

ALERTA SPOILERS

ARANZAZU SERRANO LORENZO

NEIMHAIM

EL AZOR Y LOS CUERVOS

Han pasado 35 años desde que el destino obligó a establecer una Alianza entre los kranyal, adoradores de la guerra, y los djendel, protectores de la vida. *Espíritu y fuerza*, esas fueron las palabras que inspiraron el nombre del joven reino Neimhaim, forjado en el fuego de su unión. Una profecía augura que un día serán un solo pueblo y que encabezarán las huestes del Padre de Todos en la Última Batalla. Pero cuando nacen los primeros dos sangres, el camino de la Alianza comienza a sembrarse de dificultades...



LIBRO PRIMERO

DOS SANGRES

Kjartan y Søren son hermanos gemelos, dos muchachos kranyal que ayudan a su padre y a un buen amigo de la familia, Ulf Sturnum, a comerciar con los colonos de Hertejänen, una lejana isla boreal incorporada años atrás al reino de Neimhaim. El viaje al norte es una travesía peligrosa, pero los beneficios son cuantiosos. Ese viaje solo es posible gracias a los sacerdotes djendel, capaces de aquietar las tormentas que rodean los mares de Neimhaim.

Durante la travesía de regreso a casa, su pequeño navío mercante, *La gorda Gyda*, es atacado por otra embarcación que trata de robarles la mercancía. Aunque logran desembarazarse de sus enemigos, este retraso hace que se salgan de la estela de protección de los barcos sajatormentas, gobernados por djendel aguadores. Se bate sobre ellos una terrible tempestad, su barco queda destrozado y Kjartan y Søren caen al mar. A pesar del esfuerzo de Søren por ayudar a su hermano, este se hunde en las profundidades del océano. Ese momento de angustia y desesperación despierta en su interior un tremendo poder que dobliga la tormenta y Søren logra salvar a su hermano.

Una vez a salvo en su hogar de Adertral, sus padres les revelan que ambos son hijos adoptivos y que ignoran quiénes les engendraron. Lo que ha ocurrido con Søren es algo muy grave: ese enorme poder que ha despertado es un don djendel, lo que les hace sospechar que es un mestizo y tiene sangre kranyal y djendel en sus venas. Debe ser examinado, y también Kjartan, para confirmarlo.

Días después, un enigmático sacerdote djendel (el anciano Zheit Geffast) llega a Adertral y después de observar a los gemelos, concluye que no son gemelos idénticos, ya que en Kjartan ha prevalecido la sangre kranyal, mientras que Søren es claramente mestizo. Eso implica que Søren debe dejar las armas y asumir el modo de vida de un djendel, acatar sus estrictas leyes morales que prohíben todo tipo de violencia, incluso en defensa propia. Søren se niega a aceptarlo, no quiere dejar a su familia y su vida para marcharse con ese desconocido, pero sus padres le hacen ver que es necesario, pues si no aprende a controlar sus dones puede convertirse en un peligro para él y para la gente que quiere. Se ve obligado a marcharse con Zheit, pero antes de separarse, Kjartan, que se siente culpable por lo que ha ocurrido y en deuda con su hermano por salvarle la vida, y le promete que un día construirá un nuevo barco y que irá a buscarlo para volver a comerciar como siempre.

Algunos años más tarde, la capital del reino, Vilaarn, recibe al heredero al trono de Neimhaim. Jörn, el único hijo de los Reyes Blancos, ha regresado del exilio en las montañas salvajes de Karajard. Al cumplir 18 años, tal y como marca la tradición, tiene que enfrentarse a su propia madre, la reina Ailsa, que es también Señora de los Kranyal, y vencerla para poder reclamar el trono de Neimhaim. Pero para sorpresa de todos, y a pesar de que es un guerrero excepcional, pierde el duelo. Eso crea una situación inédita, ya que el heredero al trono no ha superado la prueba necesaria para ser rey.

Con pesar, la reina Ailsa y el rey Saghan entienden que Jörn todavía no está preparado para entender la responsabilidad de su destino, por ello le ordenan que se una al Ejército Blanco como un soldado más y parta de inmediato junto a una guarnición a defender la isla de Hertejänen, que está sufriendo ataques del exterior. Antes de marcharse, no obstante, Jörn se ve obligado a desposar a su prometida, Sygnet. Ella es una joven caprichosa y libertina que ha sido educada en la corte de Vilaarn por el dasarin Illzar y no soporta la idea de casarse con Jörn, al que ve como un montañés tosco y taciturno. Sygnet es la única hija de los mayores de la marca de Hertejänen: la princesa Vije y Sigfred Bäradlig (primo de la reina Ailsa), al que Jörn quiere como a un padre, pues ha sido su maestro de armas durante sus últimos años en el exilio en Karajard.



Tras un desposorio apresurado y una noche de bodas incómoda y accidentada, Jörn conoce a Cyannan, hijo de la senescal Aitne Ulaet y del capitán de la guardia Hoffdakulur Vhalen. Cyannan también es soldado del Ejército Blanco y le asignan la misión de acompañar a Jörn en su viaje al norte y ayudarlo en su nueva vida.

Como esposa de Jörn, Sygnet también se ve obligada a viajar con la guarnición hacia la isla boreal de Hertejänen, donde ella nació, a una vida que aborrece. Al menos la acompaña su mejor amiga, la sanadora djendel Nyben, hija de Nesbyen Geffast, que los Reyes Blancos tomaron bajo su auspicio junto a su hermano Even cuando ambos se quedaron huérfanos, en deuda por el sacrificio de su padre, pariente lejano del rey Saghan, que murió en la batalla contra Nordkinn. Ya en alta mar, en mitad de la travesía, Nyben descubre que Sygnet está embarazada de Jörn. Pero él viaja en otro barco y antes de que pueda decírselo, los navíos sajatormentas en los que viajan a Hertejänen son atacados por unas siniestras naves negras que emergen de la niebla, entre extraños cánticos guturales.

