

A scenic winter landscape featuring a snow-covered mountain range in the background and a calm lake in the foreground. The lake's surface is dark and reflects the sky and the snow-covered mountains. The sky is a clear, pale blue with a few wispy clouds. The overall atmosphere is serene and peaceful.

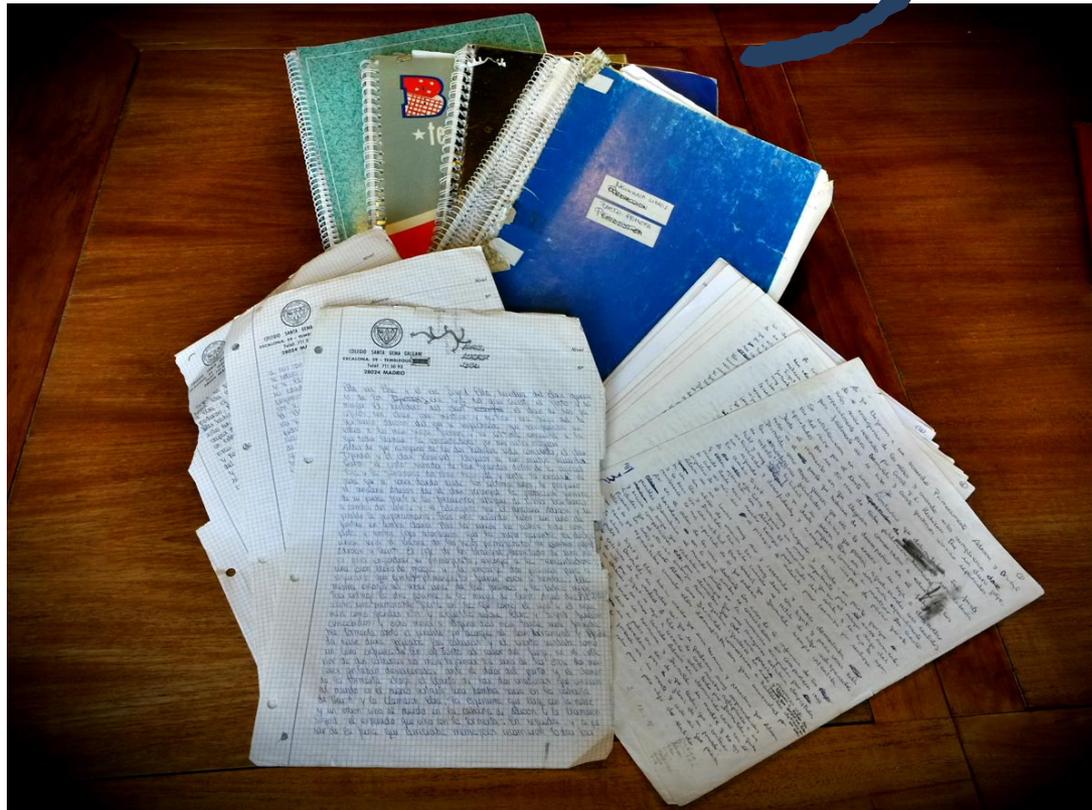
NEIMHAIM

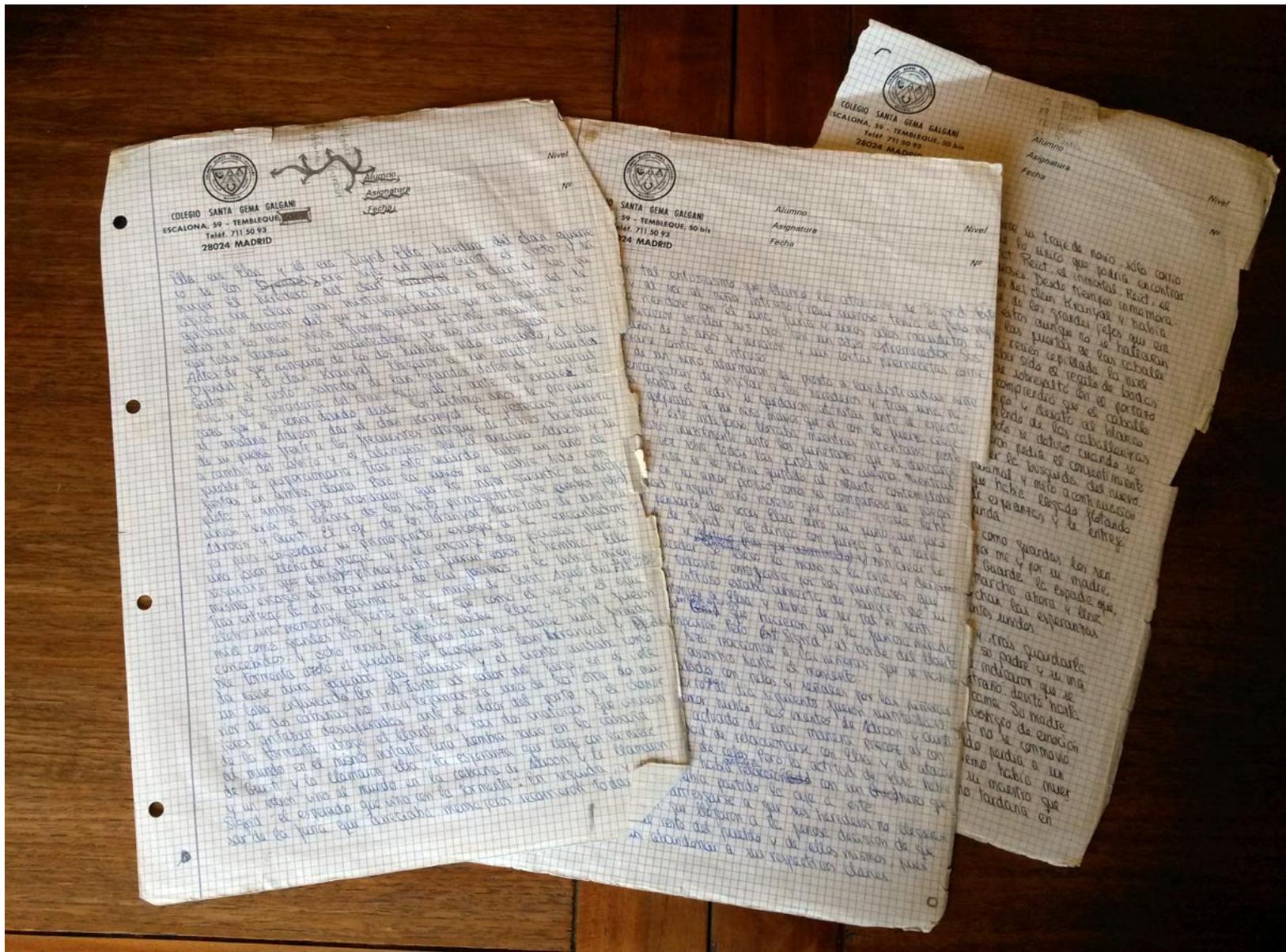
Un viaje en el tiempo



Esta es una foto real que saqué en Noruega, en 2013. Me encanta porque encarna la esencia de Neimhaim: las altas montañas donde viven los Kranyal y las llanuras fértiles de los Djendel, todo en una sola vista.

El comienzo





Cuando soñé con Neimha, en el verano de 1993, al despertar tomé lo primero que tenía a mano para escribir lo que había visto y sentido y que no se me olvidara ni un detalle. Estos tres papeles, con el membrete de mi colegio, me sirvieron para escribir los primeros renglones de lo que terminaría siendo una obra de miles de páginas. Tenía 18 años.

Ella era Elsa y él era Sigrid. Ella, heredera de
ro de los ~~Djendel~~ era hija del gran Gursti
mujer. El, heredero del clan ~~Kranyal~~, el de
cificos, un clan casi místico y mítico, era
anciano Adroon, del que se sospechaba que
edad a los más viejos jefes, y se le llama
que todos llaman "la encantadora" por sus artes.
Antes de que ninguno de los dos hubiere sido con
Djendel y el clan Kranyal llegaron a un m
Gursti "el justo", sabedor de las grandes doler
tura y la sacerdería del clan Kranyal y ante
para que se venía dando desde los últimos años
al anciano Adroon dar al clan Kranyal la pro
de su pueblo frente a los frecuentes ataques de tu
a cambio del cobijo y el alimento que el anciano
nueble lo monarcimaria. Tras este acuerdo hubo

Primeras palabras de Neimhaim, la transcripción de mi sueño. Al principio los protagonistas se llamaban Elsa y Sigrit, con los años se convirtieron en Ailsa y Saghan. También hubo otro cambio fundamental; los Djendel eran los guerreros y los Kranyal los sacerdotes, algo que cambié en seguida.

P 1^o día 1^o m

Un ser se hallaba sentado en un magnífico trono
alta del glaciar conocido como Vatnajökull, en lo
El trono ~~estaba formado~~ ~~con~~ ~~transparencia~~ ~~de~~,
y estaba formado por agujas de transparencia a
caprichosamente con su finc desde milenios. Y tan
la piel del ^{agua} ~~ser~~ que ocupaba el majestuoso y más que
similar al de un humano, más en sus ojos, ^{del norte} hebi
universal que delata su origen divino. Una rífo
hecho él y agitó a un mismo tiempo un lazo
blanco, hecho con finísimas telas y ~~de~~ ~~mu~~ ~~chí~~ ~~sí~~ ~~m~~ ~~as~~ ~~pi~~ ~~er~~ ~~de~~ ~~s~~ ~~pi~~ ~~er~~
llegó el viento un ~~gran~~ gran lobo blanco apareció

Con el paso a los folios llegó Nordkinn. Esta fue la primera mención al dios del Norte, ya situado en el glaciar Vatnajökull.



Los folios se quedaron cortos en seguida y me pasé a los cuadernos. En total rellené cinco cuadernos grandes.

Prólogo

(1)

El lugar más hermoso de la creación tiene un nombre: Neimhaim.

Cuando ese sonido melodioso acude a mis labios, y brota de ellos como un manantial de agua pura y fresca, no puedo evitar que mi pecho se oprima y que las lágrimas afluyan a mis ojos. Tanto ~~sentimientos~~ sentimientos, distintos todos ellos, ~~que~~ recorren mi alma como

gotas de una fuente. Alegría y dolor, ~~amor y odio~~ ternura y crueldad, amor y odio, nacimiento y muerte. Todo ello es Neimhaim, un puro contraste en el que dos puertas ~~se abren~~ se abren con ~~una~~ ~~misma~~ ~~llave~~ ~~que~~ ~~abren~~ ~~en~~ ~~una~~ ~~sola~~ ~~pues~~ ~~Neimhaim~~ ~~es~~ ~~la~~ ~~llave~~ ~~de~~ ~~dos~~ ~~mundos~~ ~~: Asgard,~~ ~~Yggdrasil~~.

Neimhaim...
Cierro los ojos y me parece ver con toda claridad sus extensas ~~llanuras~~ llanuras que se pierden en el horizonte, verdes extensiones tan fértiles como una muchacha. Oigo el murmullo de un gran río, ~~seco~~ y sé que es el debensborn, el ^{gran} río de la vida que canta ~~en~~ ~~su~~ ~~cauce~~ ~~este~~ ~~río~~. Este río

Con el paso a los cuadernos también introduce una novedad: la Carta de un amigo, enunciada por Illzar, a modo de prólogo, que servía de presentación al lector.

Tras un breve interludio, en el que comieron una nueva ración de vino, agüemiel y ~~carne~~ asado, todos se apresuraron a regresar a sus lugares junto al fuego, dispuestos a seguir escuchando una historia como las que sirven para forjar las leyendas. Un gran revuelo y expectación se había despertado en torno a aquel sorprendente encuentro, y los viajeros del grupo, ansiosos por ~~oír~~ escuchar material para escribir sus baladas, se acomodaron sabiendo que lo mejor aún estaba por llegar, ~~ya que~~ ~~ya~~ ya que Dome, que había escuchado y la historia de sus pechos, les había convencido para que le compartieran con sus invitados.

Sigrit también se acomodó, impaciente por escuchar cómo un dríedel y una Kranyal se habían unido, ~~esto~~ ~~era~~ en un tiempo en el que cualquier contacto estaba prohibido entre las dos clases, y después habían llegado a ~~escapar~~ salir de la península, ~~atravesando~~ ~~el~~ ~~o~~ y llegar hasta Vinterheim.



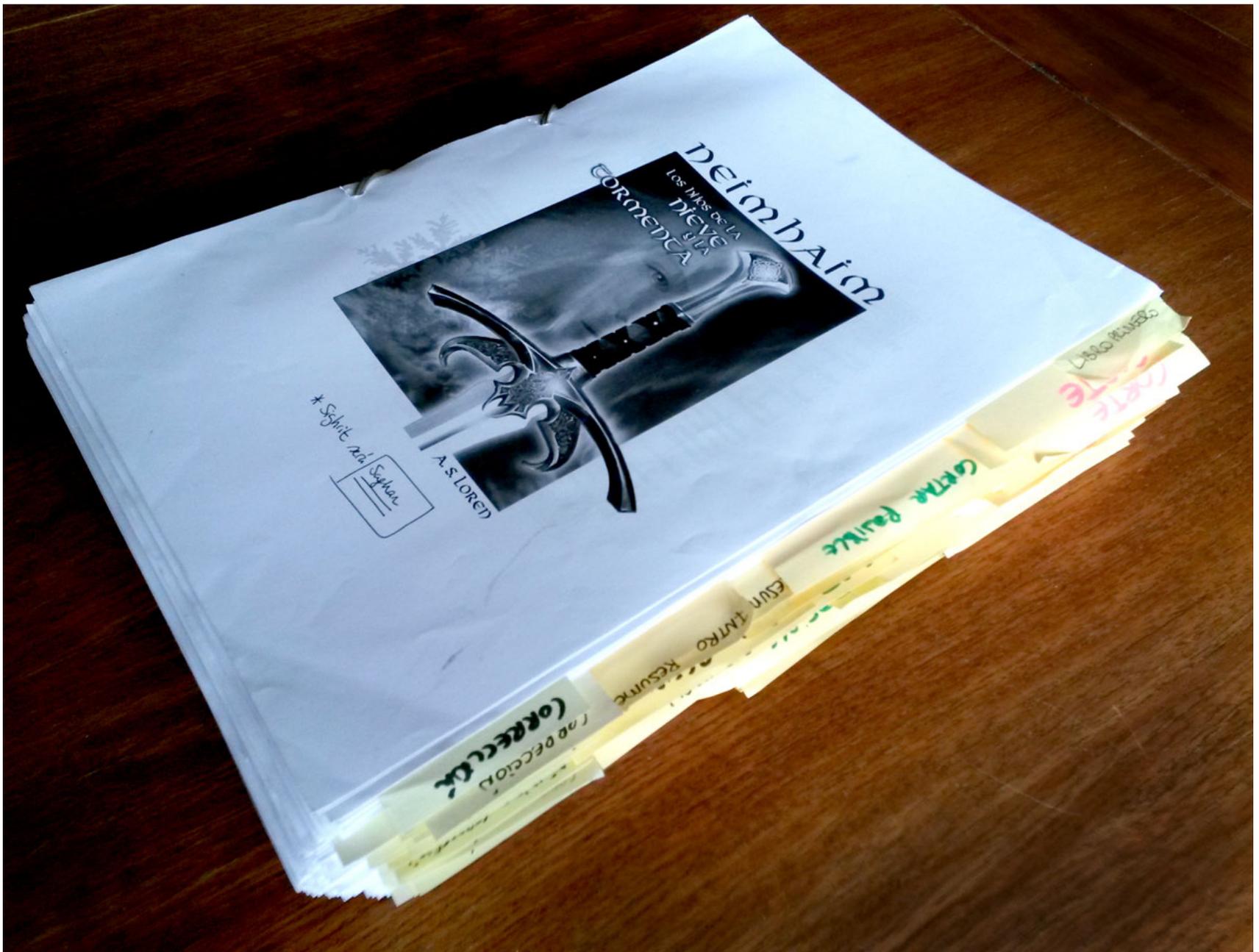
Así salté a la era digital, con un ordenador 386 y disquettes de 1MB que se llenaban en seguida. Aún así, Word marcó un antes y un después en mi vida.



