



SERIE ÉPICA

Primera edición,  
Mayo 2010

Copyright © David Velasco Morales  
Copyright © Mundos Épicos Grupo Editorial  
Copyright de las ilustraciones © Mundos Épicos Grupo Editorial

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS  
ALL RIGHTS RESERVED

**MUNDOS  
EPICOS**  
GRUPO EDITORIAL

C/ Rosa García Ascot, 11  
Portal 4, 3ºB, 29190  
Puerto de la Torre, Málaga  
Tlf: 951 93 11 34  
info@mundosepicos.es  
www.mundosepicos.es

ISBN: 978-84-92826-00-1

Ilustración de portada: JOSÉ GABRIEL ESPINOSA  
Mapa: FÉLIX SOTOMAYOR  
Ilustraciones interiores: JOSÉ GABRIEL ESPINOSA Y JOSÉ ANTONIO RANDO  
Diseño gráfico y maquetación: PABLO GUIL

Impresión: PUBLICACIONES DIGITALES S.A.

Depósito legal:  
IMPRESO EN ESPAÑA  
PRINTED IN SPAIN

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro,  
ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma  
o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia,  
por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor.

<http://neithel.mundosepicos.es>

Los manuscritos de  
  
neithel

VOLUMEN II

El Reino de las  
Cien Lunas

DAVID VELASCO

PRÓLOGO DE JAVIER NEGRETE

ILUSTRADO POR JOSÉ GABRIEL ESPINOSA Y JOSÉ ANTONIO RANDO







## Prólogo

por Javier Negrete

El puro hecho de escribir fantasía épica es una empresa digna de los personajes de una saga. Si estamos en España, la misión se convierte en un «más difícil todavía». Por eso, cuando Joaquín Martínez, editor de *Mundos Épicos*, me propuso prologar *El Reino de las Cien Lunas*, la segunda parte de la serie *Los manuscritos de Neithel*, me sentí como un compañero elegido para una búsqueda sagrada y decidí internarme con el autor al menos hasta la primera línea de árboles del bosque prohibido. Pues a partir de ahí, el talento de David Velasco se basta y se sobra para llevar a los lectores al corazón del bosque, donde les aguardan un sinfín de maravillas.

¿Por qué he añadido «si estamos en España»? Entre los lectores de fantasía hay muchos potenciales escritores, diseñadores de juegos de rol o de ordenador, o guionistas de cine o cómic —o creadores de futuras formas de entretenimiento que sólo empezamos a intuir—. Sin embargo, en nuestro país un alto porcentaje de ellos sigue desconfiando de quienes son como ellos, de sus compatriotas que, debido al afán de emulación que todos llevamos dentro, se deciden a dar sus primeros pasos literarios en este género.

Por decirlo llanamente: hay muchos lectores españoles que prefieren no leer fantasía española, y se decantan antes por franquicias y series americanas, aunque sean de autores novatos en su propio país y desconocidos





en el nuestro, y aunque a veces su calidad deje mucho que desear. Esta prevención llega en algunos casos a manifiesto desprecio. En una revista ya desaparecida y dedicada al género fantástico —de gran calidad en casi todos los aspectos, añado, y con la que yo mismo colaboraba ocasionalmente— había un *hit-parade* de la crítica en el que algunos críticos, a la hora de puntuar del uno al cinco obras de fantasía y ciencia ficción, se limitaban a anotar «no me la pienso leer» al lado de la mayoría de las novelas españolas de esos géneros. Aquí la prevención hacia la fantasía nacional se convertía directamente en una prepotencia basada tan sólo en prejuicios.

Sin embargo, la situación ha mejorado algo en los últimos tiempos. Al menos, en este inicio de la segunda década del siglo XXI, los autores españoles de género fantástico lo tienen más fácil que hace veinte años para publicar sus obras. Las nuevas tecnologías, amenaza y a la vez esperanza para el mundo del libro, permiten editar y publicar con más rapidez y menos gastos que en el pasado. Eso ha hecho que aparezcan nuevas editoriales dedicadas a los géneros que más nos gusta leer.

Porque si lanzarse a escribir fantasía épica es una empresa heroica, como decía, fundar una editorial dedicada principalmente a ese género es ya como internarse sin cantimplora en las tierras de Mordor: una misión que superaría a cualquiera, hombre, elfo o hobbit.

