

Minerva Gallofré



Dragones
de Inguz

1

Brigan

y el Dragón de Eggark

Título de la serie: **Dragones de Inguz**

Título: 1. Brigan y el Dragón de Eggark

2017, Minerva Gallofré

Ilustraciones: Jon Kósmiko

1ª edición

ISBN: 978-84-947818-2-7

Editorial Tres Inviernos

www.editorialtresinviernos.com

Contacto: hola@editorialtresinviernos.com

Todos los derechos reservados

Para Bryagh

Recuerda que puedes ambientar tu partida escuchando la banda sonora de Dragones de Inguz.

Descárgala aquí

editorialtresinviernos.com/es/audios/

[inguz_el_dragon_de_eggark](http://editorialtresinviernos.com/es/audios/inguz_el_dragon_de_eggark)

El olor a fuego azota tus sentidos mientras cabalgas sobre tu caballo rojo, una raza poco común. La piel del equino es del mismo color que tu melena asalvajada, la que hoy se levanta con el viento mientras te aproximas al galope, con el corazón laténdote a toda prisa, buscando con los ojos entre las luces y las sombras de las llamas sobre la noche. Los gritos de guerra procedentes de tu poblado se hacen eco entre los árboles de todo el Bosque de Sérek, por eso llevas tu lanza de plata élfica en mano, preparada para luchar contra el primer diablo que se te cruce en el camino.

—¡Brigan! —te llama uno de los guerreros veteranos—. ¡Por allí!

Es uno de tus maestros. Él y una guarnición entera de guerreros elfos arremeten contra una primera horda de orcos. Deseas acudir en ayuda de los tuyos, pero debes obedecer las órdenes de tu superior. Si te ha enviado en otra dirección, significa que se podrán desenvolver sin tu ayuda. Significa que haces más falta en otro lugar: en el poblado, claro.

Mientras escuchas los bramidos de guerra de los tuyos y de los enemigos, expoleas a Éladh, tu fiel caballo rojo, para que se apresure. Pronto divisas las estilizadas construcciones de piedra que forman el poblado elfo de Sérek, erigidas sobre altas columnas y arcos apuntados. Allí es precisamente donde los orcos se han concentrado con la intención de destruirlo todo. Sin embargo, un numeroso grupo de lanceros y espadachines elfos les hacen frente. A la cabeza de ellos se encuentra Árel, tu tío, tu padrino y mentor, el más importante de todos los capitanes elfos del lugar. Le basta dirigirte una mirada para que sepas lo que tienes que hacer: luchar, luchar sin detenerte, luchar dándolo todo.

Montar a Éladh te da una increíble ventaja sobre tus enemigos. Con no demasiada dificultad consigues derrotar a varios de ellos. Eres buena en el combate, tal vez de las mejores, por eso tu máxima aspiración es suceder a tu tío Árel cuando llegue el momento y dedicar tu vida a la lucha y a adiestrar a jóvenes guerreros. Pero, por el momento, la joven guerrera eres tú.

—¡Corre a las puertas, Brigan! —te ordena tu tío con voz firme tras quitarse de encima a uno de los orcos—. ¡Tu hermana está allí!

Por más que te fastidie no participar en el combate, sabes que Árel no tolera la desobediencia de sus soldados. Debes ir donde te dice, a las puertas. Allí, los elfos no guerreros se protegen de los orcos como mejor pueden. Y entre

ellos está Gridiel, tu hermana menor. De lejos reconoces su cabellera trigueña y el aura blanquinosa de sus hechizos mágicos. ¿Cuántas veces le habrás dicho que su magia no basta para combatir contra orcos? Nunca te ha hecho caso, ella no quiere ser guerrera sino hechicera. Sin embargo, esta noche los hechizos servirán de poco si no se tiene una buena lanza para pelear.

Alejándote de tu tío y maestro, te abres paso gracias a tu caballo entre una marea de orcos y elfos que se enzarzan en combate encarnizado. Al fondo se encuentran los pórticos del poblado elfo y la resistencia, constituida por tu hermana y sus mentores. Entonces, sucede algo totalmente inesperado: te cruzas con el jefe orco. En este preciso instante, se aleja del combate, como huyendo hacia el bosque, aprovechando que nadie se ha dado cuenta de ello... excepto tú.

Un jefe orco debe de estar muy malherido para abandonar una contienda, pues todo el mundo sabe que al morir este, al resto de orcos los abandona la mitad de su fuerza. Es un antiguo pacto mágico que esas criaturas practican desde que el mundo es mundo. Entre tanto, y dejando tras de sí un rastro de sangre sucia y densa, el jefe orco se da prisa por desplazarse hacia un lugar más tranquilo, más seguro, para reponerse cuanto antes. ¿Vas a permitirlo?

¿QUÉ CAMINO TOMARÍAS?

1. Por mucha rabia que te dé, deberías obedecer las órdenes de Árel y acudir en ayuda de tu hermana y los otros. Sería lo más sensato. Si escoges esta opción, aun dejando al jefe orco escapar, ve al

[Párrafo 19](#)

2. Pero, ¿en qué estás pensando? El destino te ha puesto al jefe orco en bandeja para que seas tú quien lo derrote. En cuanto lo hagas, el resto de orcos se retirará de vuestros bosques y tal vez tu tío Árel te recompense con un ascenso. Si quieres correr tras tu enemigo, ve al

[Párrafo 140](#)