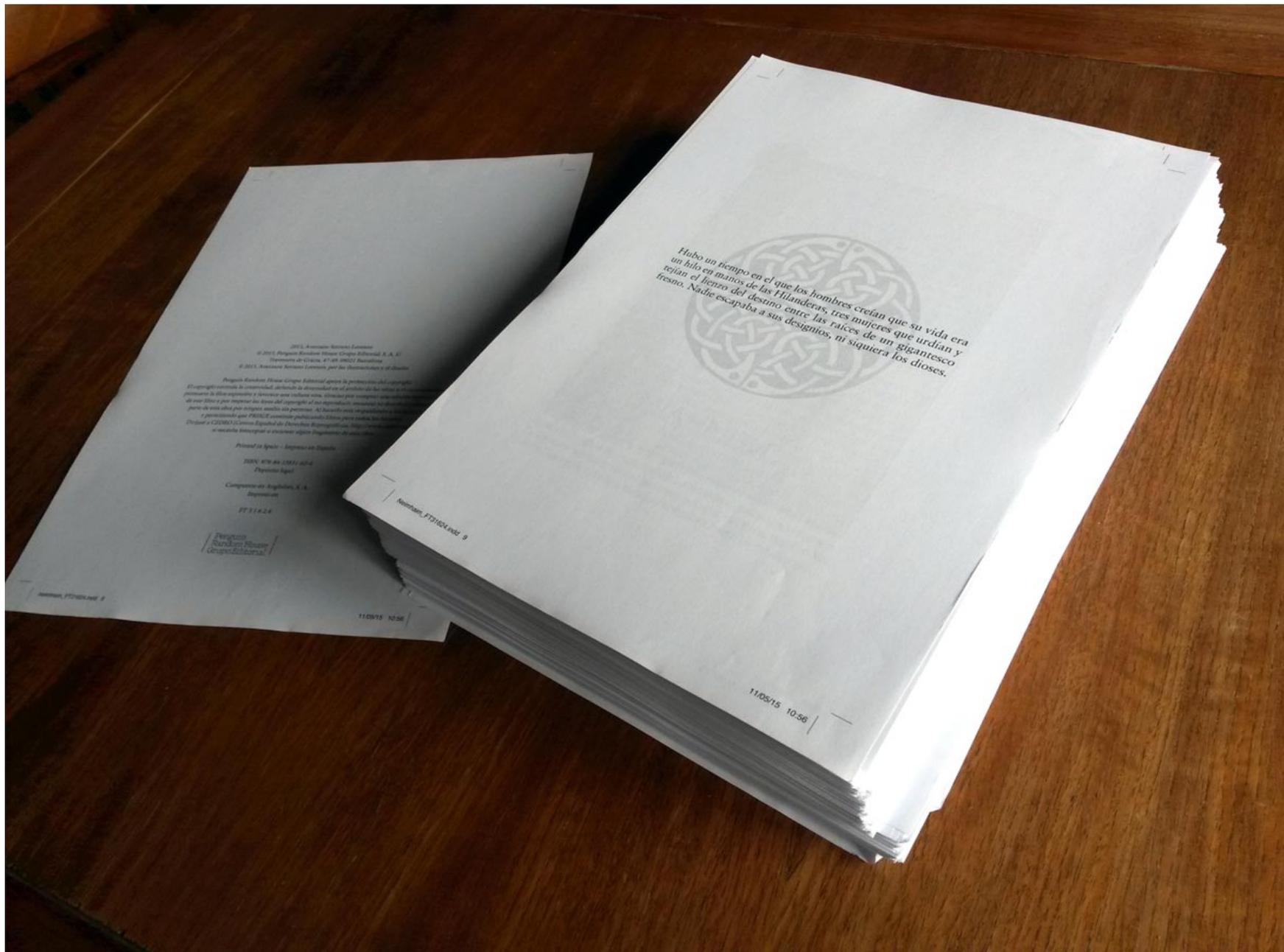
Estos fueron los primeros borradores que saqué con la impresora y encuaderné, me hizo muchísima ilusión verlos así. Entonces el libro estaba dividido en cuatro partes, aquí aún no tenía la cuarta terminada.



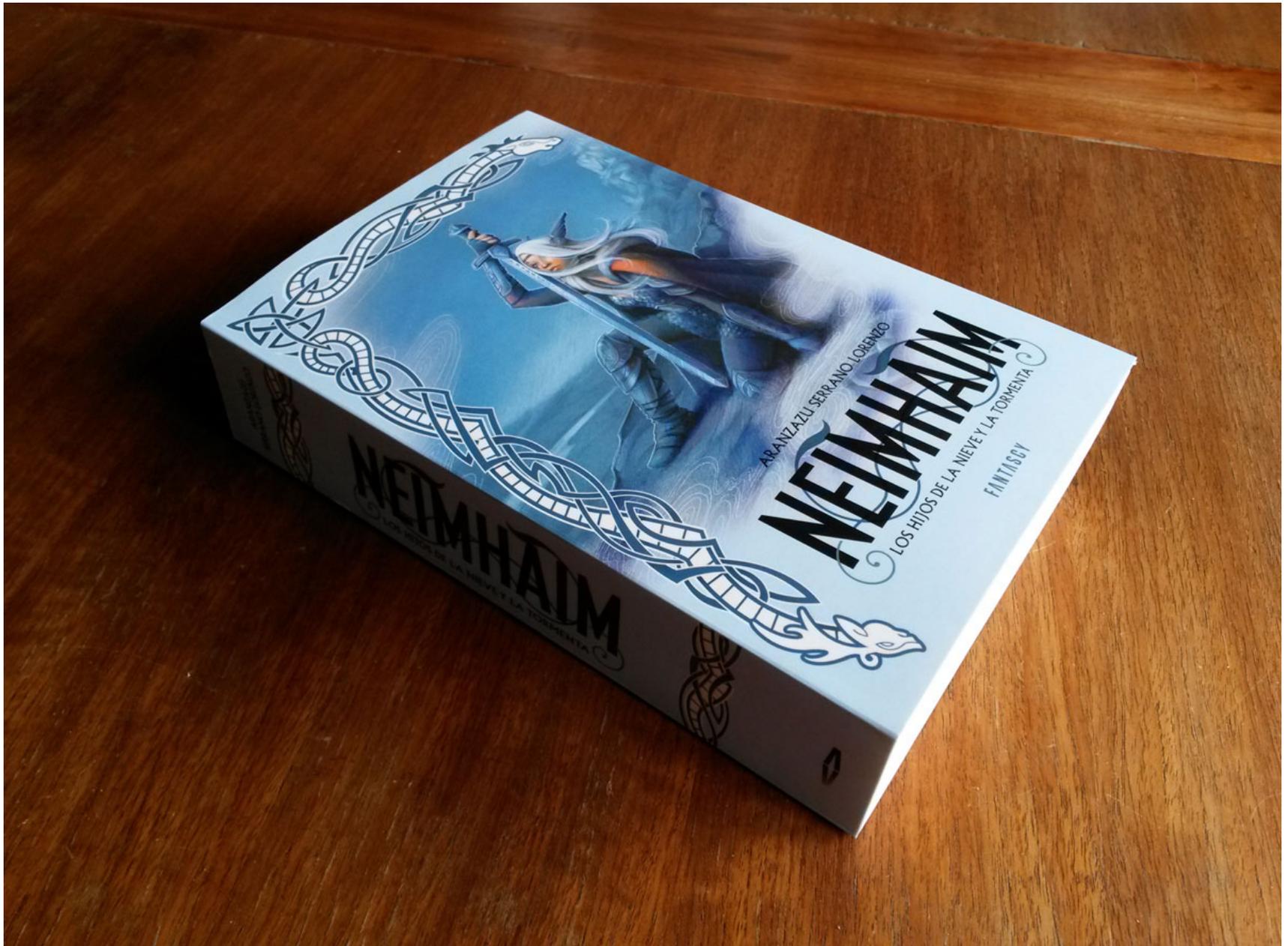
Estos son los manuscritos finales, que pasaban de 600 páginas en Word, a Times New Roman 12 y un interlineado sencillo. Diseñé una portada para enviarlo a las editoriales. Imprimir y encuadernar el libro me costaba unos 40 euros.



Cuando Fantasy me dijo que me publicaría Neimhaim y se volcó el texto a maqueta, salieron 1.200 páginas. Estos fueron los recortes, resúmenes y correcciones que tuve que hacer para dejarlo en casi 900.



Estas son las galeradas, la versión corregida, maquetada y lista para la imprenta. Recibir las galeradas es ver tu sueño hecho realidad.

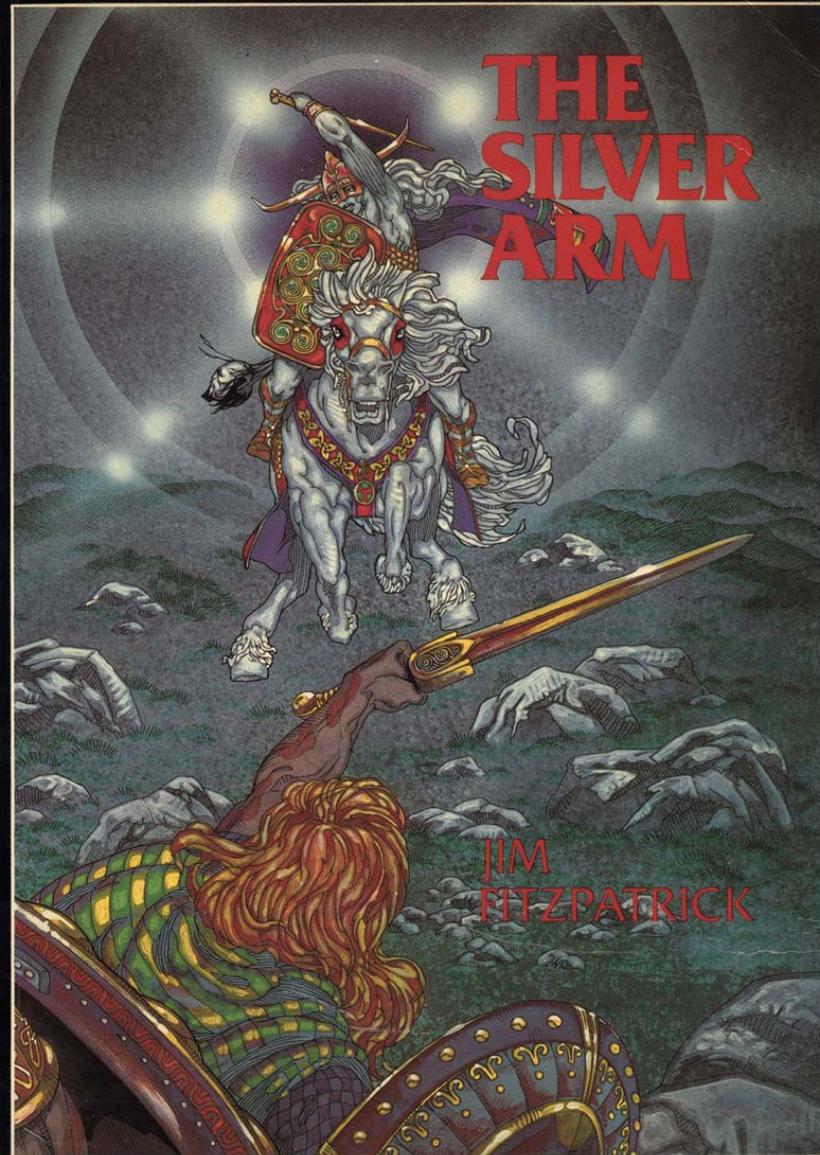


Pero no hay mayor alegría que la de recibir tu primer ejemplar en casa, es una emoción indescriptible.

Influencias



Siempre suelo mencionar que *Dune* de Frank Herbert y la saga *Darkover*, de Marion Zimmer Bradley, fueron las influencias literarias de Neimhaim. Sin embargo, hubo otras, y muy importantes, fuera del ámbito literario: en el cómic encontré una fuente importantísima de inspiración, como esta novela gráfica de la derecha, *The Silver Arm*, una leyenda celta que me regaló un buen amigo. Se trata de una auténtica joya, una obra de arte que nunca fue editada en España. La belleza de sus ilustraciones me dejó una profunda huella.



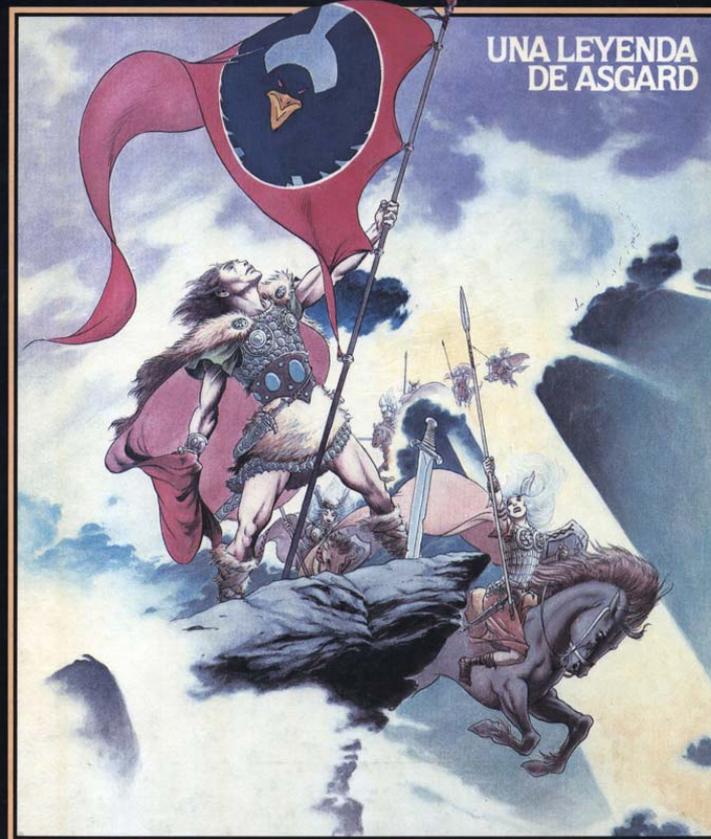
lebor gabála érenn



NOVELAS
GRAFICAS
MARVEL
Ediciones
FORUM

EL ESTANDARTE DEL CUERVO

UNA LEYENDA
DE ASGARD



El estandarte del cuervo, una novela gráfica de Marvel editada en los años ochenta, me eclipsó por completo. Marvel inventaba una leyenda épica y majestuosa en el mundo de la mitología nórdica. La idea me fascinó, y fue lo que me dio pie a hacer algo similar con el sueño que había tenido: incrusté la historia de Los Hijos de la Nieve y la Tormenta en el mundo nórdico, con las Hilanderas, los cuervos de Odín, los dioses, las valquirias y demás como telón de fondo.

por ALAN ZELENETZ y CHARLES VESS



ELIGIRE EL DESTINO DE UN HEROE.