Y, sin embargo, Joaquín Martínez y David Velasco se han atrevido a lanzarse a esta maravillosa locura con *Mundos Épicos*. Hace algo menos de un año, en *Imaginarios*, el primer Foro Internacional de Sagas que se celebró en Badajoz, los conocí a ambos y al resto de los autores de *Mundos Épicos*. Un grupo de jóvenes aventureros tan bravos y animosos como los miembros de la Comunidad del Anillo, dispuestos a luchar por su propia misión sagrada: publicar fantasía en España y llegar a los lectores. Fue una cena tan divertida e inspiradora como la que habría podido disfrutar en *El Dragón Verde*, la acogedora taberna de Hobbiton. El entusiasmo de los autores de esta magnífica escudería de *Mundos Épicos* se me contagió, y me sirvió para cargarme las pilas en mis propias empresas literarias. ¡Gracias, camaradas!

David Velasco, autor de *El Reino de las Cien Lunas*, tiene un mérito especial, pues no sólo comparte labores editoriales con Joaquín Martínez, sino que fue quien rompió el hielo con *Sabine Vashanka, la hechicera*, primera novela de la saga *Los manuscritos de Neithel*. Tuve el honor de que David me regalara este primer libro, dedicado personalmente,





y disfruté de su lectura como uno más de los enanos que aparecen en la obra. Pero debo añadir que me lo quitó prácticamente de las manos alguien en cuyos gustos confío casi al cien por cien: Matilde Medina, o sea, mi madre. Ella es una ávida lectora de aventuras desde que era niña, cuando, en tiempos en que la novela de evasión estaba mal vista, tenía que esconderse para leer a Salgari, Verne, Haggard o Zane Grey. De mi madre heredé el gusto por la literatura fantástica y de aventuras, así que para mí su criterio es más que importante para saber si un relato engancha de verdad a los lectores. Y lo cierto es que, cuando terminó en un par de días con *Sabine Vashanka*, me preguntó impaciente: «¿Dónde está la segunda parte?». Lo que hace pensar que la primera novela de David Velasco ha conseguido despertar el interés de varias generaciones de lectores.

En aquel momento tuve que contestar: «Verás, es que el autor todavía no la ha escrito...». Pero ahora, los lectores pueden por fin disfrutar de *El Reino de las Cien Lunas*, segundo volumen de *Los manuscritos de Neithel*.

En esta saga, el joven autor malagueño David Velasco nos «abduce» hasta Úrowen, un mundo sumamente complejo con sus propios idiomas, sus reinos y sus razas, poblado por guerreros y magos, elfos, enanos y dragones, y un amplio elenco de personajes muy bien caracterizados. Y, por si el talento descriptivo del autor no bastara, la edición va acompañada de mapas y estupendas ilustraciones que lo hacen todo mucho más visual y cercano.

En la primera novela, los protagonistas descubren que una grave amenaza se cierne sobre Úrowen. La reaparición de una gema sagrada puede servir para invocar a Zorbrak, el Dios Dragón, y sembrar el caos por todos los reinos. (Si el dragón es la criatura fantástica por excelencia, aquí mezclarlo con las antiguas divinidades —o más bien antiguos demonios— es un gran acierto de David Velasco, pues la sensación de amenaza se multiplica por dos). Para despertar a esta encarnación del mal se necesita la colaboración de tres hechiceros. Por ello, los protagonistas deciden romper el triángulo matando a Sabine Vashanka, la maga que da título a esta primera parte.

Viajes —el viaje es una de las esencias de la fantasía heroica—, batallas, emboscadas y traiciones desembocan en la muerte de la hechicera al final del primer libro. Y es aquí donde empieza *El Reino de las Cien Lunas*.

La novela arranca de forma trepidante. Un duelo entre dragones es el prelude para la gran batalla en que las hordas mandadas por Krénator





—el hechicero que planea despertar al Dios Dragón— atacan la ciudad de Fënz. Un combate naval, terrestre e incluso aéreo, pues un dragón ayuda a las fuerzas enemigas.