Los barcos pertenecen al Primer Pueblo, los kęngir, una arcaica civilización procedente de lejanas tierras del sur, también llamado el pueblo del uro. Está gobernada por la reina Ênhedu, también conocida como la reina de los 3.000 años o la reina-diosa Ênhedu-Innana, pues se considera la reencarnación viviente de su diosa Innana. Gracias a su antigua sabiduría los kęngir han logrado sobrevivir a lo largo de muchos siglos pero viven una agónica decadencia, se encuentran al borde de la extinción, y buscan desesperadamente la manera de subsistir. Son muy pocos y carecen de ejército, pero cuentan con una magia poderosa y ancestral, y

muchos conocimientos arcaicos acumulados en su larga existencia. Conquistan con el comercio y la seducción, así se ganaron la confianza de los Señores del Norte en los Reinos Extraños. Con sus artes amatorias lograron subyugar a un reyezuelo y se establecieron en una ciudad de los Cien Valles a la que llaman Sumrû. Allí descubren que en Neimhaim se encuentra lo que tanto necesitan y estaban buscando. Y despliegan un plan minuciosamente trazado que implica atacar a Neimhaim donde son más vulnerables: en Hertejänen.

El barco donde viajan Cyannan y Jörn estalla en una bola de fuego. Cyannan resulta gravemente herido por las quemaduras y pierde la visión, pero Jörn sobrevive de forma milagrosa, aparentemente intacto.



No muy lejos se encuentra *El Charrán Audaz*, el navío de Kjartan y Søren. Kjartan cumplió su palabra: años atrás construyó un nuevo barco y fue en su busca de su hermano, una vez Søren terminó su adiestramiento en las habilidades djendel. Ambos se convirtieron en comerciantes y llevan tiempo mercadeando con caballos de guerra, pieles y otras mercancías en los Reinos Extraños. Se dirigían a Hertejänen aprovechando la estela de protección de los dos sajatormentas donde viajaba la guarnición. Durante el ataque, Sygnet es capturada y Kjartan sube a su barco para tratar de ayudarla, pero ambos son capturados y arrastrados por los këngir, junto con otros sacerdotes djendel, hasta la bodega de una de sus embarcaciones negras. Al mando se encuentra el príncipe Lagash, hijo mayor de la reina Ênhedu-Inanna, un joven guerrero brutal y orgulloso, del que dicen que es la reencarnación de un héroe de antaño, Gilg-Amesh. Intenta violar a Sygnet, pero Kjartan lo impide provocando al príncipe, y se lleva una paliza por ello.

Mientras, su hermano Søren recoge en su propio barco a los supervivientes del ataque en alta mar, entre ellos Cyannan (gravemente herido), la sanadora Nyben y Jörn. Cuando llegan a Hertejänen, descubren que los këngir también han atacado la ciudad principal, Bahía de Reyk, que ha quedado arrasada. Allí Jörn se encuentra con el anciano Zheit y la anciana Shöjka. Ambos levantaron en el centro de la isla, años atrás, la Casa tutelar, un hogar en medio de un páramo aislado con el fin de adiestrar a los dos sangres en el manejo y control de sus dones sin

peligro para terceros. En Bahía de Reyk no queda nada, de manera que Zheit ofrece a los supervivientes su casa para cobijarse. A pesar de las reticencias de Søren, que no quiere regresar al lugar donde fue obligado a vivir bajo las leyes djendel durante años, emprenden el camino hacia la Casa tutelar. Nyben se siente conmovida por el sufrimiento de Cyannan, que se encuentra al borde de la muerte y no siente ganas de vivir. Es un guerrero nato, ha nacido para la lucha, pero se ha quedado ciego, lo que significa que nunca podrá volver a empuñar un espada. Al verle desfallecer y sabiendo que tiene dos sangres, Nyben decide ayudarlo despertando la parte djendel que hay en su alma. De esa forma, al conectar con el Mundo de las Brumas, el Niffenheim, Cyannan podrá ver la realidad a través de esa visión neblinosa y podrá luchar de nuevo. Pero cuando Cyannan despierta al Niffenheim se siente aterrorizado por ese mundo espectral e intangible y reniega de esa parte de él.

Entre tanto, en la corte këngir de Sumrû, Sygnet es recibida como una rehén de alta alcurnia, y la tratan con distinción y toda clase de comodidades. En el transcurso del cautiverio, Sygnet comienza a conocer al pueblo këngir, y poco a poco se siente seducida por ese enigmático y antiguo pueblo. Al mismo tiempo, Kjartan, que accede de vez en cuando a sus aposentos de forma furtiva, la advierte contra el poder de seducción de los këngir, y le revela que están experimentando con los djendel, porque quieren saber de dónde viene la fuente de su poder. Kjartan asegura que los conoce bien, ya que ha comerciado con ellos con anterioridad, pero Sygnet no da crédito a sus recelos. Entre Kjartan y Sygnet empieza a surgir una poderosa atracción que ella trata de evitar con todas sus fuerzas, ya que le aborrece, porque él se comporta de forma presuntuosa y desvergonzada con ella. Kjartan trata de ayudarla, pero ella no se deja. Una noche, en el transcurso de un importante ritual de fertilidad, Sygnet descubre que Kjartan está participando en la ceremonia como semental de la reina Ênhedu-Innana, si bien parece estar en trance, sometido a las drogas këngir.

Entre tanto, el príncipe Lagash y los këngir siguen atacando la isla de Hertejänen con ayuda de los guerreros de los Cien Valles. Atacan las granjas y roban el ganado. Al descubrir una granja sometida, e incapaz de pasar de largo, Jörn se interna a escondidas aprovechando la oscuridad de la noche y él solo logra liberar a un grupo de mujeres que habían sido capturadas, las mujeres Urke. Las conduce a la Casa tutelar justo antes de que se produzca un ataque por parte del ejército aliado del príncipe Lagash. A pesar de sus esfuerzos por defenderse, les superan por mucho. Acorralados y ante la inminencia de una segura derrota, Søren recurre a un ataque inaudito: utiliza sus dones djendel de aguador para extraer el agua de los cuerpos de sus atacantes, de una forma masiva. Así, con un solo pensamiento, abate al ejército enemigo en un acto brutal y estremecedor que deja el campo de batalla sembrado de cadáveres resecos. Ha salvado la Casa Tutelar, pero de una forma prohibida, ya que ha empleado un don djendel de forma ofensiva, matando a cientos de personas en un solo instante, algo que él juzga como una defensa necesaria, un acto de supervivencia.

Poco después, los Reyes Blancos y el Ejército Blanco desembarcan en Hertejänen y encabezan una gran batalla en la que el príncipe Lagash resulta derrotado. Lo capturan y en la costa de los Reinos Extraños se produce un intercambio de rehenes. Sygnet, Kjartan y todos los djendel que permanecían retenidos en Sumrû, a cambio del príncipe Lagash y los prisioneros. Para garantizar que los këngir no volverán a atacar Neimhaim, se llevan a los dos hijos pequeños de la reina Ênhedu-Inanna, como rehenes, a Vilaarn.

