

Para Fújur

Minerva Gallofré



Dragones de Inguz

-1-

Kett
y el Dragón de Eggark

COLECCIÓN DRAGONES DE INGUZ, nº1

Título: **Kett 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: 978-84-947818-2-7

Depósito legal: M-35200-2017

Impreso en España

www.editorialtresinviernos.com

Contacto: 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 malogrado. 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.

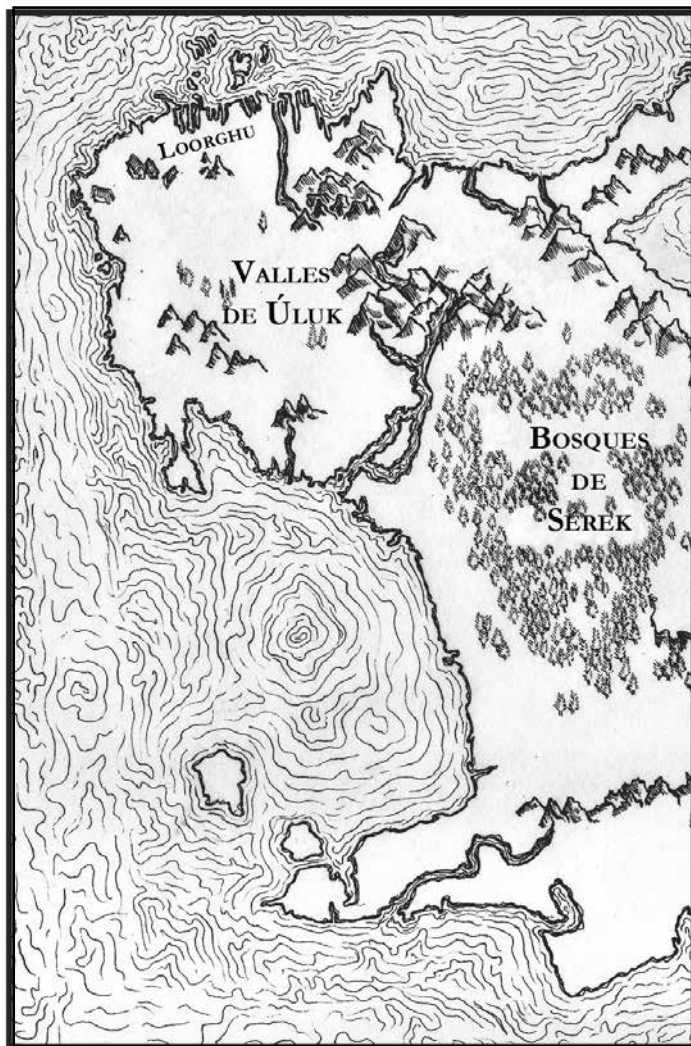
Gracias por haber sido quijotes convencidos y por habernos demostrado que se puede vivir siéndolo. Por los elfos, los enanos, los hechizos, los orcos, los castillos y los nigromantes, por las coronas mágicas y las espadas divinas, por los anillos malditos. Por todos los dragones.

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 os 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 concededores de las buenas historias... Y, sobre todo, para que la grandeza de los dragones no muera jamás.

TIERRA VOLCÁN





1

Atardece sobre las estrechas callejuelas de la ciudadela de Mair. Te encuentras a salvo en tu pequeña buhardilla, un cuchitril abandonado en el que duermes cada noche desde hace un año. Es difícil que alguien te encuentre aquí.

Tu nombre es Kett, y eres un mestizo de tez oscura, hijo de humanos y duendes. Tu oficio es... robar por encargo, robar para otros. Por eso mismo, cuando te llaman ladrón, no sueles darte por aludido.

Dentro de media hora dos respetados malhechores te esperarán bajo el puente de piedra que hay en medio de la ciudad. Te han encargado que robes algo, algo muy pero que muy valioso. El botín es para ellos, pero a ti te da igual: te pagarán con una buena saca de monedas de oro.

Te pones la capa y compruebas que tu navaja de ladrón va ceñida a tu cinturón. Entonces, sales de tu buhardilla en silencio, deslizándote como un gato en la oscuridad, y cierras la puerta desde fuera, deseando que un día más nadie descubra tu refugio.

Bajas unas escalerillas de piedra que hay pegadas al muro del edificio y una vez con los pies sobre la nieve que cubre las calzadas te preguntas si de verdad ha sido una buena idea aceptar ese encargo.

¿QUÉ CAMINO TOMARÍAS?

1. El pago será prometedor y te hace mucha falta el dinero, así que, si quieres ir al encuentro con los mal-

Dragones de Inguz

hechores para que te den instrucciones sobre el robo, ve al **Párrafo 13**

2. Hay algo en todo este asunto que no te gusta. No sabes por qué, pero intuyes que algo va mal y que tu vida peligrará si vas al encuentro con esa gente. Si prefieres ir a tomar algo a la taberna de Luna, tu amiga, ve al **Párrafo 25**

2

Haciendo alarde de tu mejor puntería, esperas a que el ladrón baje un poco más por las escaleras para tirarle esa piedra y acertar a darle de lleno en la cabeza. Si consigues aturdirlo un poco, será tu momento perfecto para subir corriendo y recuperar tus dagas. Luego, combatirás con ellas.