Un nuevo acierto de David Velasco. Cecil B. De Mille decía que una película debe empezar con un terremoto y a partir de ahí ir hacia arriba. El autor de *El Reino de las Cien Lunas* acepta este desafío y, sin más prolegómenos, nos embarca a los lectores en una acción trepidante que nos llevará casi sin respiro hasta el final. En las obras de fantasía que presentan universos imaginarios a menudo se producen largas pausas en las que el autor se detiene para darnos explicaciones y con ello retarda la acción — un pecado en el que seguramente yo mismo he caído más de una vez—. David Velasco nos presenta su mundo en escenas de acción narradas con gran dinamismo, y sus personajes siempre están haciendo algo, de tal manera que es inevitable que nuestros ojos se vayan detrás de ellos.

Tras la caída de Fënz, los personajes con los que ya nos hemos familiarizado en *Sabine Vashanka, la hechicera* —Käledar, Zaistras, Melnar, la princesa Eithesil y unos cuantos más— luchan contra Krénator, atacándolo en el mismo centro de su poder para arrebatarse la gema sagrada antes de que despierte al Dios Dragón. En esta lucha desigual, se producirán pérdidas dolorosas —a su pesar, un autor debe a veces sacrificar a personajes muy queridos para él—, y un desenlace inesperado en el que los planes de los protagonistas no salen del todo como habrían querido. Como dirían en cierto concurso, «hasta ahí puedo leer».

Sólo añadiré que la novela termina cerrando un círculo, con una batalla, y que cuando el lector pase la última página lo hará con las pulsaciones aceleradas y la inevitable pregunta: «¿Cuándo estará lista la tercera parte?». Pues la siguiente novela promete mayores emociones, con una visita al Averno del que proviene el Dios Dragón, y con una participación más activa de éste en la trama.

Así que, amigo lector, o lectora, te recomiendo que respires hondo y tomes aire para sumergirte en los mil peligros y maravillas que te esperan en el mundo de Úrowen, pues apenas vas a tener descanso.

Como espero que tampoco tenga descanso David Velasco, pues todos esperamos con impaciencia el siguiente volumen de *Los manuscritos de Neithel...*

JAVIER NEGRETE





## Breve introducción...

### **SOBRE ÚROWEN**

Desde la antigüedad más remota, en las Tierras de Úrowen se han empleado términos y conceptos que difieren de los que conocemos y a los que estamos acostumbrados. Por ello, al no tener una traducción exacta a nuestra lengua, se han mantenido tal y como los recogió Neithel, Cronista del Reino de Flitzgar, en sus manuscritos. El motivo de adjuntar a dicha obra esta breve introducción es explicar tales términos de una forma sencilla, con el fin de que el lector pueda consultarla en cualquier momento para comprender en su totalidad la historia que se relata en sus páginas.

### **SOBRE LA DIVISIÓN Y EL CÓMPUTO DEL TIEMPO**

En Úrowen, el periodo de tiempo que conocemos como año recibe el nombre de líznar y tiene una duración de 343 éstrios, que nosotros llamamos días. A su vez, los éstrios se dividen en 21 dyüres, unidad de tiempo que equivaldría a las horas, pero que, como podrá apreciar el lector, no se corresponde exactamente con nuestro cómputo.

*Un líznar, 343 éstrios.*

*Un éstrio, 21 dyüres.*

Del mismo modo, los líznars se dividen en cuatro xer, que conocemos como meses y que se corresponden con las cuatro estaciones. Los cuatro





xer del líznar reciben los nombres de kíerber (primavera), huislar (verano), sàgraster (otoño) y áester (invierno).

*Un líznar, cuatro xer (coinciden con las estaciones).*

*Áester (invierno), 84 éstrios.*

*Kíerber (primavera), 85 éstrios.*

*Huislar (verano), 89 éstrios.*

*Sàgraster (otoño), 85 éstrios.*

*- El último éstrio del líznar es el 85 de sàgraster.*

#### **SOBRE LAS UNIDADES DE MEDIDA**

La unidad de medida empleada en Úrowen para viajes y grandes distancias es el enjris, que en nuestra lengua y cómputo equivaldría a 1,3 kilómetros, o 1.300 metros. A partir de ahí, dichas unidades están basadas en un sistema decimal.