¡ME VOY...!

AGUARDA, UNA PALABRA MAS.



OHIN, EL PADRE TE TODOS, TE CESE A GULLINBURSTI, SU JABALT MÀGICO...

... CUYAS CEREBROS DORADOS ILLUMINAN LA CIEGA OSCURIDAD...

... QUIEN VUELA POR LOS AIRES, CRUZANDO TIERRAS Y MARES CON RAPIDEZ.



EL JABALT DORADO TE ESPERA EN EL SENDERO ESCOCIDO.

¡APRESURATE, PORQUE CASO A LOS GIGANTES FORJAR MOLNAS DE HIERRO EN SUS BRILLANTES YUNQUES!

Y HORSKULD...

VAMOS, NUTRU, REALIZAREMOS PROEZAS.

POR FAVOR, SEÑOR GREYVAL, ESTO...

¡CALLA, HERMANA! SÁBRÁ DE HORSKULD A SU DEBIDO TIEMPO!



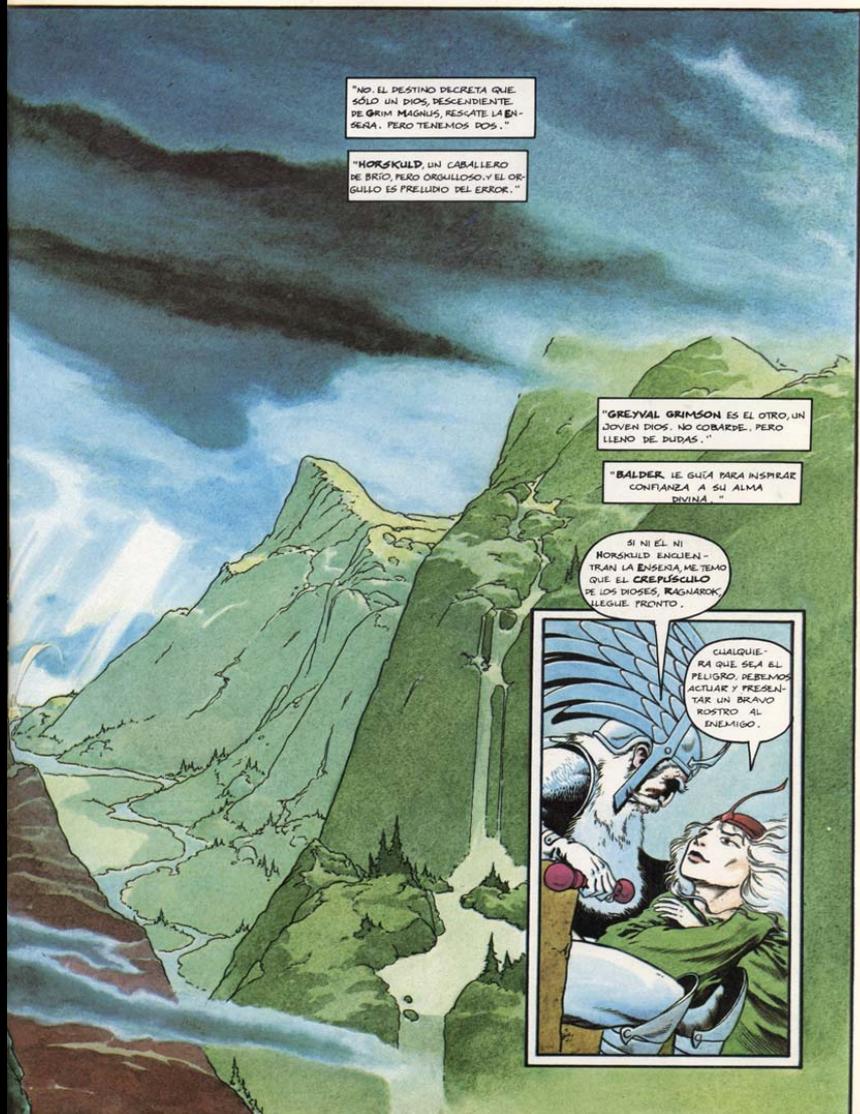
... TROLLS PÉTREOS Y HODD ISO, OS CONFESO...

¿QUE TIENES MIEDO?

¡AHÍ ESTÁ GULLINBURSTI! CRÉEME, NUTRU, SÓLO UN DIOTA SE RIE DEL VIERO UN HEROE. LO DOMINA.



ENTONCES, LO DOMINARÁ... QUIÉ... EN CUANTO ¿GULBÉ TOQUEMOS TERRENO FIRME...



"NO, EL DESTINO DECRETA QUE SÓLO UN DIOS, DESCENDIENTE DE GRIM MAGNUS, RESCATE LA EN SERA. PERO TENEMOS DOS."

"HORSKULD, UN CABALLERO DE BRIO, PERO ORGULLOSO. Y EL ORGULLO ES PRELUDIO DEL ERROR."

"GREYVAL GRIMSON ES EL OTRO, UN JOVEN DIOS. NO COBARDE, PERO LLENO DE DUDAS."

"BALDER LE GUÍA PARA INSPIRAR CONFIANZA A SU ALMA DIVINA."

SI NI EL NI HORSKULD ENCUENTRAN LA ENSEÑA, ME TEMO QUE EL CRISPUSQUINO DE LOS DIOS, RAGNAROK, LLEGUE PRONTO.

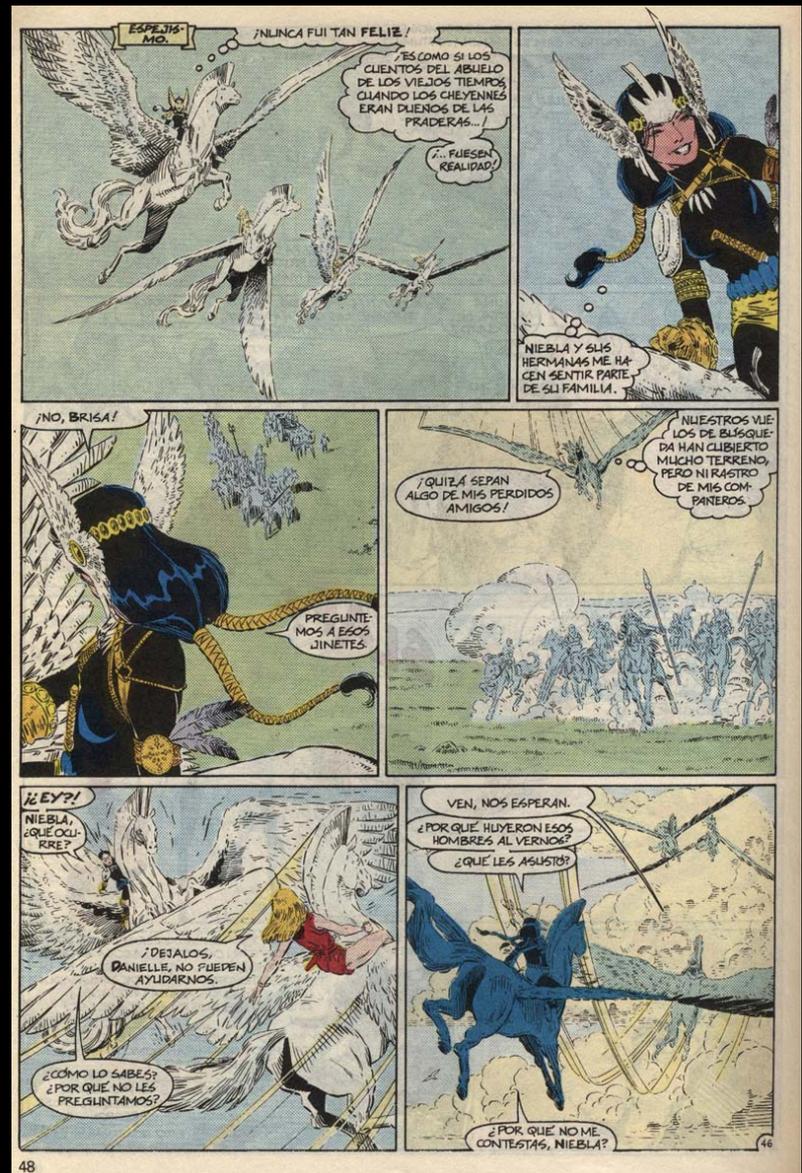
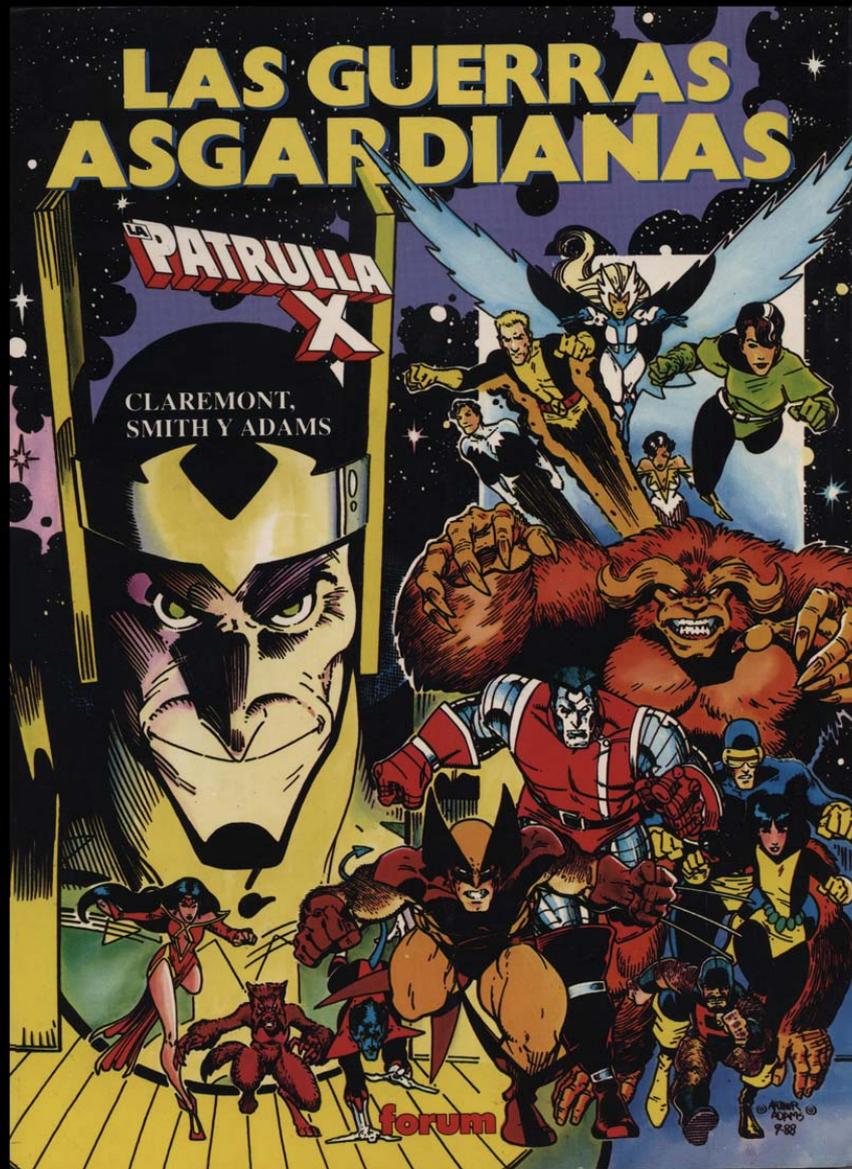


CUALQUIERA QUE SEA EL PELIGRO, DEBEMOS ACTUAR Y PRESENTAR UN BRAVO ROSTRO AL ENEMIGO.

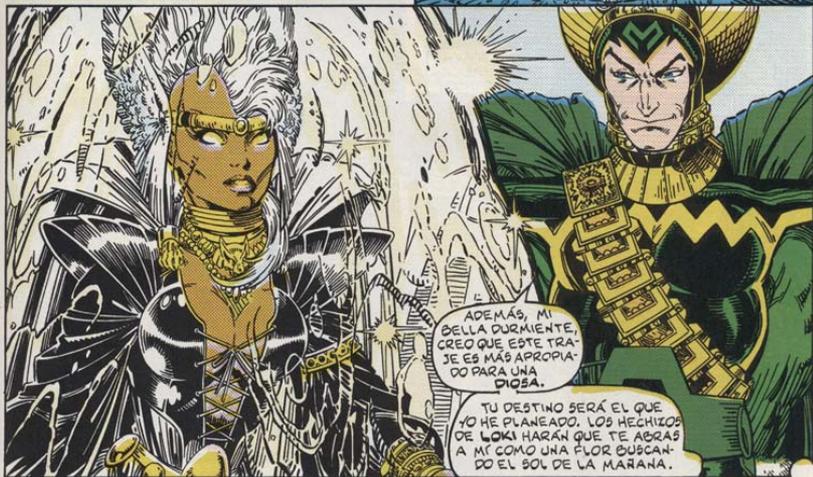
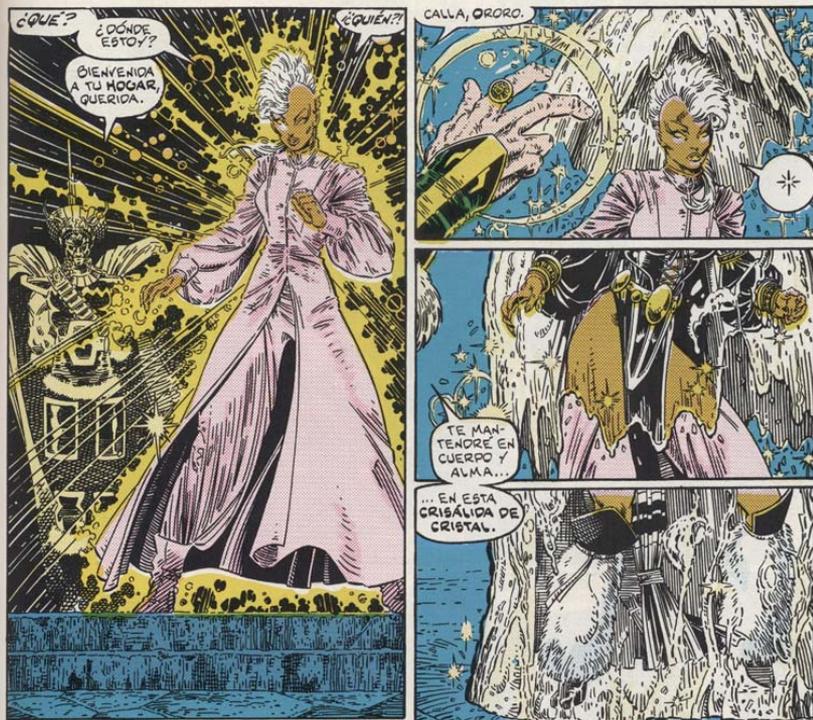


Estos cómics de Elric de Melniboné también abrieron de par en par la puertas a mi imaginación. La trágica historia del emperador albino fueron también una importante influencia para Neimhaim y sus protagonistas, de apariencia nívea.





