





*Para Tiamat*



Minerva Gallofré



# Dragones de Inguz

---

-1-

Bálder  
y el Dragón de Eggark

COLECCIÓN DRAGONES DE INGUZ, nº1

Título: **Bálder y el Dragón de Eggark**

2017, Primera edición

Ilustraciones: Jon Kósmiko

Autora: Minerva Gallofré

Revisión y edición por: Editorial Tres Inviernos

©Editorial Tres Inviernos

**ISBN:**9788494781834

Depósito legal: M-33577-2017

Impreso en España

[www.editorialtresinviernos.com](http://www.editorialtresinviernos.com)

Contacto: [hola@editorialtresinviernos.com](mailto:hola@editorialtresinviernos.com)

Todos los derechos reservados

## HE AQUÍ MI TRIBUTO

*Gracias a quienes llegasteis antes, más o menos en la década de los 70. Gracias a los que inventasteis los librojuegos, los juegos de rol, las novelas de fantasía medieval, de dragones y de mazmorras, las fichas de personajes, los reinos olvidados, los mapas de mundos lejanos, los dados poliédricos.*

*Gracias a quienes nos abristeis un mundo entero(o varios) cuando el que nos tocó se nos quedaba pequeño y bastante malo-grado. Gracias por no dejar que nos aburriésemos. Por traernos al siglo XX historias, ¡historias de verdad!, cuando hacía cientos de años que ya nadie nos las contaba.*

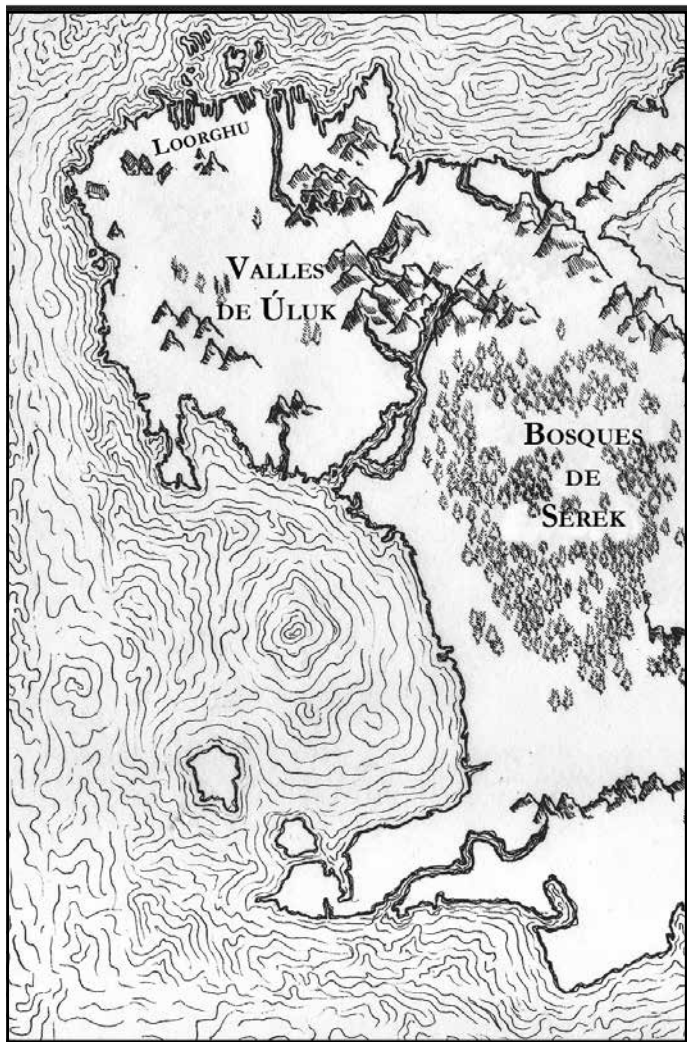
*Gracias por haber sido quijotes convencidos y por habernos demostrado que se puede vivir siéndolo. Por los elfos, los enanos, los hechizos, los orcos, los castillos y los nigromantes, por las coronas mágicas y las espadas divinas, por los anillos malditos. Por todos los dragones.*

*Yo solo era una niña, pero vosotros ya habíais hecho todo eso para mí. Para los soñadores de mi generación. Gracias a J.R.R. Tolkien, gracias a Steve Jackson y a Ian Livingstone, a Gary Gygax y a Dave Arneson, a Margaret Weis y Tracy Hickman, a Ed Greenwood... Y a todos los que me dejó por nombrar.*

*No es que con este libro yo haya inventado algo. Este libro, por el contrario, es mi tributo, todo cuanto puedo ofrecer tras una infancia entera de admirar vuestros prodigios, vuestras apuestas por un género literario que ha forjado para siempre la personalidad de tantos como yo.*

*Con mi austera aportación, también yo quiero ser quien regale al siglo XXI los librojuegos, los mundos de fantasía, para que las nuevas generaciones no se pierdan en vidas anodinas. Para que los que vienen detrás de mí también sean conocedores de las buenas historias... Y, sobre todo, para que la grandeza de los dragones no muera jamás.*

# TIERRA VOLCÁN









# 1

Açaba de amanecer. Caminas ladera abajo por los valles de Úluk y tus botas se hunden en la nieve. A lo lejos, la ciudadela de Garokh arde. Definitivamente, los demonios la han tomado, pero, ¿por qué los dragones divinos no han llegado para protegerla? Durante años te han contado leyendas sobre los Dragones de Inguz. Mas, al parecer, tan solo son eso: leyendas.