LIBRO SEGUNDO

UN NUEVO REY

Hertejänen emprende su reconstrucción. Nuevas casas se erigen en Bahía de Reyk, allí se establecen Jörn y Sygnet, que ya se encuentra en un estado avanzado de gestación.

Jörn sigue al servicio del Ejército Blanco como soldado y Cyannan está más recuperado, aunque se ha quedado ciego y rehúye de la naturaleza djendel que Nyben despertó en él. Junto a otros mantos albos, ambos emprenden un viaje al otro lado de la isla para escoltar a la familia Sturnum y otros granjeros que han recibido nuevas cabezas de ganado que les han traído desde Neimhaim, de forma que las granjas atacadas puedan recuperarse. Es verano, y durante la estancia ociosa en la granja Sturnum, Jörn y Cyannan emprenden un día una travesía a lo alto de glaciér Vatnajökull. Allí, Jörn se encuentra con un gran lobo blanco, Eitranan, que todavía custodia el sitio de su señor, Nordkinn. Reconoce en Jörn la esencia divina de Nordkinn y le permite acceder al sitio. Allí Jörn descubre la esfera Rutnir y en ella ve a su futura hija, Astryt. Al iniciar el descenso, Cyannan, embargado por el desaliento de su nueva vida en la que no puede ser más un guerrero, desafía a la muerte caminando peligrosamente al borde de una cresta nevada. Jörn acude en su ayuda y le abraza con fuerza, salvándole del abismo, conmovido por su desolación y asustado de perderle. En ese momento, ambos descubren sus mutuos sentimientos y yacen juntos. Después, sellan su unión con un ritual de sangre y se hacen una solemne promesa: “Si tu caes, yo te levantaré. Si yo caigo, tú me levantarás”.

Mientras, en Bahía de Reyk, Vije y Sigfred renuncian a cargo como mayores de Hertejänen, saben que han cumplido con su cometido, que fue devolver la vida a la isla, y creen que es hora de regresar a Vilaarn. En una asamblea, Søren es elegido nuevo mayor kranyal de Hertejänen.

Entre tanto, los Reyes Blancos presiden un solemne juicio. De un lado, admiten que el acto de Søren fue necesario para la defensa, y no le condenan por usar sus dones para matar. Pero no pueden pasar por alto lo que Nyben hizo a Cyannan, al cambiar su naturaleza kranyal y despertar su sangre djendel sin su permiso. Saben que lo hizo de buena fe, con la voluntad de ayudarlo y devolverle el ánimo de vivir, pero por la gravedad de sus hechos, a su pesar, porque era su protegida, se ven obligados a imponer un castigo ejemplar para que ningún otro djendel se atreva a hacer algo parecido. Por ello, cortan el vínculo de Nyben con el Niffilheim, de manera que pierde sus dones para sanar. Esta amputación espiritual la deja devastada. Søren es el único que cree que el castigo es injusto y desproporcionado, le ofrece su apoyo y la acoge a su lado, lo que causa el recelo y resentimiento de Even, el hermano de Nyben.

Es la noche del solsticio de verano, en la playa negra se encienden las hogueras y tienen lugar los rituales de fertilidad. Los soldados del Ejército Blanco regresan a Bahía de Reyk a tiempo de participar en los ritos. Allí Sygnet descubre el amor que une a Jörn y Cyannan, y ella termina

pasando la noche con Kjartan, aceptando lo inevitable de su mutua atracción, a pesar de su avanzado estado de gestación. Illzar pasa la noche con Dharia lanndellen, aguadora de uno de los barcos sajatormentas.

Esa misma noche, los Reyes Blancos reciben la visita de la diosa Freya, llamada la Siempreviva, que les tiende las manzanas de la inmortalidad. El Padre de Todos les reclama, deben dejar de inmediato la tierra de los mortales y sentarse a su mesa en las Altas Estancias, ocupando el lugar que les corresponde como dioses del Norte. Ailsa y Saghan no tienen más remedio que marcharse sin despedirse de nadie, ni siquiera de su propio hijo. Solo Sigfred es testigo de su partida.

Tras la partida de los Reyes Blancos, y al quedar el trono vacío, en la capital del clan guerrero, Kranyalarn, se celebran las Jornadas de Tyr, en las que definitivamente Jörn tendrá que demostrar si es digno de suceder a sus padres y de convertirse en rey. Quien gane las Jornadas de Tyr, sea quien sea, será rey de Neimhaim.

Søren decide participar, él quiere ser rey para cambiar las leyes y que los mestizos como él puedan utilizar sus dones para el combate. Jörn, en cambio, considera que la matanza de Søren fue un acto abominable y antinatural, es partidario de que nada parecido vuelva a ocurrir y que los dones jamás sirvan a la violencia y la muerte. Así, a pesar de que aborrece la lucha y las armas, se ve obligado a empuñar su espada y participar en las lizas para impedir que Søren alcance el trono. Culpa a sus padres por haberse marchado sin despedirse, dejándole con el enorme peso de tener que dirimir un conflicto tan complejo y difícil. Así, gana combate tras combate, derrotando a todos sus rivales.

Al terminar una de las jornadas, en medio de la tranquilidad en los palenques, Sigfred presencia algo inaudito: un desconocido encapuchado se introduce furtivamente en el redil de Reyk y el caballo sagrado de batalla le acepta como jinete.

El tercer día de las Jornadas de Tyr llega a la prueba final: la batalla campal. De un lado está la familia Vhalen, encabezada por Dhaf Vhalen, señor de los fiordos, que aspira al trono, y de otra los Bäradlig, con Jörn a la cabeza. Sigfred Bäradlig se enfrenta a Kjartan y en el transcurso del combate Kjartan descubre, por la cinta que envuelve la empuñadura de la espada Gunnar, que él y su hermano Søren son hijos bastardos de Gursti Bäradlig, y por tanto hermanos mayores de los Reyes Blancos. Entre tanto, Jörn deja fuera de combate a Dhaf Vhalen con el golpe de escudo que le parte el codo. Søren, desesperado, se lanza contra él, y en un momento de rabia y dolor, Jörn le secciona la pierna con su espada, dejándole lisiado, lo cual le altera profundamente.