Las Guerras Asgardianas, uno de los mejores arcos argumentales de cómics de Marvel —con talentos magistrales como Chris Claremont y Arthur Adams— me absorbió por completo. En ella los X-Men, los Nuevos Mutantes y Alpha Flight se ven trasladados a Asgard y enfrentados al mismísimo Loki.

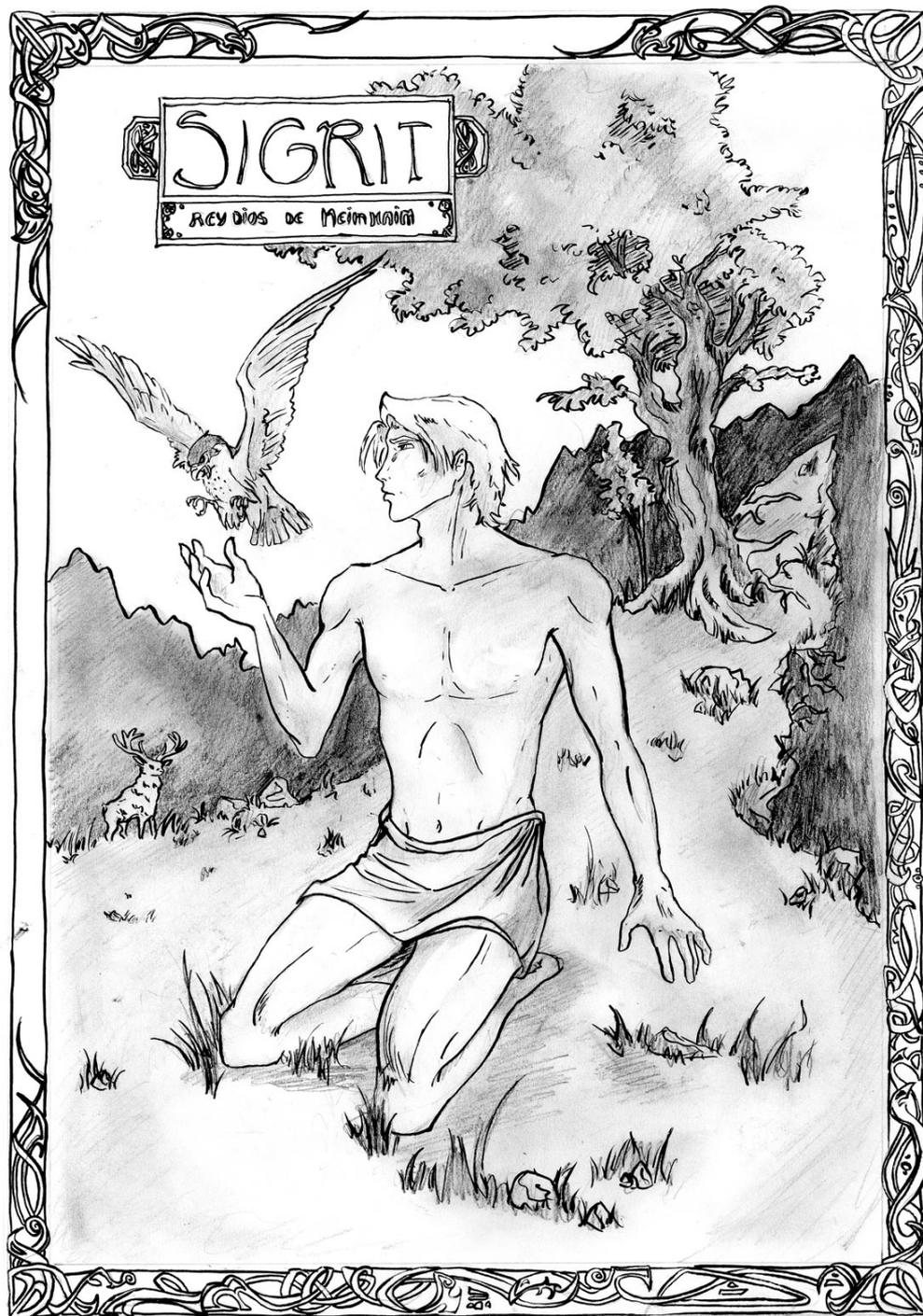


Dibujando Neimhaim



Este fue el primer dibujo que hice de los protagonistas de Neimhaim. En un principio, tenía la idea de que los Djendel levitaban y aún no sabía que los vikingos nunca llevaron cuernos. También se puede comprobar cómo han evolucionado los nombres de los personajes.





Este dibujo de Sigrít (después Saghan) exalta su unión con la naturaleza. Al fondo, puede verse a Staat, en una de las primeras concepciones que hice del místico ciervo. La decoración del marco está muy influenciada por *The Silver Arm*.

**Boceto de Ailsa en una pose
majestuosa, ya convertida en reina.**





Dibujo de Ailsa y Saghan, de 2005, en el que ella ya desprende por completo su actitud guerrera y en el que él invoca sus poderes. Ambos personajes interactúan juntos, se defienden en equipo.



La unión de Ailsa y Saghan, un vínculo que equivale de forma perfecta a la Alianza de sus dos pueblos, fue un tema recurrente en muchos de mis antiguos dibujos, cuando tenía entre 18 y 22 años.

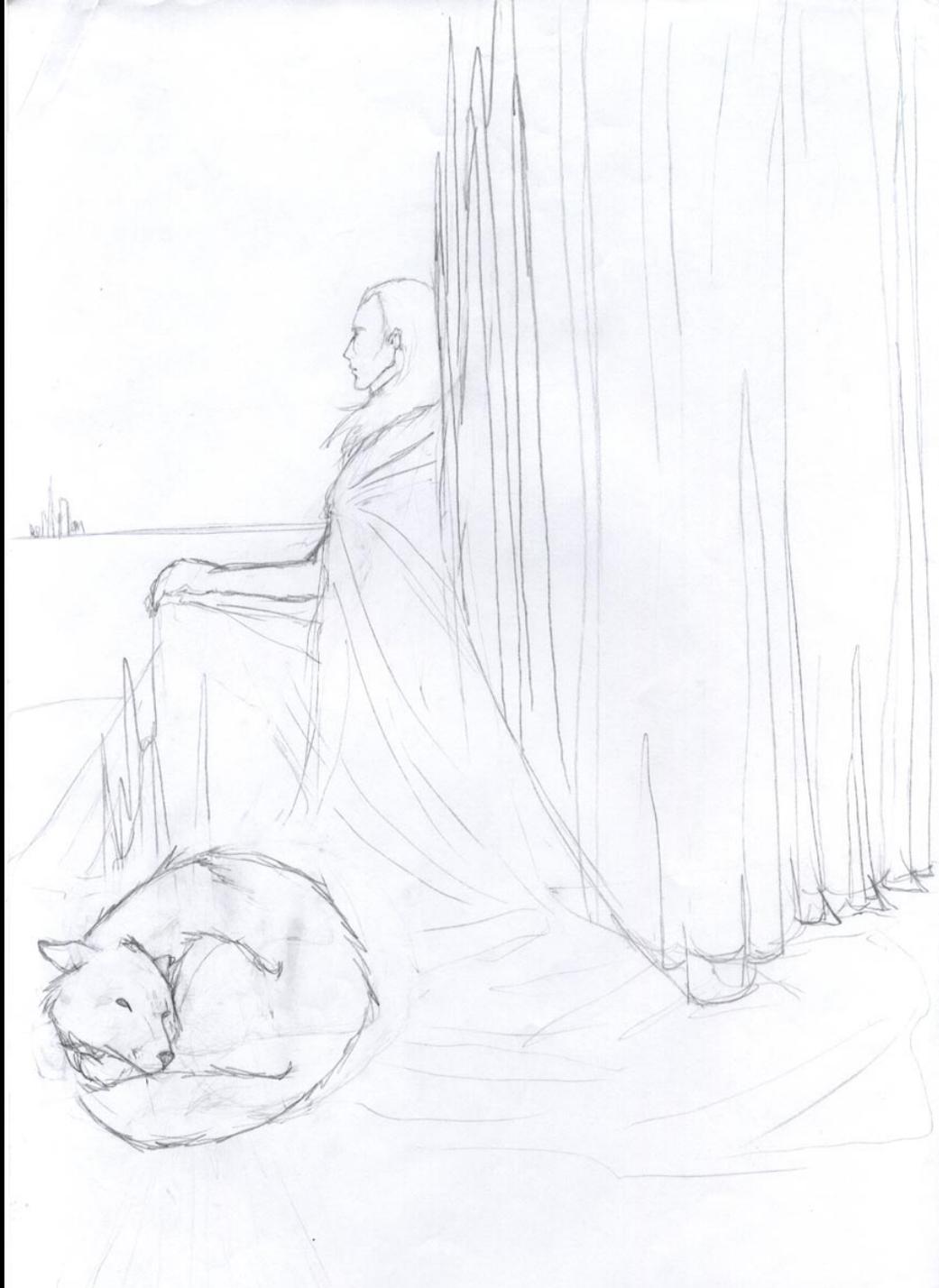




Primer dibujo en el que aparece el personaje de Nordkinn, que en su primer concepción era moreno. La ilustración desprende una poderosa influencia de *Las Guerras Asgardianas*.

Este dibujo, realizado a rotring y tinta china, es uno de mis preferidos, el momento del despertar de Elsa (Ailsa) en el reino del hielo, con Nordkinn y Eitranan a lo lejos. (1995)





Boceto de 2004, realizado lápiz, de Nordkinn en su sitio, observando el palacio de hielo, en la lejanía. A sus pies, el fiel lobo Eitranan.

Otro dibujo de Nordkinn, más reciente (2008), en su trono de hielo. Eitranan se representa aquí más grande, como los *wargs* o *vargrs* de la mitología nórdica.



SIGRIT

AILSA

SIGFRED

VIJE

ILLZAR

ADROON

HECHICERA

2m

1.75

1.50

1m

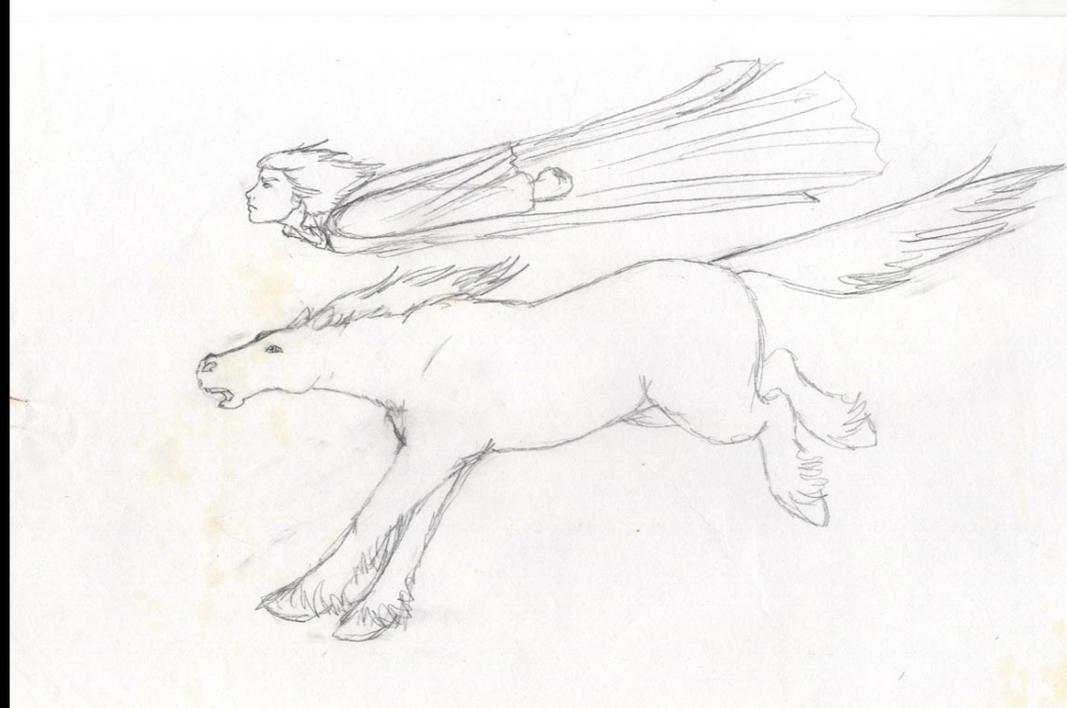


Estudio comparativo de alturas de los protagonistas de Neimhaim, realizado en 1995.



Sigfred y Ailsa frente al palacio de hielo, boceto a lápiz de 2008.

Dos dibujos tempranos que muestran cómo evolucionó el concepto de los Djendel con el tiempo. Al principio podían volar y hacer levitar las cosas, como puede verse en el dibujo de abajo, con Saghan y Vije, en el que el pollo aparece flotando sobre el fuego. Después consideré más congruente que los Djendel, por su unión con la tierra y la naturaleza, fueran andando, incluso descalzos, y que restringieran sus dones solo para lo absolutamente necesario.