La siguiente unidad más usada es la nuira (1,3 metros o 130 centímetros), seguida por la kuira, que equivale a 1,3 centímetros de nuestro sistema métrico. De esta forma, el siguiente esquema trata de mostrar de una forma clara y precisa las correspondencias de medida.

*1 enjris = 1,3 km. = 1.300 m.*

*1 nuira = 1,3 m. = 1 m. y 30 cm.*

*1 kuira = 1,3 cm. = 1 cm. y 3 mm.*

*1 enjris = 1.000 nuiras.*

*1 nuira = 100 kuiras.*

#### **SOBRE LAS UNIDADES DE CAPACIDAD**

Aunque existen muchas más, en los dos primeros volúmenes de *Los manuscritos de Neithel* sólo aparecen reflejadas dos tipos de unidades. Con objeto de no confundir al lector, únicamente se explicarán ellas dos. Se trata de pequeñas medidas de precisión muy empleadas en la elaboración de pociones y elixires, que requieren una cantidad exacta de cada producto que incluya la mezcla. La primera de ellas es el görus, cuya equivalencia es similar a la décima parte de una cucharilla de café. Por ello, en Úrowen es normal la fabricación de pequeñas cucharas con capacidades de uno, cin-





co y diez görus. Por otra parte, una unidad muy usada es el argörus, que equivale a 0,72 de nuestros litros.

*1 görus = 1/10 de una cucharilla de café.*

*1 cucharilla de café = 10 görus.*

*Argörus = 0,72 litros.*

#### **SOBRE LA MONEDA**

En las Tierras de Úrowen, la moneda empleada más comúnmente por los humanos es la zaifa. No existe una equivalencia exacta con ninguna de nuestras monedas más conocidas, motivo por el que mostraremos el precio de algunos productos que se venden en los mercados de Úrowen para que el lector pueda hacerse una idea del valor que tiene la zaifa en la época en la que se desarrollan los hechos.

*1 zaifa: jarra de leche.*

*2 zaifas: un pan grande para varios días de viaje.*

*5 zaifas: cena en una posada compuesta por guiso de cerdo, un pedazo de pan y una jarra de cerveza.*

*7 zaifas: unas alforjas.*

*15 zaifas: pasar una noche en una habitación individual en una posada humilde.*

*35 zaifas: espada normal.*

*50 zaifas: peto de cuero.*

*180 zaifas: un cerdo.*

*300 zaifas: una mula.*

#### **SOBRE LAS UNIDADES DE PESO**

En esta breve introducción, nos limitaremos a citar las tres unidades de peso más utilizadas en Úrowen con sus equivalencias en kilos y en gramos para que el lector pueda tenerlas de referencia en todo momento.