Jörn es declarado vencedor de las Jornadas de Tyr y se convierte en Señor de los Kranyal. Sygnet es también elegida como Primera de los Djendel, pues el ciervo sagrado Staat se situó a su lado al culminar los combates, lo cual es visto como una señal.

Pocos días después, en Vilaarn, Jörn y Sygnet son erigidos rey y reina de Neimhaim, Kjartan y Søren se marchan a Hertejänen.

LIBRO TERCERO

EL AZOR HERIDO

Han transcurrido tres años del nuevo reinado. En ese tiempo Jörn y Sygnet han tenido una hija, Astryt, la heredera al trono. Durante el parto Sygnet estuvo a punto de morir debido a la complicación de gestar una criatura con linaje divino, la criatura le destrozó la matriz y esto le impide volver a concebir más hijos, si bien esta secuela en realidad supone para ella una liberación para ella. Durante su larga convalecencia, fue su propia madre, Vije, que también dio a luz el mismo día que ella, quien se hizo cargo de la pequeña Astryt, amantándola y cuidando de su nieta como si fuera su propia hija, junto a su hijo Thorval. Un año más tarde, Sigfred y Vije volvieron a ser padres, y dieron la bienvenida a su tercer hijo, Ulrik.

Además, durante el reinado de Jörn, las hermanas Urke, sintiéndose en deuda de honor con él por salvarles la vida en Hertejänen, han entrado a formar parte de su guardia real, los Jinetes Arthal. Por otro lado, Jörn nombró a Illzar emisario de Neimhaim y lo envió a Sumrû para renovar el pacto de paz con los këngir a pesar de la oposición de Sygnet, quien tenía razones fundadas para temer que su maestro podría ser fácilmente seducido por la desinhibida corte.

La Alianza atraviesa momentos difíciles debido a los mestizos salvajes: kranyal con sangre djendel que desarrollan dones de forma incontrolada. Nadie les ha enseñado a manejarlos ni tienen leyes morales para regir su uso, de manera que los utilizan de forma desbordada, sin límites, con terribles consecuencias.

Jörn y Sygnet acuden a Aldaberk, en la isla Fadden, para resolver uno de estos incidentes: un mestizo salvaje fusionó a cinco personas con el casco de un barco y después se suicidó. No hay forma de deshacer eso, porque la carne está unida a la madera, pero aún siguen vivos. Sygnet no tiene más remedio que hacer arder el barco para que esas personas puedan morir. Esto crea un profundo desasosiego y malestar y se produce un amago de sublevación en Aldaberk contra el rey Jörn, al que consideran un rey pusilánime y débil porque tras las Jornadas de Tyr se niega a volver a empuñar una espada. Esa misma noche reciben una inesperada noticia: Illzar ha regresado a Neimhaim, ha desembarcado en las islas Terje y no ha vuelto solo: el príncipe Lagash le acompaña, ya quiere negociar con Neimhaim el regreso de los hijos de Ênhedu-Inanna. Así, se convoca un Consejo de mayores en las islas Terje.

Søren también acude al Consejo como mayor kranyal de la marca de Hertejänen. Durante ese tiempo ha estado conviviendo con Nyben, que ha aprendido a seguir sanando sin sus dones, y con la aguadora Dharia lanndellen, formando un trío estable. Kjartan acompaña a su hermano a las islas Terje y en el mismo barco también viaja Even, el hermano de Nyben, que es mayor djendel de Hertejänen. Durante la travesía Even yace con Dharia, a la que siempre ha amado en la distancia.

Tur Waldyn, señor del archipiélago, les acoge a todos en su bastión. Sygnet, aburrida por sus deberes como reina y Primera de los Djendel, comete una serie de actos indignos de su cargo, el más grave, desentenderse en un serio juicio para acudir a un encuentro íntimo con Kjartan.

Por su comportamiento irresponsable es depuesta como Primera de los Djendel, y el Consejo djendel elige para ocupar su puesto a Even Edane.

Pese a los esfuerzos por plantear una negociación pacífica con los këngir, finalmente se termina produciendo un ataque. Vinka Vhalen Ulaet, la hija mayor de Hoffdakulur Vhalen y hermana de Cyannan, que cuidaba de los hijos de la reina Ênhedu-Inanna, es asesinada. El mayor kranyal de las islas Terje, en venganza por el ataque, mata a los hijos pequeños de la reina Inmortal. Esto hace que los këngir lancen un ataque terrible con todas sus fuerzas a la capital, Vilaarn.

Este ataque resulta brutal. Los këngir sacan un arma poderosa que llevan guardando mucho tiempo, un fuego destructor y devastador, con el que derriban las torres principales del palacio real. Al caer la torre más grande se abre un enorme boquete en el subsuelo que deja al descubierto una ciudad subterránea con ruinas muy antiguas bajo los cimientos de Vilaarn. Las hermanas Urke buscan refugio allí para la heredera, Astryt, y para sus tíos-hermanos Thorval y Ulrik. También se internan con ellas bajo tierra Cyannan y su hermana pequeña Nyndh, que le sirve de guía.

Con su fuego descomunal, los këngir desvían el cauce del río Lebensáeth para poder llegar con sus barcos hasta los pies del abismo de la Media Luna, ya que la catarata se ha secado. Su intención es entrar en Vilaarn por el lecho seco del río, un punto débil que les permitiría invadir la ciudad sin tener que sobrepasar sus murallas. Sigfred encabeza la defensa al pie del puente, para impedir que los invasores accedan al recinto real. Mientras, Vije, que se encuentra en avanzado estado de gestación, desencadena un poder enorme y destruye totalmente la flota enemigo, pero ese esfuerzo descomunal hace que pierda la criatura que llevaba en su seno, una niña que nace muerta.

Logran expulsar a los këngir, pero tras la batalla no encuentran rastro de la heredera y de todos los que se refugiaron con ella bajo tierra, han desaparecido por completo.

Jörn y Sygnet han regresado de las islas Terje. Él está desesperado por no encontrar ni rastro de su hija ni de Cyannan, y a su pesar comprende que para poder contener a los këngir es necesario emplear los dones en la batalla, tal y como defendía Søren. Sin embargo no se siente capaz de dar esa orden. Quiere ceder el trono al Søren, a quien ve más capaz para afrontar ese gran cambio que él no tolera, pero como este no le puede ganar en batalla según las leyes Kranyal, porque está cojo y lisiado, su hermano Kjartan lucha por él y es erigido nuevo rey de Neimhaim. Además, reclama su lugar como hermano bastardo de los Reyes Blancos. Tras perder el duelo, Jörn se marcha y Kjartan ofrece a Sygnet que sea su reina, pero ella la rechaza.