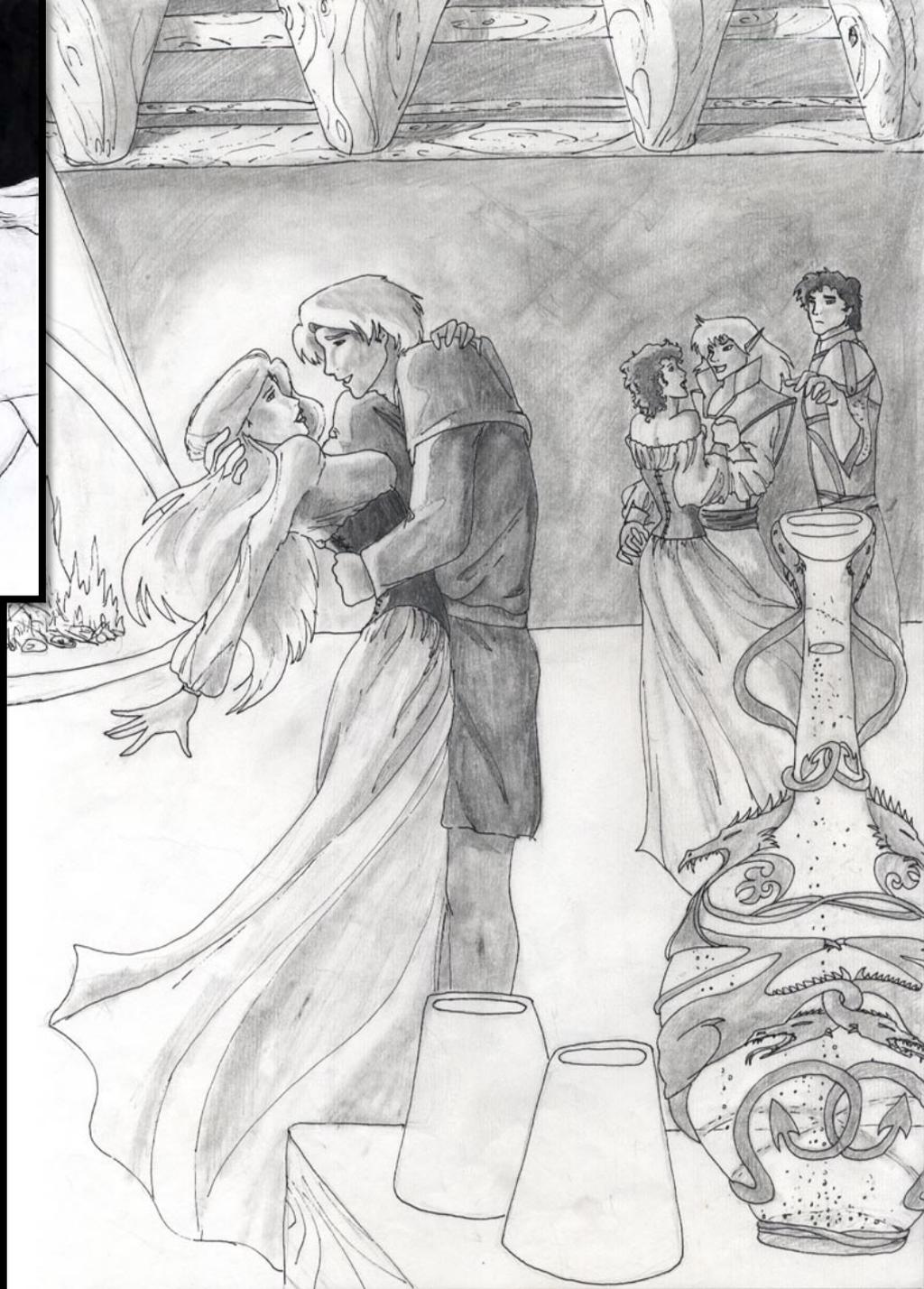


Muchas veces, mi imaginación viajaba muy lejos y me expresaba más rápido con dibujos que escribiendo. Así, dibujé escenas de una trama que jamás llevé a cabo, en la que los protagonistas se veían obligados a cruzar el mar y eran ayudados por una sirena.





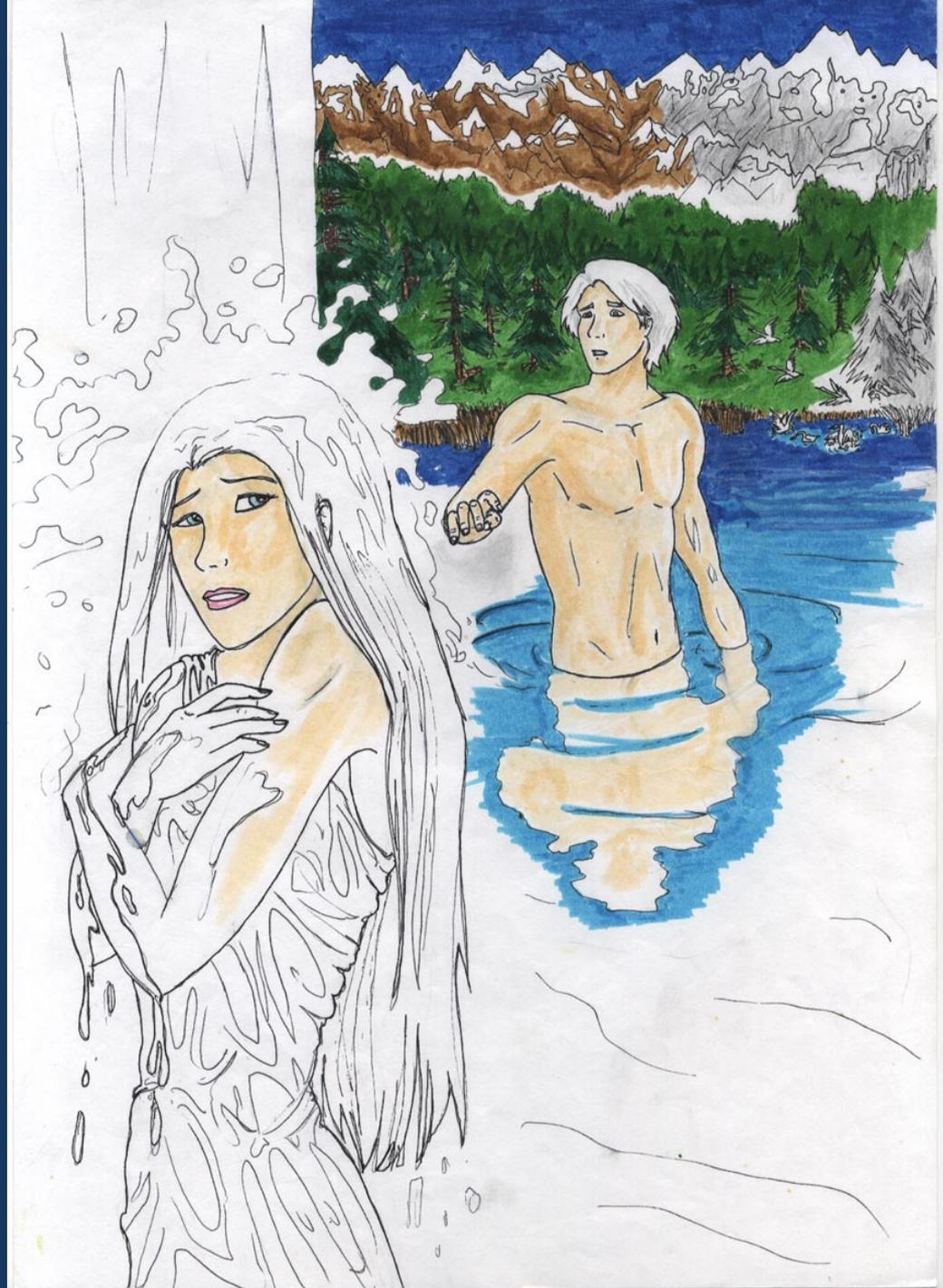
Dos momentos de la fiesta de la posada Neimhaim: el dibujo de la derecha, realizado a rotring y lápiz es de 1996. El de arriba, dibujado a tinta china y rotulador de punta de pincel, es tres años posterior.





Dibujo inacabado (1995) que representaba los momentos posteriores a la batalla de Hertejänen. En ese año Staat no era un ciervo, sino un unicornio, una figura mitológica que no tenía cabida en el mundo nórdico y que acertadamente decidí cambiar por el astado, más propio de la cultura celta.

Siempre he dibujado por placer y por instinto, nunca he recibido más formación en este campo que la que se imparte en los colegios, y mis intentos de pasar a color mis dibujos siempre resultaron frustrantes. Prueba de ello es este dibujo inacabado, realizado en rotuladores de punta de pincel en 1999, sobre la temática del exilio en Karajard.

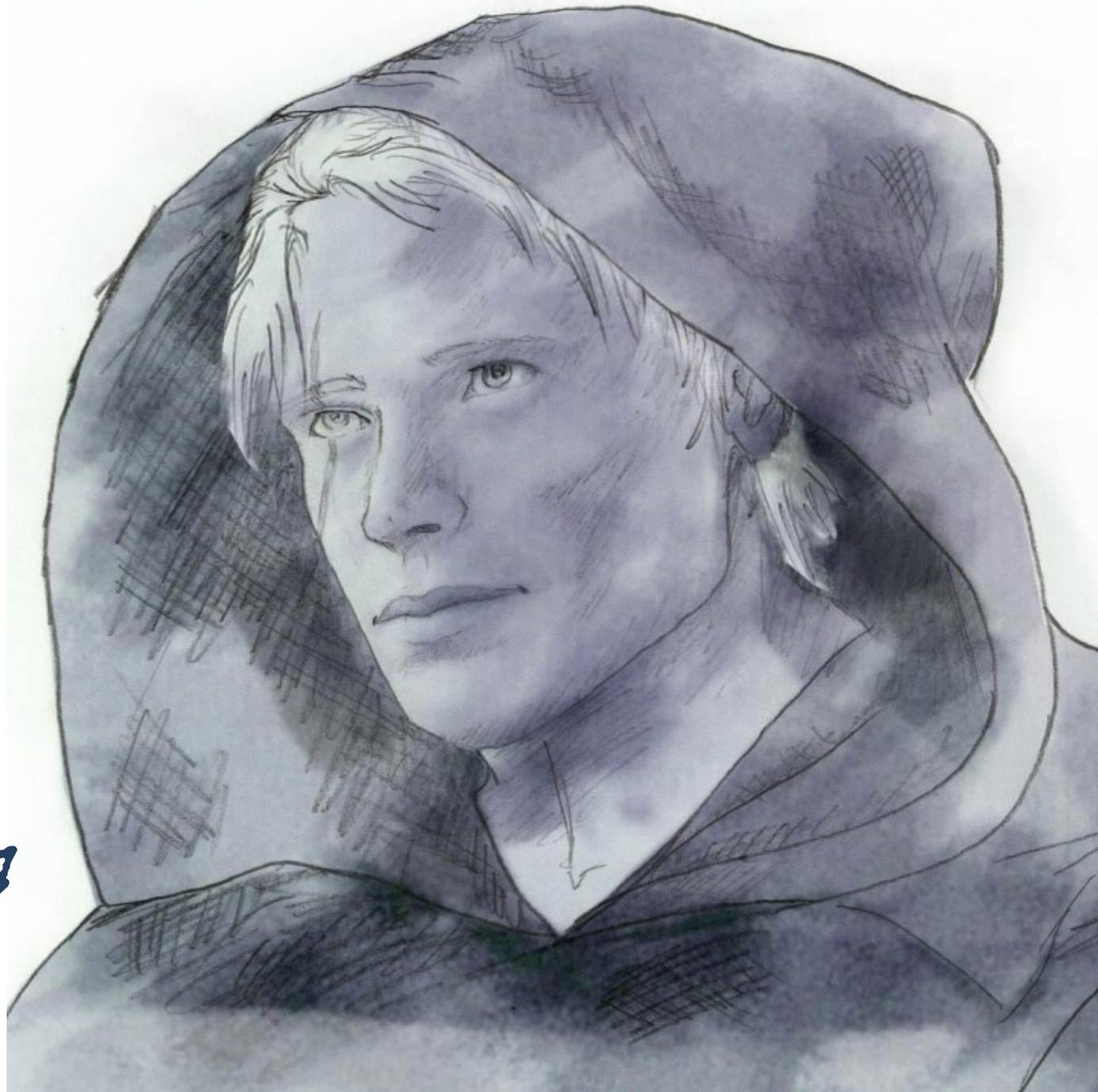




Otro intento de pasar a color mis dibujos, en este caso una vista del Valle del Trébol, realizado en acuarela en 1998.

En los diez últimos años me centré en la escritura y apenas hice un par de dibujos sobre Neimhaim o sobre cualquier otra cosa. Los retratos que siguen a continuación los dibujé para la galería de personajes de la web de Neimhaim este mismo año, de manera que se nota un salto cualitativo importante respecto a mis dibujos anteriores, en madurez y ejecución.

Saghan



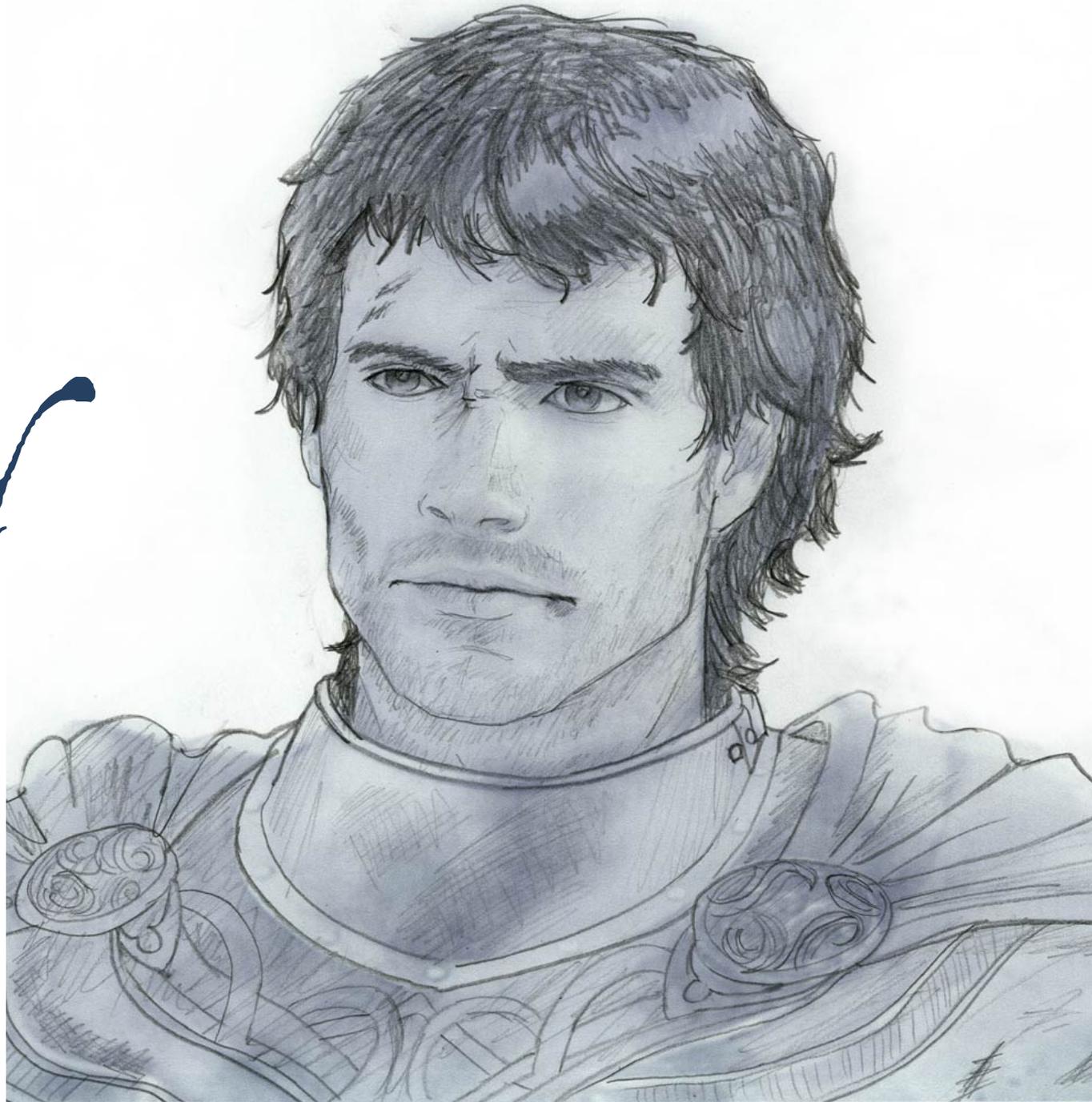


Nordkinn



Ailsa

Sigfred





Hoffdaxulur

Otras Curiosidades

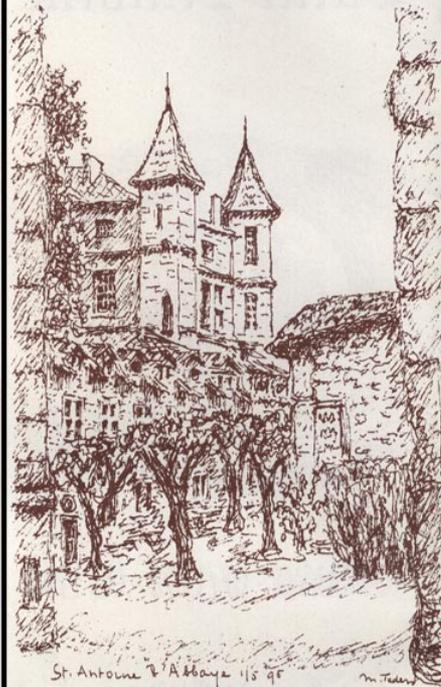


Arche de Saint-Antoine



PROGRAMME - 07/1998 - 06/1999

Cour du Cloître
38160 Saint-Antoine - l'Abbaye
Tél. 04 76 36 45 52



Folleto de la Abadía de Saint Antoine, una construcción medieval situada en un pueblo del mismo nombre cerca de Grenoble (Francia).