Siendo así, le arrojas la piedra, que le da en la frente y hace que se tropiece, cayendo por los escalones. ¡Es tu oportunidad! Subes deprisa y te arrojas sobre las dagas, pero cuando estás cogiéndolas, el ladrón se levanta de un salto y alza su espada sobre ti. Lo más deprisa que puedes te cubres con las dagas para detener su estocada, pero entonces lo que ocurre os asombra a los dos.

La piedra dichosa, que se encuentra al lado de una de sus botas, se ilumina como si fuera una estrella en miniatura. Solo entonces te percatas de que tiene grabada una runa, aunque no sabes con exactitud cuál es. De pronto, una enorme silueta de mujer con alas de hada crece entre vosotros y empuja a ese ladrón como si hubiera soplado contra él un viento huracanado. El ladrón se precipita y se cae de la escalerilla, rebotando sobre el toldo del piso inferior. Cuando consigue incorporarse, te mira con cara de horror y sale corriendo despavorido.

Ahora es tu turno. Más vale que huyas deprisa antes de que esa criatura divina pueda hacerte daño a ti también.

Dragones de Inguz

—¡Detente, mestizo! —te dice con una voz que retumba entre los callejones—. ¡Detente ahora mismo, Kett!

Sin saber por qué, aunque temblando de miedo, te detienes y la obedeces. Es una diosa con cara de hada y su cuerpo tiene una textura espectral, como la de un fantasma. Aunque nunca has visto un fantasma, la verdad.

—¿Por qué sabes mi nombre? —le preguntas, tartamudeando de miedo. Por si acaso, te arrodillas ante ella. Al fin y al cabo, eso es lo que se hace en presencia de reyes y de dioses, ¿no?

La diosa se agacha y recoge la runa del suelo. La ensarta en un cordón y te pide que te levantes. Su presencia es imponente como un ejército entero.

—Esto es para ti, Kett —te dice, y te indica que debes ponerte en pie. Le haces caso y te anuda la runa al cuello. Cuando pasa sus manos cerca de tu piel, notas la inmensa energía que desprende, como si fuera un tornado. Una vez te anuda ese extraño amuleto, sientes que esa piedra vibra como si estuviera viva.

—Solo los Guardianes de Inguz pueden llevar una de estas, Kett. Y tú, como comprenderás, eres uno de los elegidos.

No, no puede ser... Debe de ser un delirio. Tú no puedes ser un Guardián de Inguz, eso es absurdo.

—La apariencia no tiene nada que ver, Kett —continúa ella, que al parecer te ha leído los pensamientos—. Lo importante es el coraje de tu corazón y la honestidad de tu alma. Tal vez haya llegado el tiempo de cambiar, de dejar al ladrón en el pasado y de recibir al héroe.

—Diosa... Como os llaméis... —respondes.

—Ainee —te contesta—. Yo soy la diosa Ainee, emisaria entre Asgard y el resto de mundos.

Tragas saliva. Jamás habías hablado con alguien tan importante.

—Diosa Ainee... Decís que soy un héroe, pero si no tengo a dónde ir. Estáis equivocada conmigo, dadle esta runa a alguien que la merezca más.

—No cuestiones las decisiones de los dioses, Kett. Tú has sido elegido para frenar el avance de Loki, el dios de la destrucción. Los Dragones de Inguz, los que antes custodiaban las fronteras de nuestro mundo, han desaparecido. Por eso, todo tipo de criaturas del submundo está comenzando a invadir Tierra Volcán. Encuentra a los otros Guardianes y luchad juntos para impedirlo. Esa es a partir de ahora tu nueva misión. ¿Lo entiendes?

Asientes con la cabeza. Supones que si una diosa lo dice, no te queda más remedio que creerlo.

—No te separes de esta runa, Kett. Te protegerá de la muerte.

Por último, la diosa te dirige una mirada severa y luego desaparece dejando tras de sí una corriente de fuerte viento que casi te empuja por los escalones.

Te quedas allí sentado, pensativo. Después, subes a tu buhardilla: coges tu dinero, escondido bajo un ladrillo de la pared, y algunos víveres. Te llevas también la Arena Púrpura que te queda, estupenda para cegar a tus adversarios y dejarlos inconscientes. Ahora que eres medio inmortal y que tienes una misión tan importante, te planteas seriamente cómo continuar.

¿QUÉ CAMINO TOMARÍAS?

1. Si quieres ir a ver a Luna, tu mejor amiga, para contárselo todo y reflexionar un poco sobre esto, ve al **Párrafo 14**

2. Si prefieres abandonar la ciudadela de Mair y empezar una nueva vida, ve al **Párrafo 26**