



Los hijos del
TRUENO

GILES KRISTIAN

Autor de El ojo de Raven

Raven, el misterioso joven sin memoria y con un ojo teñido de sangre, ha encontrado su lugar en el seno de una fiera hermandad de guerreros nórdicos. Ya ha probado su valor en la batalla y ahora está seguro de que por sus venas corre sangre vikinga; pero para sobrevivir en este mundo hostil su astucia debe ser tan afilada como su espada...

Exigiendo venganza, Raven y el resto de los nórdicos surcan los mares en busca del conde Ealdred de Wessex, quien los ha traicionado. La persecución los lleva al corazón de un imperio cristiano que borraría a los vikingos de la faz de la tierra. El peligro acecha en cada meandro del río por el que navegan; hay batallas que ganar, un duelo concertado y brutal, y Raven será hecho prisionero...

Hijos del trueno es para mis padres,
quienes enviaron el viento
e hicieron cambiar la marea.

EL IMPERIO DE CARLOMAGNO A COMIENZOS DEL SIGLO IX



Lista de personajes

Nórdicos

Osríc (Raven)

Sigurd el Afortunado, jarl

Olaf (Tío), capitán del *Serpent*

Knut, timonel del *Serpent*

Bragi el Huevo, capitán del *Fjord-Elk*

Kjar, timonel del *Fjord-Elk*

Asgot, *godi*

Svein el Rojo

El Negro Floki

Bjarni, hermano de Bjorn

Bjorn, hermano de Bjarni

Bram el Oso

Bothvar

Arnvid

Aslak

Gunnar

Halfdan

Halldor, primo de Floki

Hastein

Hedin

Ingolf *el Desdentado*

Kalf

Orm

Osk

Osten

Ulf

Yrsa *Nariz de Cerdo*

Hombres de Wessex

Ealdred, conde

Cynethryth, su hija

Padre Egfrith, monje

Penda

Mauger

Baldred

Cynric

Gytha

Ulfbert

Wiglaf

Francos

Rey/Emperador Carolus (Carlomagno)

Alcuin, su consejero

Fulcarius, comandante de los guardacostas

Radulf, corregidor

Bernart, soldado

Winigis, pescador

Borgon, obispo de Aix-la-Chapelle

Arno, sacerdote

Abadesa Berta

Daneses

Steinn, hijo de Inge

Rolf

Dioses

Odín, el Padre Supremo. Dios de los guerreros y la guerra, la sabiduría y la poesía

Frigg, esposa de Odín

Thor, asesino de gigantes y dios del trueno. Hijo de Odín

Baldr, el Hermoso. Hijo de Odín

Tyr, señor de la batalla

Loki, el Embaucador. Padre de las mentiras

Ran, madre de las olas

Njörd, señor del mar y dios del viento y las llamas

Frey, dios de la fertilidad, el matrimonio y los cultivos

Freyja, diosa del amor y el sexo

Hel, diosa del submundo y del lugar de los muertos, en concreto de quienes mueren de viejos o a causa de una enfermedad

Völund, dios de la fragua y la experiencia

Eir, diosa de la curación, criada de Frigg

Hermdall, el guardián de los dioses

Mitología

Aesir, los dioses nórdicos

Midgard, el lugar donde viven los hombres. El mundo

Asgard, reino de los dioses

Valhalla, sala de los héroes muertos

Yggdrasil, el árbol del mundo. Lugar sagrado para los dioses

Bifröst, el Puente del Arco iris que conecta el mundo de los dioses con el de los hombres

Ragnarök, destino de los dioses

Valquirias, las que eligen a quienes van a morir

Nornas, las tres tejedoras que deciden el destino de los hombres

Fenrir, el lobo poderoso

Jörmungand, la Serpiente de Midgard

Hugin (Pensamiento), uno de los dos cuervos que posee Odín

Munin (Memoria), uno de los dos cuervos que posee Odín

Mjöllnir, el martillo mágico de Thor

Gjallarhorn, «Cuerno chillón» que Heimdall hace sonar para anunciar el comienzo de Ragnarök