La peculiaridad de esta abadía es que no estaba regida por monjes ni monjas, sino por una comunidad laica autosuficiente que seguía los preceptos de paz y humildad de Gandhi y que acogían a cualquier viajero que quisiera alojarse con ellos. Dos ancianos, un hombre y una mujer, estaban al frente de la comunidad, y ofrecían comida y cama a cambio de trabajo en las labores de la abadía, como trabajar en la huerta, en la cocina o la lavandería, limpiar, hacer el pan, etc.

Junto con unas amigas, pasé un verano allí en 1999, cuando acababa de terminar la universidad. La experiencia me dejó una profunda huella, y me sirvió de inspiración para la posada Neimhaim.

A la derecha, vista de una de las alas de la abadía, fotografía hecha desde la habitación comunal donde me alojaba, en el último piso. Más allá de las lomas, puede verse la silueta de los pre-Alpes.



A la izquierda, parte del grupo de huéspedes con el que coincidí. Allí encontramos gente de todas partes: de Canadá, de Brasil, de Holanda, Bélgica y por también de España. Cada uno llevaba consigo una gran maleta de experiencias y emociones. Algunos de los viajeros se quedaban a vivir allí de forma permanente, e incluso formaban familias con hijos.



Mis viajes han sido siempre una gran fuente de inspiración y de acumulación de experiencias para el libro. Arriba, en una de mis varias visitas a la ciudad medieval de Carcassonne.

A la derecha, en el festival medieval de Bretten (Alemania), una ciudad cercana a la Selva Negra, cuyos bosques y montañas también me sirvieron de inspiración para Karajard.





Los juegos de rol, que aún practico a mis 40 años y siendo ya madre, también han sido siempre una poderosa herramienta para estimular la creatividad y la imaginación. Me han ayudado mucho a la hora de escribir, para estructurar y dar coherencia a las tramas de la historia, de manera que cada cosa que ocurra tenga sus consecuencias y siga las leyes de su mundo, aunque sea inventado.

En la imagen superior, aprendiendo a manejar la espada durante una sesión de rol en vivo en Sanabria (Zamora), en 1994.



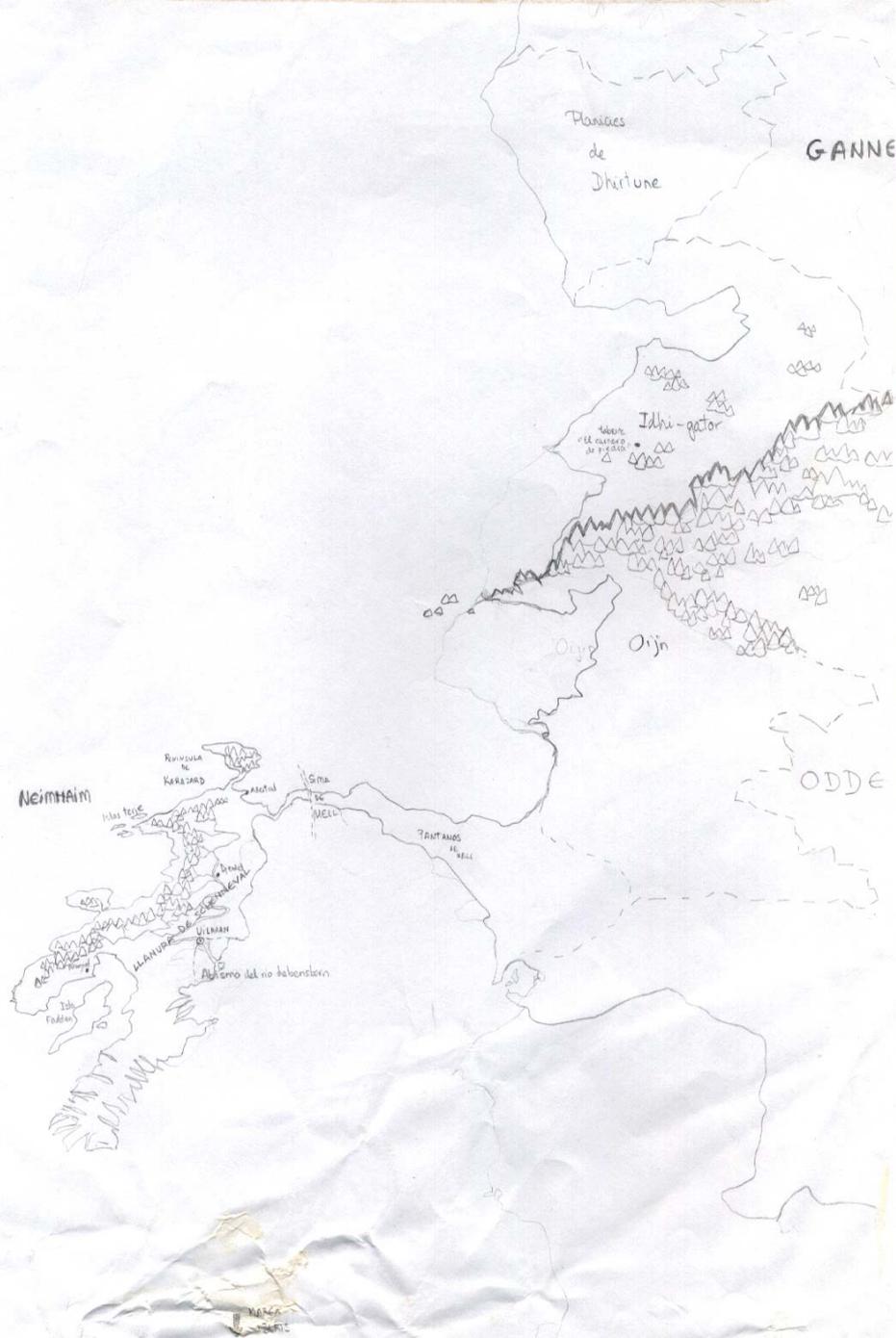
La nieve también ha marcado mi vida: nació un día nevado y soy completamente feliz en este elemento. He practicado toda clase de deportes invernales: raquetas, ski, trineo de perros, montañismo invernal...

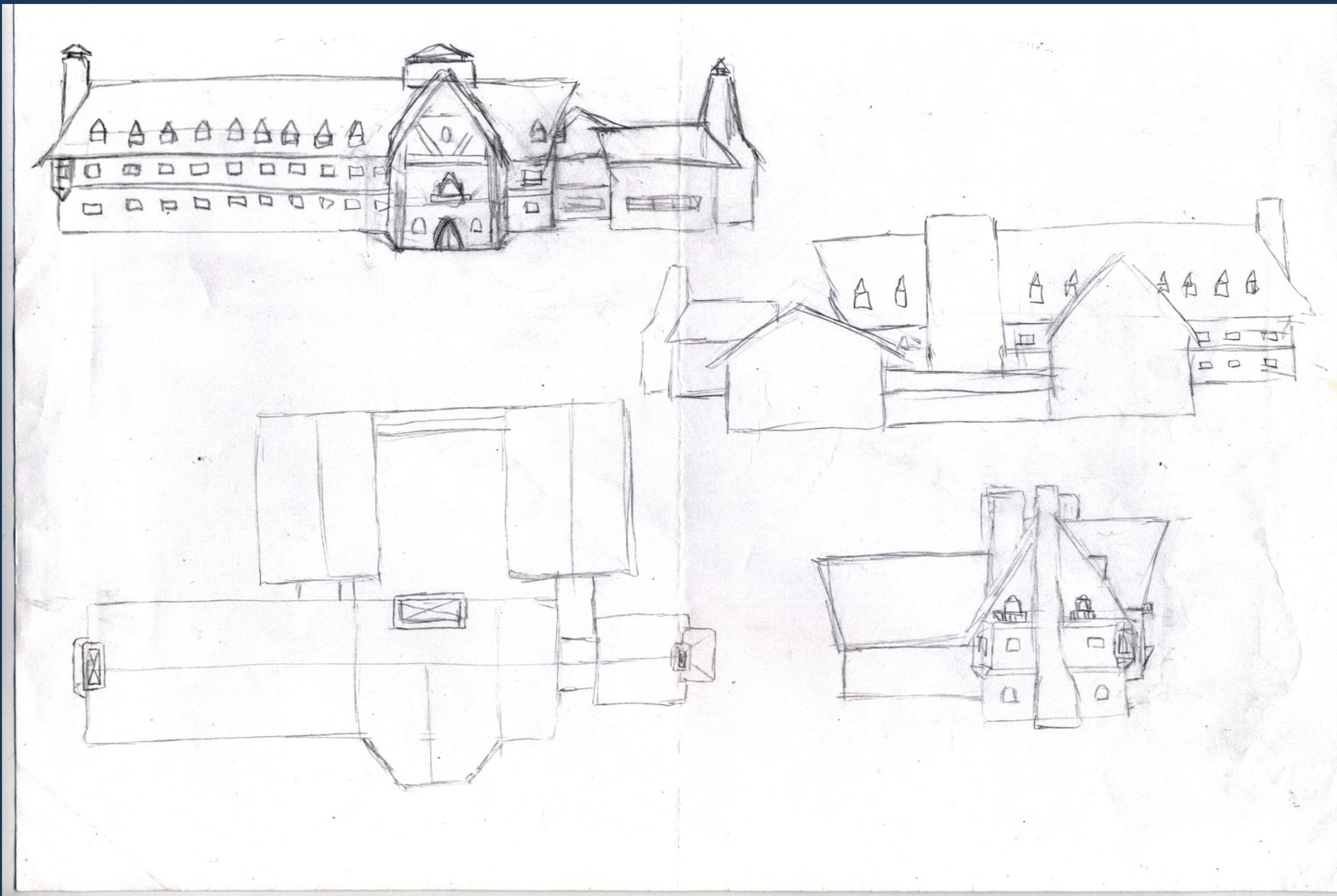


Dos curiosidades sobre Neimhaim: a la derecha, primer mapa de Neimhaim y los Reinos Extraños, realizado en 1995.

Abajo, una ficha de rol ficticia que hice sobre Ailsa y Saghan, para definir sus aptitudes y habilidades.

	Ailsa	Saghan
Conocimientos		
Casa y pesca	8	Sanación 10
denpa arcana	9	denpa arcana 10
Forja	5	Guerrero 8
Cabalgar	9	ganadería 5
Arco	6	Magia 6
Espada	9	Cocina 5
Técnicas militares	9	Mitos y leyendas 7 (ext)
Tª (alta de experiencia)	8	Kª de Neimhaim 9
Cocina	8	Domnio del fuego 7
Tallar	5	Domnio del aire 8
Mitos y leyendas	5 (ext)	Domnio de la tierra 7
Kª de Neimhaim	9	Domnio del agua 7
Losar	5	Domnio del alma 10
Regencia (Tª)	9	Regencia (Tª) 9
Cultura general (social)	7	Cultura general (social) 6
Desarrollar en bosques	9	Desarrollar en bosques 10
Escribir y leer	7	Escribir y leer 9
Combate cuerpo-a-cuerpo	9	
Aptitudes		
Fuerza	8	6
Destreza	8	6
Reflejos	9	7
Resistencia	8	5
Carisma	10	10
Inteligencia	9	9
Sabiduría	8	9

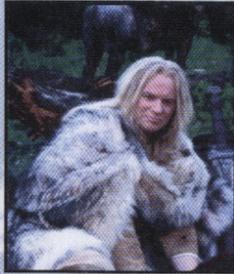




Plano con distintas vistas de la posada Neimhaim, donde se puede distinguir el ala principal, con las habitaciones y la cocina adosada a un lado, así como el establo y la casa de cultivo, formando un patio trasero.

Los hijos de LA NIEVE y LA TORMENTA

En una época lejana, en tierras del Norte, un clan de guerreros y un clan de sacerdotes se verán obligados a unir sus fuerzas para sobrevivir. Como fruto de su unión nacerán un niño y una niña, destinados a ser reyes en una nueva tierra. Ambos comparten un extraordinario parecido físico además de ser albinos. Su nacimiento dos forma parte de una vieja y casi olvidada profecía que les llevará a descubrir sus orígenes inmortales y enfrentarse con el mismísimo dios del Norte.