*1 tanablo = 1,8 kilos.*

*1 zanablo = 500 tanablos.*

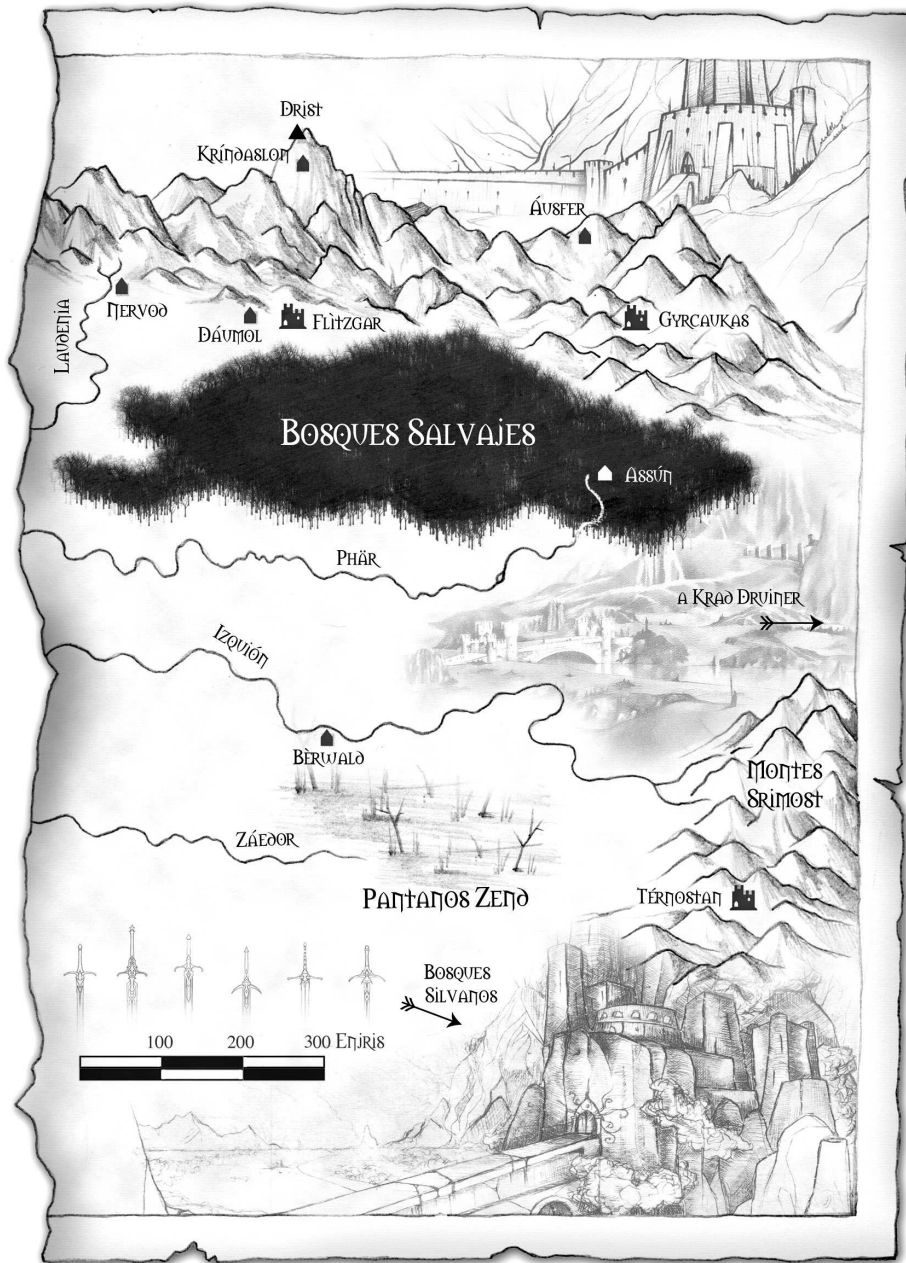
*1 danablo = 1,8 gramos.*





*Llegar hasta aquí ha sido difícil... muy difícil,  
pues este libro no sólo supone la conclusión  
del segundo volumen de esta trilogía, sino que es la  
culminación de un sueño que va mucho más allá.  
Por eso, debido al terrible esfuerzo y a las muchas  
horas de trabajo que hay detrás de estas páginas,  
quiero dedicarle este libro a mi padre, Salvador Velasco,  
un ejemplo siempre a seguir. Modelo de constancia y  
entrega, a lo largo de los años ha sabido guiarme con sus  
sabias palabras y sus consejos, llegando más allá de lo  
que jamás podré agradecerle. Sirvan estas líneas como  
muestra de mi admiración. Te quiere tu hijo David.*









Real y Sagrado Archivo de Krad Nímurhä.  
Vestigios de la Antigua Biblioteca de Flitzgar,  
bajo la protección de Zenódoto de Ur-Falstod.  
Pasillo noveno, primer estante.  
Pliego vigésimo cuarto.



## Sangre, sudor y lágrimas...

KREVIE, SLEDD EIVE ÄSERAS...

**A**LGUNOS CREEN QUE DICHA EXPRESIÓN ES MUY COMÚN, QUE MUCHOS LA USAN DE MANERA TRIVIAL, VANALIZANDO ASÍ SU SIGNIFICADO... OTROS DICEN QUE LES RECUERDA A HECHOS DEL PASADO, A VIEJOS ESCRITOS OLVIDADOS, GRABADOS EN TINTA EN PERGAMINOS CARCOMIDOS POR EL PASO DEL TIEMPO. MUCHOS SON TAMBIÉN LOS QUE LA CONSIDERAN UNA FRASE HECHA, AJADA POR EL USO Y LA COSTUMBRE, QUE LOGRA HACER VULGAR TODO AQUELLO DIGNO DE ALABANZA.

