

Minerva Gallofré



Dragones  
de Inguz

1

Maeva

y el Dragón de Eggark

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

Título: 1. Maeva y el Dragón de Eggark

2017, Minerva Gallofré

Ilustraciones: Jon Kósmiko

1ª edición

ISBN:

Editorial Tres Inviernos

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

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

Todos los derechos reservados

Para Smaugh

Recuerda que puedes ambientar tu partida escuchando la banda sonora de Dragones de Inguz.  
[Descárgala aquí](#)

El templo de Cerridwen es un espacio para el silencio y la paz. Se trata de un antiquísimo edificio de piedra, de una sola altura, muy rudimentario. En su interior fulguran varias antorchas, huele a mirra ardiente y hay pintados símbolos de antiguos dioses. En alfabeto rúnico, además, los muros cuentan ancianas historias de Tierra Volcán. En la pared están pintados con pigmentos azules los Dragones de Inguz, los protectores de vuestro mundo.

Los corredores del templo de Cerridwen son viejos conocidos para ti, que te has criado entre sus muros. Desde que tienes uso de razón, este templo y la isla donde se encuentra, en medio del misterioso lago Duun, han sido tu hogar, y la suma druidesa te ha cuidado como una madre.

—Os digo que mi discípula está entrenada para ello. —Oyes su voz mientras habla con un par de hombres desconocidos. Al llegar al gran salón de ceremonias, ves a la suma druidesa conversando con dos aldeanos de las tierras de los alrededores, al otro lado de la orilla del lago. Los dos hombres, vestidos algo mejor que simples labriegos, te miran con escepticismo. En cambio tú inclinas la cabeza para saludarlos y guardas silencio. Es así como te lo han enseñado siempre.

—Pero, si solo es una niña —replica uno de esos dos observándote de arriba abajo—. ¿Qué puede hacer ella contra un demonio?

Te decepciona su desconfianza, pero no te ofendes. Tu carácter es templado y apacible, estás por encima de una simple provocación. Tan solo esperas pacientemente mientras Garah, la suma druidesa, se ocupa de defenderte.

—No es ninguna niña —repite ella—, acaba de cumplir los dieciocho años. Y os recomiendo que no menospreciéis su poder: es la mejor cazadora de demonios que jamás ha habitado aquí, en isla Árkida. Yo en vuestro lugar aceptaría su ayuda y dejaría de poner tantas objeciones.

Los dos hombres te vuelven a escrutar con el ceño fruncido mientras una corriente de aire mece los extremos de tu melena lacia y negra. Parece que tu firmeza y las palabras de la suma druidesa están terminando de convencerles.

—Ahora, id a descansar —les dice Garah un poco más relajada—. Las druidesas os darán comida y bebida calientes. En cuanto a mi discípula, tiene que prepararse para el combate.

—Pero, ¿cuánto tiempo llevará eso? —pregunta angustiado uno de los dos—. Ese demonio viene todos los días al anochecer. Devora nuestro ganado, lo quema

todo con su aliento de fuego, y ya se ha llevado algún niño de la aldea. Es una criatura abominable.

La suma druidesa pretende responderle cuando, de pronto, intervienes tú. Con voz pausada contestas:

–Si decís que es al anochecer cuando aparece esa criatura, no os preocupéis: para ese momento, estaré de sobra preparada. Ahora, necesito rezar y escoger mis armas.

A los dos hombres les parece bien. Ellos ya no te miran por encima del hombro, como al principio, cuando llegaron. Ahora que te conocen, muestran por ti un respeto descomunal. Tú, en cambio, y fiel a las enseñanzas de las druidesas, te mantienes serena y humilde. No está bien engreírse por tener unos poderes mágicos tan potentes como los tuyos. Así te lo ha enseñado siempre Garah. A ella también le parece bien tu decisión.

Cuando los dos hombres se retiran acompañados por una druidesa, Garah se queda a solas contigo. Tu abuela postiza te mira con resignación.

–No me va a pasar nada –la tranquilizas–. Hago esto casi todos los días.

–Pero no todos los días te enfrentas a un *vulkab*.

Sus palabras te inquietan. Es cierto: nunca te has enfrentado a un demonio de esta especie.

–Háblame más sobre ellos, abuela –le pides. Solo la llamas abuela cuando estáis solas. Entonces Garah comienza a caminar delante de ti en dirección a la chimenea del salón del templo, para avivar las llamas.

–Los *vulkha* se mueven con mucha rapidez –explica–. En menos de lo que esperas, puedes encontrarlo con los colmillos clavados en tu cuello. Además, tienen mucha fuerza física y utilizan el fuego a placer, un fuego amarillo y ácido que destruye todo lo que toca.

En tu mente comienzan a hilarse pensamientos. Automáticamente, accedes a todos tus conocimientos sobre hechizos y empiezas a pensar en cuál podría destruir a semejante criatura. Pero la voz de tu abuela te saca de esas reflexiones.

–Lo peor de los *vulkha* es la facilidad con que pueden dominar tu corazón, Maeva. Son expertos en doblegar la voluntad de cualquier humano, elfo, enano, *elain*... Incluso la tuya, por más que corra sangre de hada por tus venas. Yo misma iría a ayudarte.

–No, abuela –niegas en seguida–. Saliste muy mal parada de la última batalla. Un combate más podría ser fatal para ti.

Garah también lo recuerda. La última vez que luchó junto a ti contra un demonio de agua, tuviste que salvarle la vida. Aun así, quedó muy herida y, desde entonces, no ha vuelto a tomar parte en ningún otro enfrentamiento. A día de hoy, eres la única druidesa capaz de enfrentarse a los demonios que asolan las tierras de los alrededores.

—Está bien, Maeva. Partirás a media tarde. Irás con esos dos hombres y atravesaréis el lago en la barcaza. El *vulkeba* aguardará en las orillas. Ahora, vete a prepararte.

Garah te besa la frente y después te dibuja con la yema del dedo índice un símbolo invisible. Es un sencillo hechizo de protección. Después abandonas la gran sala del templo y te marchas a prepararte para el gran combate que tendrá lugar dentro de unas horas.

¿QUÉ CAMINO TOMARÍAS?

1. Recuerdas que antes del llamamiento te hallabas en el bosque, explorando. Habías encontrado huellas y estás tratando de averiguar quién se esconde en los bosques de isla Árkida. Si crees que todavía tienes tiempo para investigar antes de marchar al combate, ve al

Párrafo 30

2. Destierras de inmediato esa idea de tu cabeza. Tu prioridad es prepararte bien para el difícil combate que tendrá lugar en apenas unas horas. Si prefieres marcharte a escoger tus armas, ve al

Párrafo 51