En los años siguientes, bajo el reinado de Kjartan, tiene lugar una guerra abierta contra los këngir en las tierras de Neimhaim. Illzar es acusado de traición, sospechan que se alió con los këngir y que les proporcionó la ubicación de Vilaarn y los puntos débiles para atacar. Así, pese a las protestas de Sygnet, arrojan al dasarin a unos pozos de castigo que el rey Kjartan, con el consejo de su hermano, construyó para contener a las voces disconformes con su reinado.

Søren funda la Escuela de las Brumas para entrenar a mestizos kranyal en el uso de sus habilidades djendel para el combate. Les llaman los astados o los guerreros de las brumas, y aunque todavía es una fuerza incipiente y escasa, resulta devastadora en batalla.

A pesar de ello, la guerra se prolonga. Vije y Sygnet encabezan cada batalla, frenando con sus poderes de hielo y frío el fuego këngir. Todos están agotados por la brutal contienda, la guerra resulta demasiado cruenta para ambos bandos. Así, Kjartan mantiene un encuentro con la reina Ênhedu-Inanna y ella le propone que un acuerdo de paz y una alianza entre sus pueblos, que sería garantizado con un matrimonio entre los dos, de manera que los këngir podrían quedarse en Neimhaim. Kjartan no está seguro de acceder, esa noche visita a Sygnet en su tienda y le revela el ofrecimiento de la reina. De los 3.000 años, le cuenta que la guerra podría terminar de inmediato si se casa con ella, pero confiesa a Sygnet que todavía la ama, que nunca ha querido a ninguna mujer como a ella, y que si Sygnet está dispuesta a quedarse a su lado, rechazará el ofrecimiento. Sygnet le besa y se acuesta con él, pero a la mañana siguiente le reitera que ella nunca podrá ser reina a su lado.

Rechazado, Kjartan acepta el pacto de la reina këngir. Esa noche, en Kranyalarn, todos los guerreros nortehños aliados del pueblo del uro mueren envenenados por orden de la reina. Pero Sygnet y muchos otros ven en ese pacto un acto de tradición. Una parte del Ejército Blanco, encabezada por Sigfred Bäradlig y Hoffdakulur Vhalen, se declara en rebeldía y establecen una resistencia en los fiordos, bastión de la familia Vhalen. Allí se refugia Sygnet junto con los demás disidentes.

Al cumplirse tres años de la batalla de Vilaarn, de forma inesperada, los desaparecidos salen del interior de la ciudad subterránea sin saber qué ha ocurrido en el exterior. Están confundidos y desorientados: para ellos solo han pasado tres días. El rey Kjartan permite que se marchen todos excepto Astryt, a la que mantiene como rehén, reclamando su custodia por su condición de heredera.

Cyannan regresa a los fiordos, junto a su familia. Todavía mantiene un vínculo muy íntimo con Jörn y gracias a su capacidad djendel de caminante, heredada de su familia Ulaet, es capaz de viajar a través del Niffenheim y seguir el rastro de Jörn. Así descubre que se marchó rumbo a Hertejänen con la intención de ascender a la cumbre del Vatnajökull y mirar en la esfera Rutnir, con la esperanza de averiguar el paradero de su hija. Sin embargo Rutnir le muestra algo inesperado: cómo vencer a la reina Ênhedu-Inanna. Así, emprende un largo viaje al lejano sur, a las tierras originales de los këngir. Tiene que cruzar el desierto y sufre tremendas penalidades que le llevan al borde la muerte muchas veces. Cyannan no logra saber si consiguió su objetivo o no, pero le entrega a Sygnet algo que Astryt encontró en la ciudad antigua subterránea: una especie de joya de cristal en forma de una flor, una estrella de las nieves.

En esos mismos días, llegan a los fiordos un grupo de colonos procedentes de Hertejänen. Son los últimos que quedaban allí, porque la isla ha sido invadida por los señores del Norte, aliados de la reina Ênhedu-Inanna, aprovechando la debilidad de Neimhaim. En el grupo está Ulf Sturnum y un anciano moribundo al que nadie conoce.

Cuando Sygnet se entera de que Kjartan ha reclamado la custodia de su hija y que supuestamente ha matado a su maestro Illzar, entra en cólera. Está dispuesta a ir a matarle pero se desencadena un ataque a Sköll, la capital de los fiordos, con una flota de barcos del Ejército Blanco fiel al rey Kjartan y los kęngir.

Justo antes de la batalla, Sygnet, Cyannan y las hermanas Urke descubren que el anciano moribundo, que ahora está ya más recuperado, en realidad es Jörn, que ha logrado regresar desde las tierras lejanas del sur. Trae con él el secreto para derrotar a la reina Ênhedu-Inanna, pero no con espadas y con muerte, sino con la palabra.

Sygnet logra convocar el poder de desplazamiento de su madre y accede junto con todos los que se encontraban en el bastión Vhalen al barco principal del ataque, capitaneado por el príncipe Lagash y Kjartan en persona. Los kęngir son derrotados, el príncipe Lagash muere decapitado y el rey Kjartan es capturado, con el ojo herido por un arañazo de Sygnet.

Kjartan les confiesa su traición: que siempre, desde el principio, estuvieron aliados con la reina Ênhedu-Inanna. Ella quería acceder a Neimhaim y Søren necesitaba un enemigo formidable que justificara el uso de los dones djendel como arma de defensa y ataque. Por eso facilitaron que los kęngir atacaran Hertejänen y fueron ellos quienes les hablaron de los puntos débiles de Vilaarn y cómo podían conquistar la ciudad. Pero la muerte de los hijos de Ênhedu precipitó todo y ya la reina no se contentó con el acuerdo de Søren, ella quería conquistar y arrasarse Neimhaim como venganza. Pero finalmente ella comprendió que nada le devolvería a sus hijos y fue entonces cuando le ofreció a Kjartan la paz, si a cambio les permitía quedarse en Neimhaim.

Kjartan también les cuenta que Astryt no está en Vilaarn, sino que la reina Ênhedu-Inanna se la ha llevado a las montañas de Lonjard. Su intención es encontrar las fuentes del Lebensáeth, que mana en algún lugar desconocido en sus laderas. Dicen que las aguas de ese arroyo provienen de una filtración del río Mimir, el río de la sabiduría, y que quien beba de sus aguas será inmortal. Es lo que Ênhedu llevaba buscando tanto tiempo en Neimhaim: la inmortalidad para que su pueblo no agonice. Sabe que Zheit y Shőjka bebieron de esas aguas y que han logrado vivir durante cientos de años, por eso amenaza a Astryt para obligar a los ancianos a que la conduzcan hasta ese lugar.