New Line Productions story by **Arancha Serrano** script **Idem**
starring **Allisa Bäradilg Sighrit Geffast Vije Tjordemheid**
music **Varios** costumes **Djendel Associated** special effects **Thor**
executive producer **Nordkinn Inc.** directed **Arancha Serrano**



Color PAL / Versión Doblada Castellano
Nacionalidad: España-USA
Duración aproximada: 137 min.
Apta para todos los públicos
Licencia nº: 56.455 C



VHS



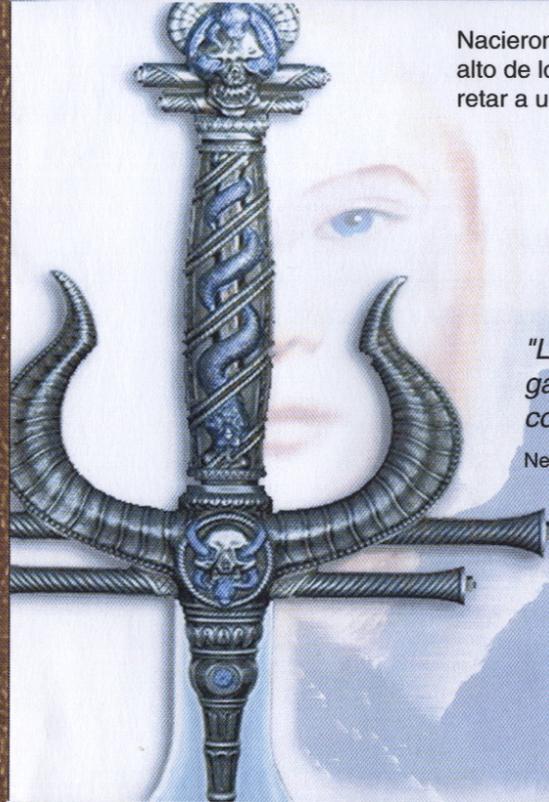
Los hijos de LA NIEVE
y LA TORMENTA



VHS

Los hijos de LA NIEVE y LA TORMENTA

Nacieron para el más
alto de los destinos:
retar a un dios



"La saga más
gande jamás
contada"

New York Times



Años después de acabar la carrera de Periodismo hice un máster de Diseño Gráfico. En uno de los ejercicios nos pedían diseñar la carátula de un vídeo VHS, así que no perdí la oportunidad e hice la carátula de la ficticia película de *Neimhaim*. Este ejercicio me dio la idea de diseñar una portada para mi manuscrito. No os perdáis los créditos de la película.

neimhaim

LÍBRO PRIMERO

Esta fue la primera portada que hice para el manuscrito de *Neimhaim*, basado en la carátula de VHS que diseñé. La espada es un montaje que realicé tomando como modelo a *Glamdring*, la espada de Gandalf, tal y como aparece en las películas de *El Señor de los Anillos*, a la que incorporé motivos celtas y vikingos. Aún no tenía claro cómo quería firmar la obra, no quería que mi nombre apareciera.



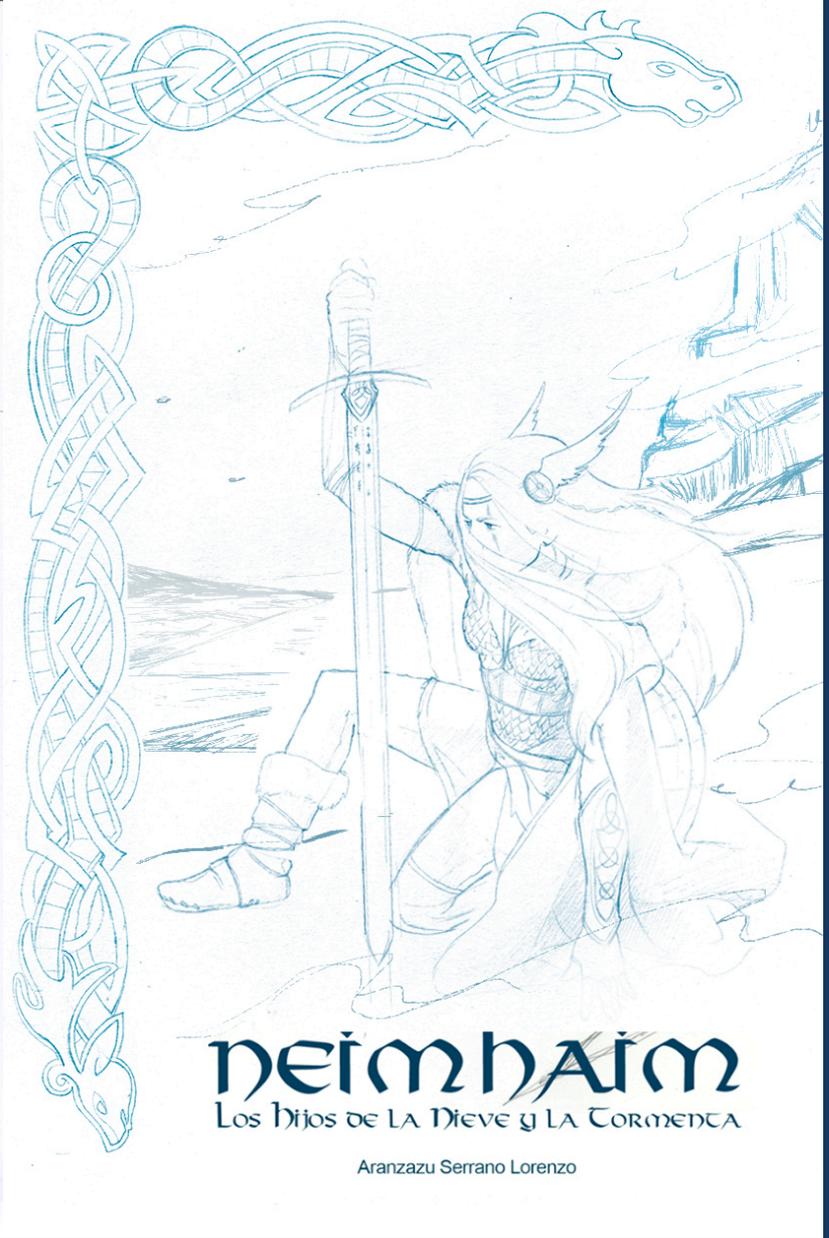
neimhaim
SAGA PRIMERA

Los hijos de LA
nieve
y LA
TORMENTA



ARANZAZU SERRANO LORENZO

Posteriormente, en 2004, hice una segunda versión de la portada, con fondo azul y más elementos invernales, como el copo de nieve. Esta es la portada que utilicé para mandar mi manuscrito a las editoriales, ya con mi nombre completo.



En 2014, cuando Fantasy me comunicó que querían publicar Neimhaim, realicé este boceto de Ailsa, en actitud derrotada en la isla de hielo, como sugerencia para la portada (izda). A la derecha, el primer boceto que la ilustradora Vero Navarro hizo para el libro, tomando como referencia mi dibujo.



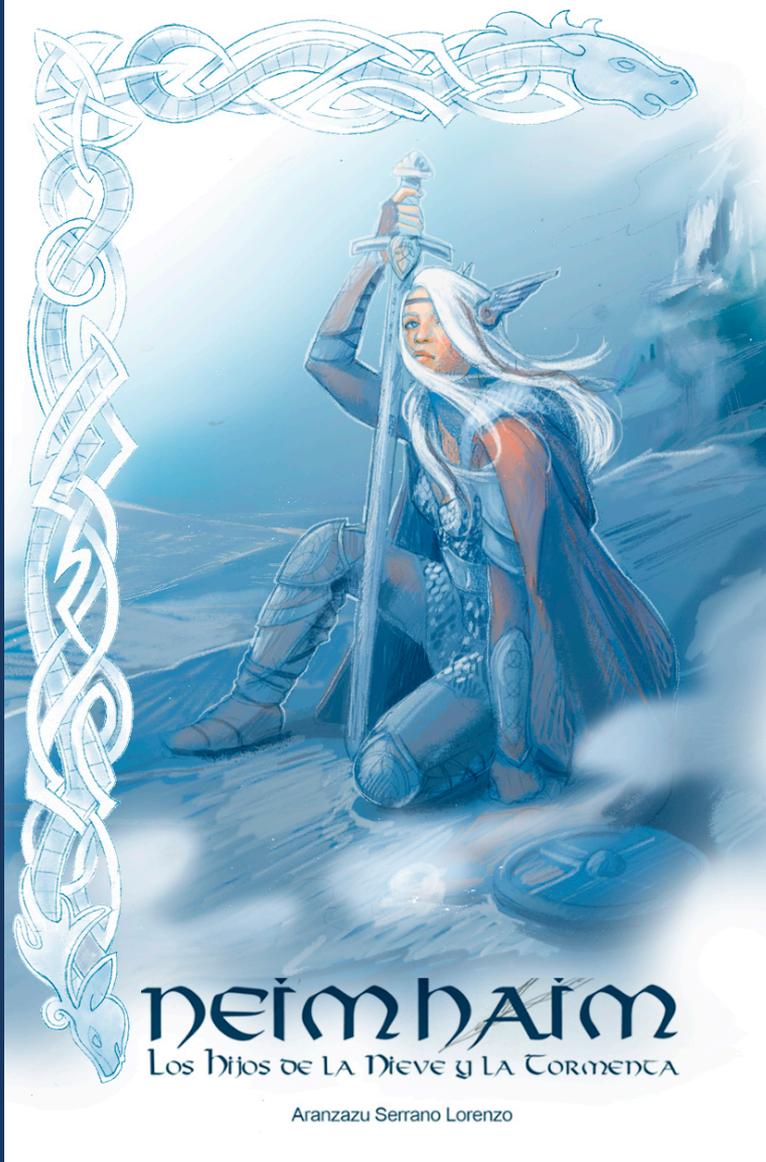
En otro boceto, Vero Navarro sugería un cambio de actitud de Ailsa, mirando al horizonte, esperanzada. Me gustó mucho esta idea, que fue la que se llevó a cabo. A la izquierda, primera prueba de color en blanco y azul.



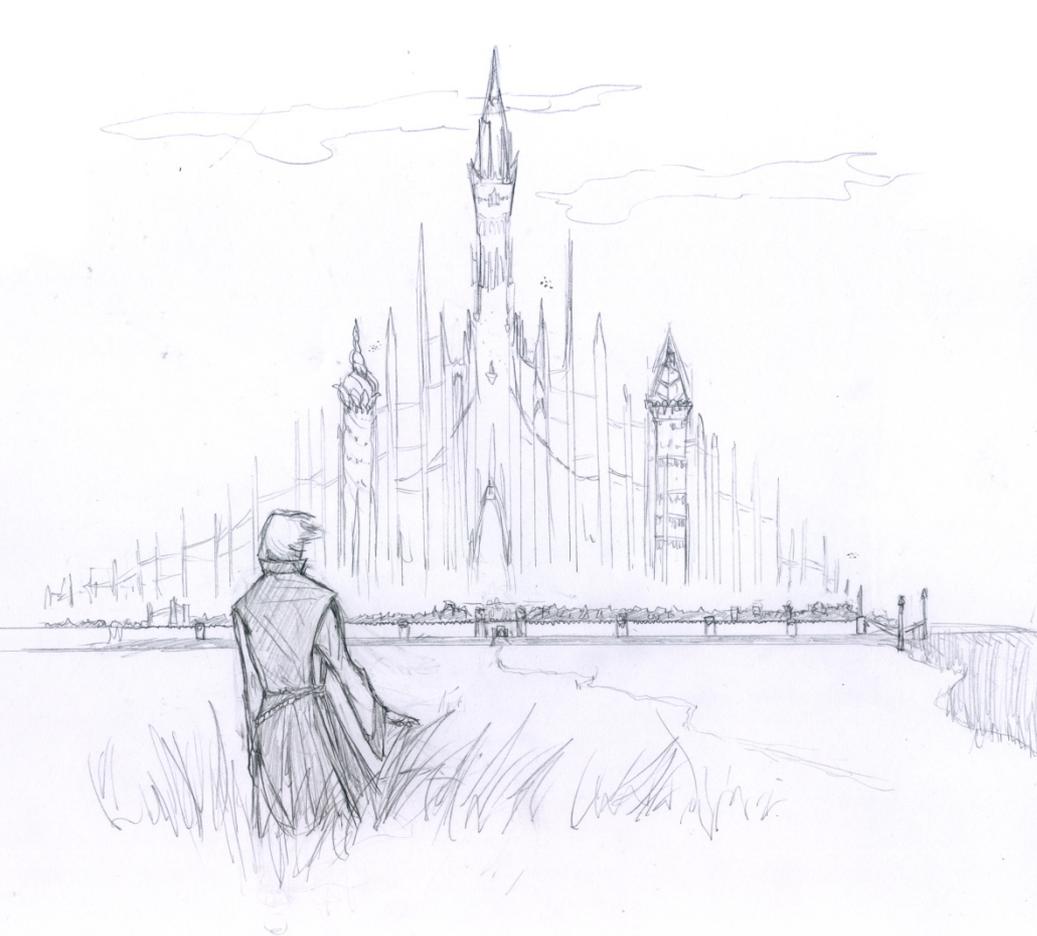
NEIMHAIM

Los hijos de LA NIEVE y LA TORMENTA

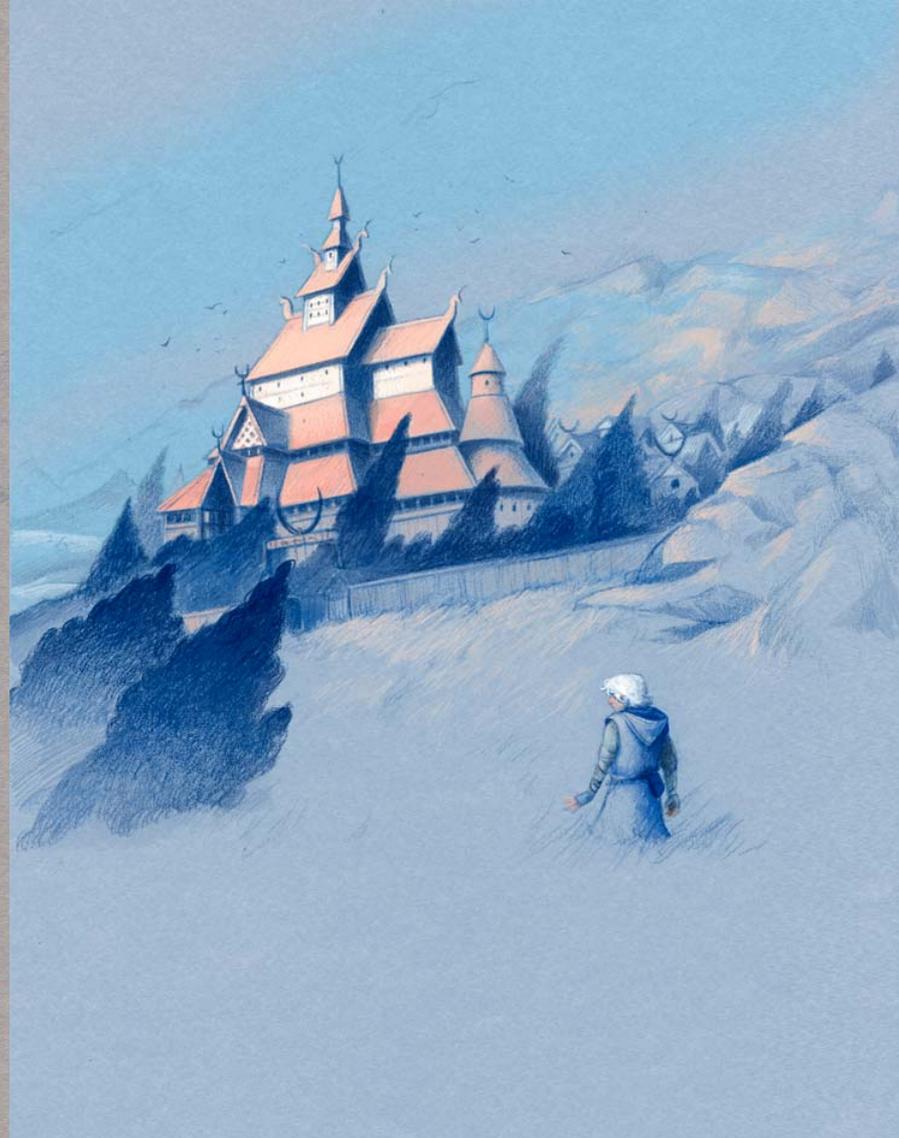
Aranzazu Serrano Lorenzo



Posteriormente, Vero Navarro incorporó colores ocres al dibujo, así como las nubes, que simulan la niebla.



