una gran tristeza: han librado a Neimhaim de la amenaza de Nordkinn, pero es él quien ha vencido, y han perdido a muchos seres queridos por el camino. No obstante, la Alianza entre kranyal y djendel se ha salvado, y Ailsa y Saghan ocupan el lugar que les corresponde como reyes de Neimhaim.

Vije es la única superviviente de Hertajanën pero no quiere gobernar esta isla, fértil de nuevo. Por eso la cede al territorio de Neimhaim, como la octava marca. Sigfred y Vije, unidos por el dolor, se encuentran el uno al otro y Sigfred le ofrece desposarse con él, jurando que la protegerá siempre. Se desposan en el puente de los Antiguos, el mismo lugar donde los Kranyal y los Djendel se encontraron por primera vez, tantos años atrás, cuando buscaron una Alianza para poder sobrevivir, junto a un antiguo bosque de fresnos.

Hoffdakulur y Aitne también se desposan, y después de los enlaces, Sigfred y Vije se disponen a partir hacia Hertejänen, donde establecerán su nuevo hogar y ayudarán a los colonos que quieran asentarse allí.

Ailsa y Saghan acuden para despedirlos a Adertral. Allí Ailsa se encuentra con dos niños gemelos: ella lo ignora, pero se trata de sus hermanos bastardos, que Gursti no pudo matar y que abandonó en esa población, cercana a Karajard.

Antes de regresar a Vilaarn, Ailsa y Saghan hacen una última visita a Karajard, la tierra de su exilio, donde crecieron juntos. Allí Saghan tiene una repentina visión: Nordkinn está en ellos, en su linaje, y volverá a la vida cuando llegue la quinta generación de Reyes Blancos y nazca el primero de los Antiguos.

ÍNDICE DE LUGARES Y PERSONAJES

- Abismo de Hell:** Fisura en la tierra, también denominada *Sima de Hell*, situada en el istmo de Neimhaim, en cuyas profundidades insondables se encuentra la puerta del reino de los muertos o *Hell*. Las tierras que le rodean son pantanosas y exentas de vida, y son conocidas entre los habitantes de Neimhaim como las *tierras vacías* o *tierra sin vida*.
- Adertral:** Pequeña población costera, perteneciente al territorio kranyal. Se trata del último reducto al norte de Neimhaim, el más cercano al Abismo de Hell y también al istmo de Karajard.
- Adroon:** Primero de los Djendel, padre de Saghan. Sacerdote sanador de grandes capacidades.
- Ailsa Bäradlig:** Hija del Señor de los Kranyal Gursti Bäradlig y su esposa Drumilda. Heredera al trono de Neimhaim, futura Señora de los Kranyal y Esperada de la Profecía, que la señala junto con Saghan como la primera de una estirpe de grandes reyes que traerá de vuelta a los alle-tauh.
- Alle-tauh:** Los seres-todo, en la Lengua Antigua. También llamados los Antiguos por el clan Kranyal y el clan Djendel.
- Alle-Tauhien:** En la Lengua Antigua, el *escrito de los seres-todo*. Relata los orígenes míticos de los dos clanes, Kranyal y Djendel, y culmina con la *Profecía*, una leyenda que anuncia el regreso de los seres-todo de mano de los Esperados Blancos, los primeros de una estirpe de grandes reyes.
- Altos:** Habitantes inmortales de *Asgard*, también llamados dioses o aesires.
- Antiguos, los:** Ver *Alle-tauh*.
- Arthayl:** Título honorífico empleado para denominar al rey de Neimhaim y que significa en la lengua arcaica *el que está más alto*.
- Arthya:** Título honorífico empleado para denominar a la reina de Neimhaim y que significa en la lengua arcaica *la que está más alto*.
- Baertur:** Antiguo vocablo kranyal, que hace referencia al jefe dentro de un grupo o una comunidad de guerreros.
- Dasarin:** *Guardián de la armonía*, en su propia lengua. Así se denominan los elfos de la luz.
- Djendel:** Clan de sacerdotes pacíficos íntimamente enlazados con la naturaleza, dotados de capacidades sobrenaturales, denominadas *dones*. Su líder es el denominado Primero de los Djendel, elegido por consenso en un Consejo de Plenilunio.
- Djendelarn:** Antigua capital de los dominios del clan Djendel, y actual capital de la Marca Djendel.
- Don/dones:** Habilidades más allá de lo ordinario que caracterizan al clan Djendel. Los dones se manifiestan en la pubertad y su uso está severamente restringido.
- Drumilda:** Esposa de Gursti Bäradlig, madre de Ailsa Bäradlig. Regente kranyal.
- Eitranan:** Mítico lobo blanco, fiel servidor del dios del norte, Nordkinn.
- Eyra:** Pupila y consorte de Adroon, madre de Saghan. Regente djendel.
- Gursti Bäradlig:** Señor de los Kranyal, padre de Ailsa y desposado con Drumilda. Guerrero veterano de grandes cualidades y muy apreciado por los suyos.
- Hertejänen:** Isla remota situada en las regiones boreales. En este reino se erige el glaciar Vatnajökull, que sirve de morada en su destierro al dios del Norte, Nordkinn.
- Ijrlonya:** Capital del reino de Hertejänen, sede de la dinastía real Tjördemheid.
- Illzar:** También conocido como Illzar de Cendailtan. Un dasarin viajero.
- Kanra:** Madre de Sigfred Bäradlig, esposa de Sodjel.
- Karajard:** Península situada al norte de Neimhaim, característica por sus peligrosas montañas y su naturaleza extremadamente salvaje, lugar de adiestramiento para los Herederos.