Gracias a su don de caminante, Cyannan logra averiguar dónde está Astryt, de manera que Jörn, Sygnet, Kjartan y las hermanas Urke viajan hacia allí apresuradamente para impedir que la maten.

Søren ha acompañado a la reina Ênhedu a Lonjard, y con él se encuentran dos de sus mejores alumnos de la Escuela de las Brumas. Cuando el grupo que viene de los fiordos llegan hasta ellos, en un hayedo de hojas doradas, la reina diosa intenta matar a Astryt, pero Jörn lo impide, y se enfrenta a la reina Ênhedu-Inanna. En su propio cuerpo lleva grabado la historia de la auténtica reina Ênhedu, la primera de muchas. Desvela su secreto: que en realidad no es una reina inmortal sino que hace 3.000 años se inició un complejo ritual por el que la reina, cuyo rostro siempre está misteriosamente velado, es sustituida por otra mujer joven, y así durante generaciones, de manera que hacen creer que la reina es eternamente joven y que

nunca muere. Jörn descubrió ese secreto en sus tierras ancestrales a través de sus escritos y amenaza a la reina con desvelar esto a su pueblo si no se marcha de Neimhaim.

Los alumnos de Søren atacan creando un muro mortal de hojas afiladas, pero Jörn logra atravesarlo, aunque su cuerpo queda hecho trizas. Las hermanas Urke matan a los dos astados mientras Jörn va a rescatar a su hija, retenida por Søren. Cyannan le ayuda, asaltando por detrás a Søren en un intento por rescatar a la niña, y este le mata con sus dones de forma instintiva, extrayendo todo el agua de su cuerpo. Sabiendo que ya está perdido, Søren mata a Astryt por venganza, congelándola. Jörn, cegado de dolor, mata a Søren y los dos quedan abrazados en la muerte, ya que este también le hiere de muerte a él. Antes de que morir, Jörn despierta su don de sanador y logra revertir la muerte de su hija, arrebatándosela a la diosa Hella, algo que está absolutamente prohibido por las leyes djendel. Cuando Astryt revive, él muere y los Reyes blancos llegan para llevarse a su hijo a las Altas Estancias.

Jörn despierta y se encuentra en brazos de su madre en medio de un prado. Ailsa y Saghan le piden perdón por el enorme peso que dejaron sobre sus hombros, cuando él nunca quiso reinar, y por no haber sido los buenos padres que tenían que haber sido. Y Jörn se reconcilia con ellos.

Ahora comienza una nueva vida. Frente a él se abren los Prados Eternos, donde ve a Cyannan combatir de nuevo junto a sus antepasados, como siempre quiso. Pero Jörn en realidad es un djendel encerrado en el cuerpo de un kranyal, no quiere ir al Valhall, solo desea volver a los bosques y vivir una existencia apacible unido a la naturaleza, así que se despide de sus padres y de Cyannan y se marcha hacia las montañas.

En Neimhaim ha vuelto la paz. La reina Ênhedu, despojada de todos sus apoyos, se ha marchado y ha regresado a sus tierras ancestrales. Sygnet piensa que Kjartan también se ha ido con ella. Astryt es todavía muy pequeña para reinar y aunque es la heredera al trono, debe cumplir con el exilio tradicional de Karajard durante diez años, tiempo en el que será adiestrada por las mujeres Urke, sus guardianas. Mientras, el reino será conducido por un consejo regente, hasta que ella sea suficientemente mayor para reclamar el trono. Illzar es liberado y lo único que quiere es marcharse de Neimhaim. Sygnet decide marcharse con él para ir a descubrir un mundo nuevo, al otro lado del mar.

Ya en el barco, Sygnet descubre que Kjartan también viaja con ellos de incógnito, rumbo a los Reinos Extraños.

Los ancianos Zheit y Shøjka están intrigados. Quieren averiguar qué esconde la ciudad subterránea y por qué los perdidos estuvieron tres años desaparecidos. También se han quedado con el cristal en forma de estrella de las nieves que encontró allí abajo Astryt, para tratar de saber qué es y si tiene algo que ver con todo lo que ocurrió.

ÍNDICE DE LUGARES Y PERSONAJES

Adertral: Principal población de la Marca de la Punta Norte, puerto del que parten los navíos que comunican la península de Neimhaim con la isla boreal de Hertejänen.

Ailsa Bäradlig: Reina de Neimhaim, hija de Gursti Bäradlig y su esposa Drumilda. Nació como la Esperada de la Profecía, que la señala junto con su esposo Saghan como la primera de una estirpe de grandes reyes, los Reyes Blancos, que traerá de vuelta al primero de los Antiguos. Madre de Jörn Bäradlig Geffast y prima de Sigfred Bäradlig. Hermana de Kjartan y Soren.

Aitne Ulaet: Senescal de Vilaarn, esposa de Hoffdakulur Vhalen y madre de cuatro hijos: Cyannan, Vinka, Elnor y Nyndh. Es una poderosa caminante y está al cargo de los mensajeros del reino y de la organización del palacio real.

Aldaberk: Principal población de la Marca de Fadden, conocida por sus astilleros y sus barcos, de excelente calidad.

Alle-tauh: Los seres-todo, en la Lengua Antigua. También llamados *los Antiguos* por el clan Kranyal y el clan Djendel.

Alle-Taühien: En la Lengua Antigua, el *escrito de los seres-todo*. Libro donde se describen los orígenes de los dos clanes, kranyal y djendel, y que culmina con la Leyenda, una profecía que anuncia el regreso de los seres-todo de mano de los Esperados Blancos, los primeros de una estirpe de grandes reyes.

Antiguos, los: Ver *Alle-tauh*.

Arthayl: Título honorífico empleado para denominar al rey de Neimhaim y que significa en la Lengua Antigua *el que está más alto*.

Arthya: Título honorífico empleado para denominar a la reina de Neimhaim y que significa en la Lengua Antigua *la que está más alto*.

Artja Urke: La menor de las siete hijas de Varna Urke, granjera de Hertejänen.

Baertur: Antiguo vocablo kranyal que hace referencia al jefe dentro de un grupo o una comunidad de guerreros.