Urd, una de las nornas

Fimbulvetr, «Invierno terrible», que presagia el comienzo de Ragnarök

Bilskírnir, «Relámpago», el salón de Thor

Fafnir, «El que abraza», dragón que protege un gran tesoro

Sleipnir, el caballo gris de ocho patas de Odín

Tanngnjóst (Rechinadientes) y **Tanngrísnir (Dientes de gruñón)**, las cabras que tiran del carro de Thor

Gleipnir, los grilletes mágicos forjados a partir de las raíces de una montaña y baba de pájaro, que contienen al lobo Fenrir

Hombres con brazos de hierro
que reman incansables
por el serpenteante río franco.
Hermanados por la matanza,
sajones, daneses y nórdicos con espadas,
huidos de la ira del emperador
lejos de fiordos y montañas
cruzando un mar azotado por la tormenta
en pos de la fama.

Saga de Raven

Prólogo

¿Habéis navegado alguna vez en un drakar? No en un *knarr* panzudo y macizo cargado de mercancía que se revuelca por el mar como un caballo de carga, sino en un ingenio elegante, veloz como el demonio y terrorífico: un barco vikingo. ¿Habéis estado alguna vez en la proa dejando que el viento salado os alborote el pelo mientras las hijas de pelo blanco de Ran se derriten bajo el pecho fuerte y curvo de la bestia? ¿Habéis recorrido la ruta de las ballenas con guerreros de piel ajada por el viento cuya extraordinaria habilidad con el hacha y la espada es un regalo del poderoso Odín, el dios de la guerra? ¿Hombres cuyo trabajo mortífero alimenta al lobo, al águila y al cuervo? Yo he hecho todas estas cosas. Esa ha sido mi vida y aunque repugne (y atemorice, diría yo) a esos seguidores del Cristo Blanco que visten faldones, me he sentido satisfecho con mi sino. Porque ciertos hombres nacen más cerca de los dioses que otros. Junto al pozo de Urd, bajo una de las raíces del gran árbol de la vida Yggdrasil, las Nornas, las hermanas del destino, del presente y el futuro, toman los hilos de la vida de los hombres y los entretajan hasta formar diseños llenos de dolor y sufrimiento, gloria y riquezas, además de muerte. Y sus dedos antiguos deben de haberse cansado al hilar mi vida. Ah, pero aguardad. La cerveza me ha suavizado la lengua y se adelanta a mis palabras. ¡Entra, Arnor! Ven a aplanar un poco de paja, Gunnkel, tenemos toda la noche por delante y mucho camino por recorrer. Eso si a mi vieja cabeza no se le han escurrido los recuerdos como si de un

cubo agujereado se tratara. Anoche no escuchasteis más que el comienzo, apenas sorbisteis la espuma del cuerno de hidromiel. Ahora, juntos, beberemos más. Eso es, Hallfred, aviva un poco los rescoldos. Haz bailar las llamas. Hazlas saltar como el fuego en la forja del mismo Völund. Sí, sí, así me gusta. ¡Ingvar, da algo de comer a ese chucho famélico que tienes, por el amor de Thor! ¡Lleva una hora mordisqueando el zapato de algún pobre tarugo! ¿La joven Runa no está aquí? Qué pena. No hay nada como un buen par de pechos generosos para que un viejo añada un poco más de lustre a su historia. No soy ni mucho menos rapsoda, lo reconozco. Mi única canción ha sido la de la espada, el susurro de la gran hacha con lengüeta mientras la blandía ante el muro de escudos del enemigo. Pero los rapsodas se aventuran tan al interior de sus propios ojetes que los hombres no huelen las flores entre los pedos. En sus historias presentan a Sigurd como uno de los Aesir, los dioses de Asgard, provisto de una espada que mata a gigantes como montañas. Su Raven es un monstruo de ojo rojo, una fea bestia que siembra la muerte. ¡Bah! ¿Qué sabrán ellos? ¿Acaso recorrieron la ruta de las ballenas con Sigurd *el Afortunado*? Hijos de perra. Sigurd era un hombre. Su espada era como cualquier otra, un objeto de hierro y acero forjado por otro hombre que conocía bien su oficio. Y por lo que a mí respecta ¿que si soy un monstruo? Era apuesto..., a mi manera. En cualquier caso era joven y eso ya basta. Fui aprendiz de carpintero, pasé de ser un muchacho que merodeaba por el límite de su pueblo a un lobo entre una manada. Formé parte de una hermandad de guerreros. Me convertí en surcador de olas y asesino de hombres.