- Kranyal:** Clan de guerreros que aman la guerra. Viven en las montañas y las costas y su líder es el denominado Señor de los Kranyal, vencedor de las Jornadas de Tyr, una competición que enfrenta a todas las familias de guerreros en una lucha singular.
- Kranyalarn:** Antigua capital de los dominios del clan Kranyal.
- Lebensáeth:** Río principal de Neimhaim, que nace en un lugar indeterminado en la cordillera de Lonjard y desemboca en el mar del Sur, tras precipitarse en el abismo que lleva su nombre, y en cuyo filo se asienta la ciudad de Vilaarn. En la Lengua Antigua significa *El refugio de la vida*.
- Lonjard:** Extensa cordillera que atraviesa el Norte de Neimhaim de Suroeste a Nordeste. Aunque no posee elevada altitud, es notable su longitud, considerada por algunos como el espinazo de un dragón. Desde tiempos muy antiguos estas montañas constituyen del principal asentamiento para el clan Kranyal, y en ellas se sitúa su capital, Kranyalarn.
- Nesbyen Geffast:** Hijo único del Mayor djendel de la Marca Djendel Sern Alsten Geffast. Casado con Nesna y padre de Even y Nyben.
- Nordkinn:** Dios del Norte, también llamado Señor de los Hielos. Hijo de Wotan y una humana mortal, ascendió a *Asgard* cuando se convirtió en un hombre y comió de las manzanas sagradas, ganando la inmortalidad y el reconocimiento de los Altos.
- Primero de los Djendel:** Líder electo del clan Djendel mediante un Consejo, con excepción de Saghan que toma este cargo por herencia.
- Ragnarök:** El fin del mundo profetizado por las Hilanderas que implica la caída de los dioses. Ese día Wotan reclamará a su lado a sus huestes, entre los que se cuentan los guerreros del Valhall, para combatir en la Última Batalla.
- Reinos Extraños:** Denominación de los habitantes de Neimhaim para las tierras desconocidas más allá de sus fronteras.
- Reyk:** Montura sagrada de guerra, otorgada por los dioses al clan Kranyal en tiempos remotos. Servidor del Señor de los Kranyal.
- Rutnir:** Esfera perteneciente a Nordkinn que posee la particularidad de mostrar lugares remotos en el tiempo y el espacio.
- Santuario, el:** Denominación que otorgan los dioses a Neimhaim.
- Schenneval:** Planicie de enorme extensión situada en el centro de Neimhaim, característica por las brumas que la pueblan, originadas por el río Lebensáeth. Dicha llanura ha servido tradicionalmente como asentamiento del clan Djendel, y alberga las ciudades de Djendelarn y Vilaarn, en el Sur.
- Sern:** Título honorífico para denominar a un hombre distinguido, usualmente, un Mayor, el heredero al trono o un regente.
- Señor de los Kranyal:** Líder del clan Kranyal por méritos propios, tras luchar en una contienda con otros guerreros en las Jornadas de Tyr. Ailsa Bärädlig constituye una excepción, ya que toma este cargo por herencia.
- Shaédathir Landar:** Nombre que otorgan los dasarin a Neimhaim, y que significa *La Península Prohibida*.
- Shon:** Título honorífico para denominar a una mujer distinguida, usualmente, una mayor, la heredera al trono o una regente.
- Saghan:** Hijo del Primero de los Djendel Adroon y su consorte Eyra. Heredero al trono de Neimhaim, futuro Primero de los Djendel y Esperado de la Profecía, que le señala junto con Ailsa Bärädlig como el primero de una estirpe de grandes reyes que traerá de vuelta a los alle-tauh.
- Skutvik Vhalen:** Mayor kranyal de la Marca de los Fiordos y cabeza de la familia Vhalen, una de las cuatro casas nobles de Neimhaim. Padre de Hoffdakulur, Yrnut y Vinka.
- Sodjel Bärädlig:** Hermano menor de Gursti Bärädlig y padre de Sigfred.
- Staat:** Mítico ciervo blanco, concedido por los Altos al clan Djendel en tiempos inmemoriales. Servidor del Primero de los Djendel.
- Thyrkaya:** En la Lengua Antigua, *la no forjada*. Llamada así porque no salió del fuego de una forja, sino de las artes djendel, modelada de forma conjunta entre éstos y los kranyal. Fue entregada por la familia Bärädlig como regalo de bodas a Ailsa.
- Tjördemheid:** Dinastía real del reino de Hertejänen.