Cyannan Vhalen: Hijo mayor de Hoffdakulur Vhalen y Aitne Ulaet, es un guerrero notable, servidor de Tyr.

Dasarin: *Guardián de la armonía*, en su propia lengua. Criaturas de la luz creadas al principio de los tiempos. Habitan en un mundo aparte, protegido por un anillo de brumas, llamado Ljósálfheim.

Dhaf Vhalen: Señor de los Fiordos y cabeza de su familia, portador de *Askell*. Hermano mayor de Tkell Vhalen.

Dharia Ianndellen: Aguadora del navío *Alas de Muninn*, que comunica la península de Neimhaim con su territorio más septentrional, la isla de Hertejänen.

Djendel: Clan de sacerdotes pacíficos e íntimamente enlazados con la naturaleza, dotados de capacidades sobrenaturales, denominadas dones. Su líder es el Primero de los Djendel, elegido por consenso en un Consejo de Plenilunio. También se dice que el animal protector del clan, el ciervo blanco Staat, es capaz de reconocer al Primero de los Djendel, al que sirve, y seguirle allá donde se encuentre.

Djendelarn: Antigua capital de los dominios del clan Djendel, y actual capital de la Marca de Schenneval.

Don/dones: Habilidades más allá de lo ordinario que tradicionalmente se han asociado a los djendel. Los dones se manifiestan en la pubertad y gracias a ellos es posible cambiar la realidad a través del Niffilheim. Su uso está severamente restringido.

Eitranan: Mítico lobo blanco, fiel servidor del dios del Norte, Nordkinn, e inmortal como él.

Elnor Ulaet: Tercer hijo de Aitne Ulaet y Hoffdakulur Vhalen, de tendencia djendel.

Énhedu-Inanna: Diosa encarnada de tres mil años de edad, reina y protectora de los këngir. Madre de tres príncipes: Lagash, Eridu y Elam.

Enwar Sturnum: Hijo pequeño del granjero y colono de Hertejänen Ulf Sturnum.

Ereshkigal: Diosa këngir de la muerte, que rige el inframundo.

Even Edane: Maestro de la tierra, hermano de la sanadora Nyben Geffast.

Eyra: Madre de Saghan. Fue regente djendel de Neimhaim durante siete años. De padres desconocidos. Madre de Kjartan y Søren.

Fadden: La mayor de todas las islas de Neimhaim y una marca en sí misma debido a su extensión. Conocida porque allí se construyen los mejores barcos, está protegida del bravío océano por dos grandes brazos de tierra y su principal población es Aldaberk.

Fuentes del Lebensáeth: Según las leyendas, nacimiento del río Lebensáeth, de origen desconocido. Solo un noble corazón podrá hallarlo, y quien bebe de sus aguas adquiere sabiduría e inmortalidad, ya que se dice que estas proceden de una filtración del río Mimir, situado en las raíces del Yggdrasil.

Gursti Bäradlig: Fue Señor de los Kranyal durante muchos años, padre de Ailsa y esposo de Drumilda. Fue un guerrero experimentado y artífice, junto con Adroon, del pacto de la Alianza, que unió al clan Djendel y al clan Kranyal tras cientos de años de separación. Padre de Kjartan y Søren.

Hell: Mundo de los muertos, regido por la diosa Hella, lugar de sufrimientos infinitos. Ver también *Sima de Hell*.

Hella: Diosa de la muerte, fría e imperturbable, temida por todos, incluso por los dioses.

Hertejänen: Isla boreal alejada del resto de las tierras pertenecientes a los humanos. Antaño fue una tierra verde y habitada por un pueblo que fue aniquilado, al que pertenecía Vije Tjördemheid. Última de los suyos, entregó la regencia de la isla a los Reyes Blancos, que la anexionaron como la octava Marca de Neimhaim. Destaca en la isla el glaciar Vatnajökull y sus amplias estepas interiores, congeladas la mayor parte del año. Está habitada por unos pocos centenares de colonos procedentes de Neimhaim, que viven en granjas diseminadas por su costa. Su principal población es la Bahía de Reyk.

Hilanderas: Denominación común que reciben las tres Norns, también llamadas Tejedoras del Destino, porque hilan en sus ruecas el provenir de mortales e inmortales. Sus nombres son Urd, Verdandi y Skull, y habitan entre las raíces del gran fresno Yggdrasil.

Hoffdakulur Vhalen: Capitán de la guardia real, primero de los Jinetes Arthal.

Illzar: También conocido como Illzar de Cendailtan. *Dasarin* viajero y antiguo Capitán de los Arqueros del príncipe elfo Ethrin Lhaendar. También conocido en su tierra natal como Illzareth Céaltan. Tutor de Sygnet Bäradlig.

Jinetes Arthal: Nombre por el que se conoce a la Guardia Real de Neimhaim. Se trata de un cuerpo de élite que reúne a los mejores guerreros del Ejército Blanco, hombres y mujeres entregados y dispuestos a dar su vida en la protección de sus reyes. Su capitán es Hoffdakulur Vhalen.

Jörn Bäradlig Geffast: Único hijo de los Reyes Blancos, Ailsa Bäradlig y Saghan Geffast. Tal y como rezan las leyes, se crio en la apartada tierra de Karajard para ser preparado para su futuro cometido como rey. Sus padres y el primo de su madre, Sigfred Bäradlig, se turnaron en su tutela.

Jornadas de Tyr, las: Es el mayor acontecimiento del clan Kranyal, que tradicionalmente se celebra en tiempo de estío en Kranyalarn. Durante varios días, guerreros venidos de todas partes del reino ponen a prueba su coraje y valía en el combate, en honor al dios de la guerra. El ganador puede convertirse en Señor de los Kranyal.

Karajard: Península situada al norte de Neimhaim, característica por sus peligrosas montañas y la tendencia salvaje que la naturaleza ha dado forma allí. El acceso a esas tierras está prohibido.

Këngir: También llamados el Primer Pueblo, una antigua civilización procedente del sureste, cuya reina, Ênhedu-Inanna, es una diosa encarnada de tres mil años.

Kjartan Hahnek: Joven comerciante y notable guerrero, asentado primero en Adertral y luego en la Bahía de Reyk (Hertejänen). Hermano gemelo de Søren Hahnek. Hijo de Gursti Bäradlig y Eyra.