Así pues, leva el ancla. Iza la vieja vela harapienta. El trabajo de mañana está muy lejos y la noche se extiende ante

nosotros como el océano iluminado por las estrellas en una noche de primavera. Por tanto..., estamos lejos...

1

No se puede traicionar a una hermandad y vivir hasta una edad avanzada. Porque una hermandad es un honor, algo forjado con un juramento, fuerte como el oso, rápido como un drakar y vengativo como el mar. Si traicionas a una hermandad eres hombre muerto, y el conde Ealdred de Wessex nos había traicionado.

Con la vela izada y los remos de picea estibados, los hombres miraron sus aparejos. Aplicaron las piedras de afilar a las hojas de las espadas, arreglando con paciencia las muescas esculpidas en la batalla, y las rascadas rítmicas fueron para mí un sonido relajante por encima del murmullo de las conversaciones y el susurro húmedo de la proa del *Serpent* en el mar. Los hombres se colocaron las *brynjas* de cota de malla encima de las rodillas, buscando las anillas dañadas que sustituyeron por otras procedentes de las que habían arrebatado a los muertos. Dos nórdicos lanzaban un saco de apariencia pesada a uno y otro lado mientras gruñían por el esfuerzo. El saco estaba lleno de arena gruesa y, al introducir la cota de malla en él y lanzarlo de un lado a otro, la arena eliminaba el óxido de la malla y hacía que quedara como nueva. Otros hombres lubricaban las *brynjas* con grasa de oveja, enrollaban piel nueva y alambre fino de cobre alrededor de las empuñaduras de las espadas, remendaban las correas de los escudos y extendían pellejos nuevos por los tablonces de madera de tilo. Con ayuda de un martillo alisaron las abolladuras de los cascos, afilaron las hojas de las lanzas hasta hacerles unas puntas malignas

capaces de extraer un caracol del caparazón, y comprobaron las cabezas de las hachas para que no se soltaran al primer balanceo. Los hombres pesaron plata, examinaron pieles y discutieron o se quejaron o alardearon del botín que habían acumulado en los arcones de viaje. Nos buscamos las pulgas de la barba y el pelo con un peine, revivimos peleas, exagerando nuestras acciones y proezas, jugamos al *tafl*, comprobamos el calafateo del *Serpent*, colocamos tiras de cuero en las botas para tapar los agujeros. Nos curamos las heridas, intercambiamos historias sobre los amigos que se sientan ya en el salón de Odín en Valhalla, contemplamos cómo las gaviotas remontaban el vuelo y nos deleitamos con el crujido del barco y el rasgueo suave de las jarcias. Y, mientras tanto, creímos que Njörd, el dios de los mares, que es benévolo con quienes le honran, hinchaba nuestra vela y que pronto avistaríamos nuestra presa, el *Fjord-Elk*, como una mota en el horizonte iluminado por el sol.

Porque gozábamos de la bendición de un viento vigoroso que nos empujaba y nos permitía hacer grandes progresos, de forma que la tierra de los sajones del oeste pronto quedó convertida en poco más que un lazo verde en el horizonte, en dirección norte. Si seguíamos disfrutando del favor de Njörd, Sigurd haría navegar el *Serpent* de noche para intentar acortar la distancia que nos separaba del *Fjord-Elk*, y cuando lo encontráramos, junto con los hombres traicioneros que lo tripulaban, nuestras espadas y hachas se teñirían de rojo.

Asgot el *godi* extrajo una liebre de un saco engrasado. Era una criatura sarnosa que debía de haber estado pataleando y arañando con fuerza desde que zarpamos, porque tenía el pellejo empapado de sudor, la boca ensangrentada y los ojos desorbitados de miedo. El *godi* la agarró por la cabeza con un puño viejo, sacó el cuchillo perverso y se lo clavó al animal en el pecho. Sus largas pezuñas intentaron corretear por el aire desesperadamente. Acto seguido, As-