- Tyr:** Dios del honor en la guerra, otorga el valor en la batalla.
- Ukja:** Yegua baya, primera montura de Ailsa.
- Vatnäjokull:** Glaciar que domina la tierra de Hertejänen, y en cuya cúspide se erige el sitio del dios del norte, Nordkinn.
- Verkuur:** *Servidor de la muerte*, en su propia lengua. Habitan en las profundidades de la tierra, un vasto y laberíntico territorio de túneles y enormes bóvedas que abarca casi todo el mundo conocido, llamado Svartálfheim, el mundo de los elfos oscuros.
- Vije:** Princesa de Hertejänen, hermana menor del rey y perteneciente a la dinastía Tjörðemheid.
- Vilaarn:** Capital del reino de Neimhaim, erigida al borde del abismo de la Media Luna. Literalmente, en la Lengua Antigua, *El Lugar de la Unión*.
- Wotan:** Rey de los Altos, también denominado el *Padre de Todos* o *el Señor de las Batallas*. Venerado por el clan Kranyal, en los Reinos Extraños se le conoce por el nombre de Odín.
- Yggdrassil:** Gigantesco fresno, también llamado *Árbol-Mundo*, porque alberga los nueve mundos conocidos: *Asgard* (el recinto de los Altos o aesires), *Midgard* (el recinto del medio), *Hell* (El mundo de los muertos), *Ljósálfheim* (El mundo de los elfos de la luz), *Svartálfheim* (El mundo de los elfos oscuros), *Niffheim* (El mundo de las brumas), *Muspellheim* (El mundo de los fuegos), *Vanaheim* (El mundo de los vanar, los dioses más salvajes) y *Jotunheim* (El mundo de los jötunn). Entre sus raíces moran las Norns (Hilanderas) y fluye el río Mimir, portador de la sabiduría universal.