Kranyal: Clan de guerreros aventajados. Viven en las montañas y las costas y su líder es el denominado Señor de los Kranyal, vencedor de las Jornadas de Tyr, que enfrentan a todas las familias de guerreros en una lucha singular.

Kranyalarn: Antigua capital de los dominios del clan Kranyal y actual capital de la Marca de Lonjard.

Kreian Waldyn: Primer Maestro de la Escuela de Guerra y gran amigo de Hoffdakulur Vhalen. Nacido en la Marca de Terje. Primo de Tur Waldyn, señor de las islas Terje.

Lagash: Primer príncipe de los këngir, hijo de Ênhedu-Inanna que dice ser vástago del dios del trueno.

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 de la Media Luna, y en cuyo filo se asienta la ciudad de Vilaarn. Literalmente, en la Lengua Antigua, significa *El refugio de la vida*. Ver también *Fuentes del Lebensáeth*.

Ljósálfheim: Reino de los dasarin.

Lonjard: Extensa cordillera que atraviesa el norte de Neimhaim de suroeste a nordeste. Aunque no posee una 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.

Niffenheim: También llamado Mundo de las Brumas, es un reflejo etéreo y espiritual del mundo material, donde nada es más importante que nada y todo está en armonía. Solo aquel que posee los dones puede acceder y manipular este mundo.

Norns: Ver *Hilanderas*.

Nyben Geffast: Joven sanadora, amiga de Sygnet y pariente lejana de Zheit Geffast y el rey Saghan. Hermana menor del maestro de tierra Even Edane.

Nyndh: Hija menor de Hoffdakulur Vhalen y Aitne Ulaet, hermana pequeña de Cyannan.

Primero de los Djendel: Líder electo del clan Djendel mediante un Consejo, con excepción de Saghan, que toma este cargo por herencia.

Reinos Extraños: Denominación para las tierras desconocidas situadas más allá de la frontera de Neimhaim.

Reyk: Mítico caballo blanco de guerra, otorgado por los dioses al clan Kranyal en tiempos remotos. Servidor del Señor de los Kranyal. Se dice que Reyk solo se deja montar por el Señor de los Kranyal, al que reconoce como su único y legítimo jinete.

Saghan Geffast: Hijo de Adroon y de su consorte Eyra. Rey de Neimhaim, Primero de los Djendel y Esperado de la Profecía, que le señala junto con Ailsa Bäradlig como el primero de una estirpe de grandes reyes que traerá de vuelta a los Alle-tauh.

Santuario, el: Denominación que otorgan los dioses a Neimhaim.

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 Bäradlig fue una excepción, ya que tomó este cargo por herencia, pero fue retada para probar su valía.

Sern: Título honorífico para denominar a un djendel o un kranyal distinguido, usualmente, un mayor, el heredero al trono o un regente.

Shöjka Dagan: Anciana guerrera kranyal y esposa de Zheit.

Shon: Título honorífico para denominar a una mujer distinguida, djendel o kranyal, usualmente, una mayor, la heredera al trono o una regente.

Sigfred Bäradlig: Antiguo capitán de los Jinetes Arthal y después mayor de la Marca de Hertejänen por su desposorio con Vije de Tjördemheid. Padre de Sygnet y tutor de Jörn Bäradlig, hijo de su prima. Sigfred también es primo de Kjartan y Søren.

Sima de Hell: Fisura en la tierra situada en el istmo de Neimhaim, en cuyas profundidades insondables se encuentra la puerta del reino de los muertos o *Hell*. Las tierras que la rodean son pantanosas y exentas de vida, y son conocidas entre los habitantes de Neimhaim como las *Tierras Vacías* o *Tierra sin vida*.

Søren Hahnek: Joven comerciante asentado primero en Adertral y luego en la Bahía de Reyk. Hermano gemelo de Kjartan Hahnek. Hijo bastardo de Gursti Bäradlig y Eyra.

Staat: Mítico ciervo blanco, otorgado por los dioses al clan Djendel en tiempos remotos. Servidor del Primero de los Djendel.

Sygnet Bäradlig: Hija de Sigfred Bäradlig y su esposa, Vije Tjördemheid. Criada bajo la tutela de los Reyes Blancos, con Illzar como maestro.

Tjördemheid: Dinastía real del reino de Hertejänen, caracterizada por su capacidad para la magia.

Tkell Vhalen: Notable guerrera de los Fiordos, hermana menor de Dhaf Vhalen y emparentada con Hoffdakulur Vhalen.

Toll Krimson: Herrero de la isla Fadden, participante en las Jornadas de Tyr.

Ulf Sturnum: Antiguo comerciante, amigo íntimo del padre adoptivo de los gemelos Kjartan y Søren Hahnek, que después se estableció como granjero en Hertejänen. Padre de Enwar y Mhuro Sturnum.

Valhall: Una de las enormes estancias que conforman *Asgard*, destinada a albergar el alma de aquellos que han muerto luchando, y que han merecido el favor de Wotan con su coraje. Allí los guerreros pueden batallar durante el día y comer y beber por la noche hasta el Ragnarok, cuando el Padre de Todos los reclame para luchar a su lado en la Última Batalla. Las encargadas de elegir a los moradores de Valhall son las Valkirias.

Vije: Antigua princesa de Hertejänen, perteneciente a la dinastía Tjördemheid y la última de su pueblo, casada con Sigfred Bäradlig y madre de Sygnet Bäradlig.

Vilaarn: Capital del reino de Neimhaim, fundada en el borde del abismo del río Lebensáeth. Literalmente, en la Lengua Antigua, *El Lugar de la Unión*.

Vinka Ulaet: Segunda hija de Aitne Ulaet y Hoffdakulur Vhalen, de tendencia djendel como su madre.

Wotan: Dios de la guerra, rey de los dioses, 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.

Yggdrasil: Gigantesco fresno, también llamado *Árbol-Mundo*, que alberga los nueve mundos conocidos: *Asgard* (estancia de los Altos o aesires), *Midgard* (estancia del medio), *Hell* (mundo de los muertos), *Ljósálfheim* (mundo de los elfos de la luz), *Svartálfheim* (mundo de los elfos oscuros), *Niffhlheim* (mundo de las brumas), *Muspellheim* (mundo de los fuegos), *Vanaheim* (estancia de los vanar, los dioses menores) y *Jotünheim* (mundo de los gigantes). Entre sus raíces moran las Norns y fluye el río Mimir, portador de la sabiduría universal.

Zheit: Anciano sanador, antiguo Primero de los Djendel y esposo de Shöjka.