Eres un joven *elain* de diecinueve años, mitad hombre mitad animal, descendiente de una noble familia de caballeros y espadachines. Tu apariencia es más bien humana, pero los rasgos de lobo son inconfundibles en ti: tus orejas, tus colmillos, incluso tu cola negra. Así sois todos en esta región de Tierra Volcán. Sabes también que en pueblos elfos y humanos no eres bien recibido. Tu nombre es Bálder y llevas dos horas tratando de encontrar a tu hermano, que partió anoche hacia la ciudadela a combatir contra esas bestias... Todavía no ha regresado.

“Égrund es un cazador de demonios experto”, te dices para tranquilizarte. Y es verdad: Égrund es diez años mayor que tú, más listo y más hábil en la lucha. En cambio, no puedes quedarte cruzado de brazos en el caserón de vuestra familia sabiendo que tu hermano se está jugando la vida. Además, llevas una espada.

De repente te sorprende un sonido seco, como un crujido. Y luego otro, y otro. Algo se mueve tras los árboles nevados: ¡una tropa de *no-muertos*! Y vienen a por ti. Los *no-muertos* son esqueletos y van vestidos con pedazos rotos de las armaduras que llevaron en vida, antes de ser resucitados por brujos oscuros.

## Dragones de Inguz

—¡Atrás! —exclamas para intimidarlos mientras empiezan a rodearte. Son siete en total y ellos también van armados. El corazón te late muy deprisa porque nunca has combatido solo contra tantos. Ahora, tendrás que tomar una decisión.

### ¿QUÉ CAMINO TOMARÍAS?

1. Égrund te dijo que, si los *no-muertos* te tendían una emboscada e ibas solo, lo mejor era correr y escapar lejos, siempre que tuvieras esa posibilidad, claro. La tienes. Si decides adentrarte corriendo en el bosque para que no puedan seguirte, ve al **Párrafo 37**

2. ¿Qué importa lo que dijera Égrund? Él siempre trata de protegerte... demasiado. Y tú quieres convertirte en un cazador de demonios como él. Si decides desenvainar tu espada y luchar, ve al **Párrafo 74**

## 2

—¡Maeva! ¡Sígueme! —exclamas echando a correr y cogiendo por el brazo a la druidesa para que no se quede atrás. Desconcertando a los trolls con vuestra repentina decisión, conseguís escabulliros por debajo de sus piernas, muy rápido, y entonces salís de la cueva. Os encontráis entre los abismos y os siguen esas dos monstruosas criaturas, pero corren con torpeza y sabes que tienden a tropezarse, sobre todo si hay nieve.

De pronto, llegáis a un precipicio y le dices a Maeva que corra en la dirección opuesta a ti y que te espere junto a un peñasco que hay al frente. La druidesa te hace caso sin conocer tus intenciones mientras tú esperas a los trolls para tentarlos a seguirte. Ellos, en cuanto te ven, no lo dudan ni un instante y se olvidan completamente de Maeva, que ya ha llegado al peñasco señalado.

Entonces, cuando están a punto de atraparte, ¡saltas!

—¡Bálder! —grita Maeva, horrorizada, desde el otro lado. Es justo ahora cuando entiende por qué te tenía que esperar allí. Has dado un espectacular salto de lobo y los trolls se han precipitado detrás de ti. En estos momentos, caen sin remedio al abismo. Tú, en cambio, tienes la esperanza de poder aferrarte a la pared del precipicio con tus garras, al fin y al cabo, eres muy bueno trepando.

—Bálder, te ayudaré —dice ella. Y extiende su cayado mágico que, en estos momentos, se convierte en una liana larga y resistente que te sirve como cuerda.

Te sujetas a la liana como mejor puedes y Maeva tira con fuerza desde arriba hasta que, finalmente, te reúnes con

## Dragones de Inguz

ella junto al peñasco. En cuanto te ve, la druidesa te da un emotivo abrazo.

–Pensaba que te matabas –confiesa. Entonces, miras al precipicio. La verdad es que ha sido muy arriesgada tu hazaña.

–Bueno, esto ya no importa, Maeva –le dices–. Es increíble lo que puede hacer tu cayado mágico.

Ella sonríe.

–No conoces ni la mitad de las cosas que puede hacer –te cuenta.

–¿Y por qué no las pones en práctica más a menudo?

Parece que has tocado un tema grave, pues la mirada de Maeva se ensombrece. Cuando se decide a contarte algo que sospechas revelador, Brigán y Herian vuelven a lo lejos.

–No te preocupes, Maeva –le dices–. Habrá otros momentos para hablar de ello.

**Pasa al Párrafo 11**