También hice una sugerencia para el dibujo de la contraportada: en mi boceto aparecía Saghan en Vilaarn (arriba). Vero Navarro se tomó la libertad de cambiar la imagen de la capital real de Neimhaim, con sus torres-aguja, por un tipo de arquitectura más vikinga, y la idea me encantó.



Arriba, uno de los primeros bocetos de la contraportada, y a la derecha, una prueba de color.

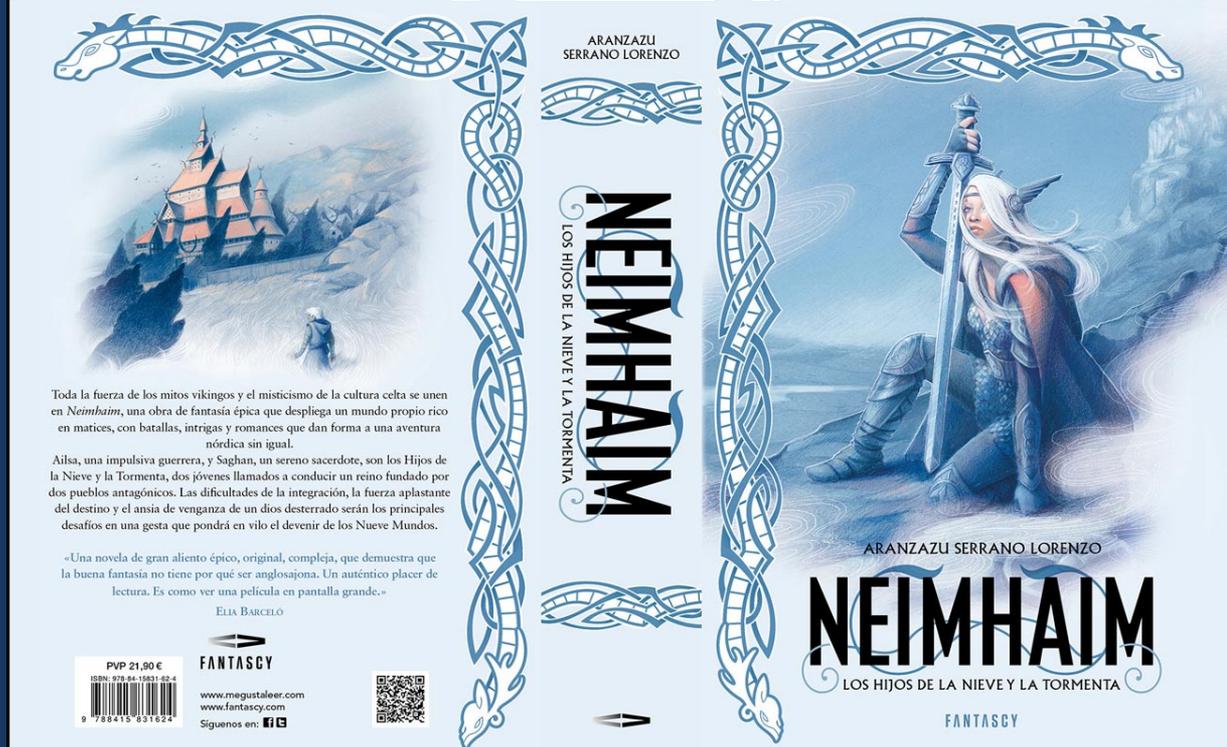
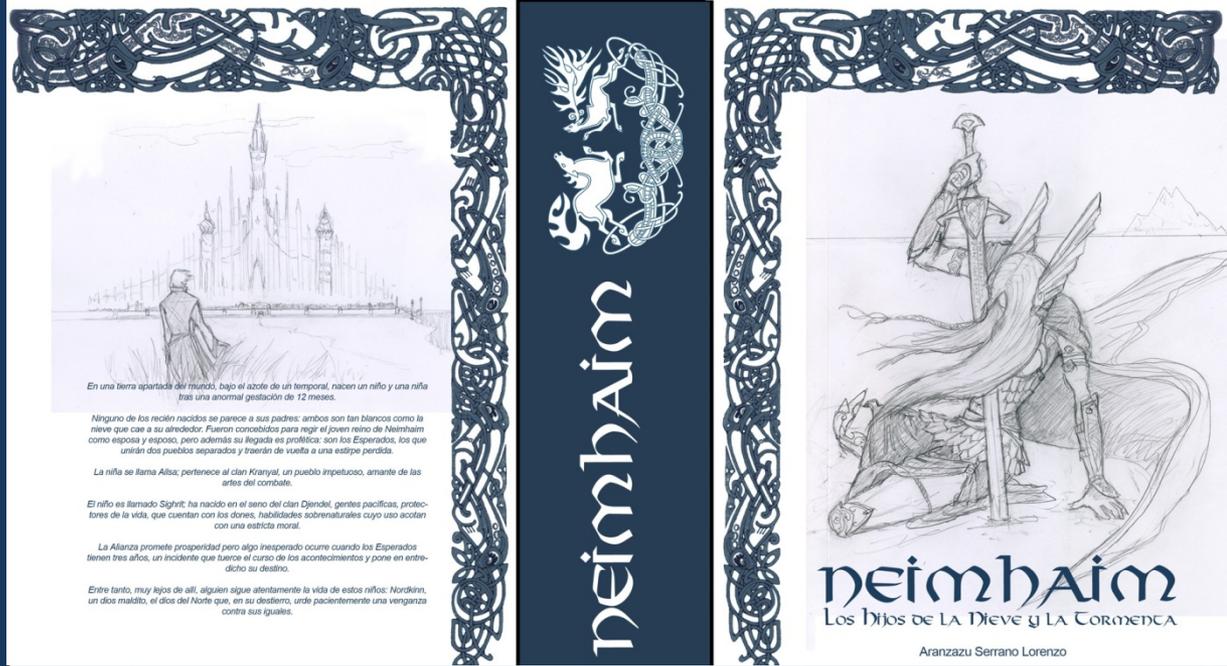


Ilustración final de la contraportada, con el efecto de la hierba escarchada.

Además sugerí unos lazos celtas para enmarcar la imagen, que en este diseño de ejemplo (arriba) tomé del libro de *The Silver Arm*, para que le sirviera de referencia a la ilustradora.

Vero Navarro tuvo la gran idea de incorporar a este lazo celta la cabeza de un caballo y un ciervo, que representa a Reyk y Staat (abajo, diseño final de la portada).

Se descartó de este diseño el emblema de Neimhaim que había diseñado (aparece en el lomo, arriba), y que hubiera sobrecargado la portada, de manera que se incorporó al interior.



En una tierra apartada del mundo, bajo el azote de un temporal, nacen un niño y una niña tras una anormal gestación de 12 meses.

Ninguno de los recién nacidos se parece a sus padres: ambos son tan blancos como la nieve que cae a su alrededor. Fueron concebidos para regir el joven reino 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.

La niña se llama Ailsa; pertenece al clan Kranyal, un pueblo impetuoso, amante de las artes del combate.

El niño es llamado Sighrit; ha nacido en el seno del clan Djendel, gentes pacíficas, protectores de la vida, que cuentan con los dones, habilidades sobrenaturales cuyo uso acotan con una estricta moral.

La Alianza promete prosperidad pero algo inesperado ocurre cuando los Esperados tienen tres años, un incidente que buroea el curso de los acontecimientos y pone en entredicho su destino.

Entre tanto, muy lejos de allí, alguien sigue atentamente la vida de estos niños: Nordkinn, un dios malillo, el dios del Norte que, en su desdereo, urde pacientemente una venganza contra sus iguales.

Toda la fuerza de los mitos vikingos y el misticismo de la cultura celta se unen en *Neimhaim*, una obra de fantasía épica que despliega un mundo propio rico en matices, con batallas, intrigas y romances que dan forma a una aventura nórdica sin igual.

Ailsa, una impulsiva guerrera, y Saghan, un sereno sacerdote, son los Hijos de la Nieve y la Tormenta, dos jóvenes llamados a conducir un reino fundado por dos pueblos antagónicos. Las dificultades de la integración, la fuerza aplastante del destino y el ansia de venganza de un dios desterrado serán los principales desafíos en una gesta que pondrá en violo el devenir de los Nueve Mundos.

«Una novela de gran aliento épico, original, compleja, que demuestra que la buena fantasía no tiene por qué ser anglosajona. Un auténtico placer de lectura. Es como ver una película en pantalla grande.»

ELIA BARCELO



www.megustaleer.com
www.fantasy.com



Síguenos en:

ARANZAZU SERRANO LORENZO

NEIMHAIM
LOS HIJOS DE LA NIEVE Y LA TORMENTA

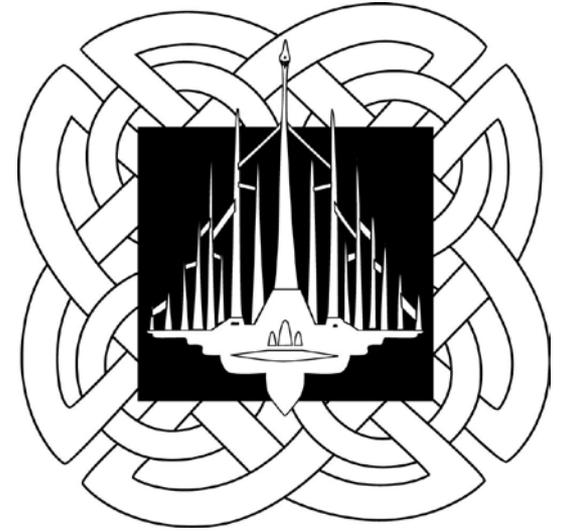
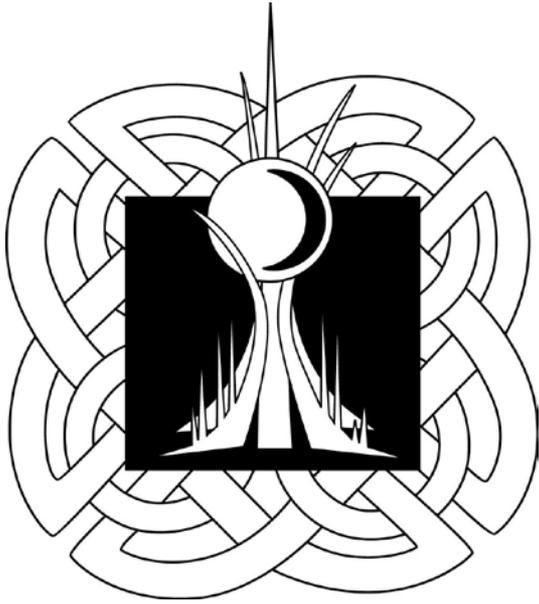
ARANZAZU SERRANO LORENZO

NEIMHAIM
LOS HIJOS DE LA NIEVE Y LA TORMENTA

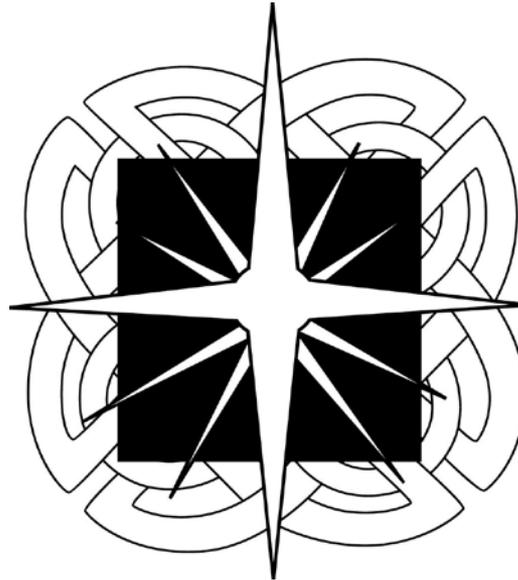
FANTASY



Emblema de Neimhaim, diseñado por mí en 2014 para el libro. Tomé como modelo dibujos antiguos celtas y vikingos para representar a Reyk y Staat. Abajo, en los lazos que se entrecruzan y unen a los dos animales, representando la Alianza, puede leerse en caracteres rúnicos: Staat, Reyk y Neimhaim.



Distintos logos que diseñé para acompañar a cada una de las partes del libro, y que representan, de arriba a bajo y de izda a dcha, la esfera Rutnir, Vilaarn, un copo de nieve, la estrella del norte y Reyk y Staat. Para los capítulos sueltos utilicé un viejo emblema celta (arriba).



¡TODOS ACCION HAN TARDADO...!

¡Sigue! ¡MIRA EL CONDUCTO!

¡Va voy!

¡Sigue! ¡Mira! ¡Cuántas veces tengo que decirte que los magos sólo trabajan por recompensa!

¡Sí!

¡A que es muy suave?

En el pasado usaban el elfo de madera y el nombre de los miembros de la tribu y la edad y los pensamientos, sueños de sus padres para dar paso a un cielo. ¡JAPRO DE ESTA MANERA TODA EL MUNDO Y SE FORTALECE DE QUE LOS DIOS SE MANEJAN A LOS MEJORES MAGOS!

¡No sé qué hacer con Sigfried! ¡No hay magia! ¡Los días ruidos no sirven para derrotar a los magos! ¡Los días ruidos no sirven para derrotar a los magos!

¡Sé a qué te refieres. Sigfried tiene una espada y puede imponerle un hechizo!

¡Sí! ¡Sigue! ¡Somos primos! ¡Sigue! ¡Ases de Elter!

¡Qué padre más malo! ¡No tiene magia!

¡Hanaaa! ¡Fuego!

¡Dioses! ¡Maldad!

¡Siga!

¡Sigue! ¡Sigue!

¡Los dioses nos ayudan! ¡No cometes la acción!

¡Sigue, rápido! ¡Al abrevadero!

¡Eres malo! ¡Mira lo que le has hecho!

¡TOMA!!

¡Que es... eso? ¡Qué es que? ¡Que te pertenes Sigfried?

¡No robots...

... algo...

... sucede?

¿Ella...? ¿Ella?

¡Por todos los dioses!

¡Ella...! ¡La peducción de mi padre en esta cumpleaños!

¡Puede que las peducciones de Adson se cumplan pero no los usamos sin luchar!

¡Hija! ¡Toma mi espada!

¡Deteneos!

¡Ella es todo lo que me quedaba! ¡Escucha conmigo!