**M**AS YO OS DIGO LO CONTRARIO. ESAS TRES PALABRAS, QUE POR SEPARADO PUEDEN LLEGAR A TENER SIGNIFICADOS MUY DISPARES, UNIDAS ENTRE SÍ FORMAN UNA FRASE A LA QUE HAY QUE TEMER POR ENCIMA DE TODO. GUARDAOS BIEN DE ESAS PALABRAS, PUES CUANDO LAS ESCUCHÉIS, TENED POR SEGURO QUE EL PELIGRO ANDA CERCA.

**C**UATRO VECES APARECERÁN EN MI RELATO, PUES ASÍ ME LO CONTÓ MI MADRE, Y ASÍ LO ESCRIBÍ YO LÍZNARS MÁS TARDE. CUATRO VECES EN LAS QUE TENDRÉIS QUE ESTAR PREPARADOS, PUES VUESTROS CORAZONES DEBERÁN AFRONTAR CON FIRMEZA LAS INESPERADAS Y FATALES JUGADAS DEL CAPRICHOSE DESTINO. MALOS TIEMPOS LES TOCÓ VIVIR A LOS PROTAGONISTAS DE ESTA HISTORIA... MALOS TIEMPOS SIN DUDA. POR DESGRACIA PARA TODOS, LA RESPUESTA A LA MUERTE DE SABINE VASHANKA NO SE HIZO ESPERAR... LAMENTO SER PORTADORA DE TAN MALAS NOTICIAS, PERO NO OS PUEDO NARRAR OTRA COSA QUE NO SEA LA REALMENTE VIVIDA, POR MUCHO QUE ME PESE. ÉSTA ES LA HISTORIA DE UNA VENGANZA, LA VENGANZA DE KRÉNATOR, PLAGADA DE SANGRE, SUDOR Y LÁGRIMAS.

NEITHEL DE FLITZGAR

*SINQUA ÇALENDOR  
CÓDEX DE LA DESOLACIÓN*





## fuego de dragón

*Éstrio 15 del xer de kieber del líznar 347 de la Segunda Era*

**L**a poderosa mandíbula se cerró y los afilados dientes atravesaron las escamas que protegían el cuello de Kaisha. La dragona rugió de dolor, mientras su cuerpo se retorcía, tratando de liberarse de su mortal enemigo. Kaisha exhaló una gran bocanada de fuego, y los cuerpos de los dos dragones quedaron envueltos en llamas. Fue entonces, aprovechando un descuido de su rival, cuando la dragona lanzó un terrible zarpazo que desgarró parte del ala izquierda de Sherkan, quien, sorprendido ante tal ataque, liberó a Kaisha de la letal presa. Agotada y herida, la dragona sentía cómo sus fuerzas la iban abandonando; Sherkan era un rival que la superaba con creces.

Aprovechando aquel momento en que se detuvo el combate, Kaisha alzó la cabeza y rugió con todas sus fuerzas para pedir auxilio, pero su enemigo se abalanzó de nuevo sobre ella. Los dragones se enzarzaron en una terrible lucha en la que los zarpazos y las dentelladas se sucedían sin cesar. Sus cuerpos, envueltos en una infernal bola de fuego, rodaron sobre la densa vegetación, que comenzó a arder con facilidad. Pronto, la jungla en la que se encontraban inmersos se consumía, pasto de las llamas.

Pero Kaisha no iba a rendirse con facilidad. Aunque su enemigo la superaba en tamaño, fuerza y destreza, ella emplearía hasta su último aliento para proteger los huevos que Sherkan trataba de arrebatarse. La dragona centró su atención en el abdomen de su rival y lanzó su ataque; una potente



dentellada que su adversario logró esquivar en el último instante para responder con una poderosa ofensiva. Con gran agilidad, Sherkan giró todo su cuerpo y descargó un brutal coletazo que alcanzó de lleno la cabeza de Kaisha. El impacto fue terrible. La dragona se vio sorprendida ante tal acometida, y tras sufrir el impacto, quedó mareada y desorientada. Sherkan, cansado de aquella pugna, lanzó el golpe definitivo. El dragón se abalanzó contra Kaisha, sujetó fuertemente su cuello con las zarpas delanteras y clavó los colmillos en su carne, antes de girar bruscamente la cabeza. El chasquido que se escuchó, propio de los huesos al romperse, sonó por encima del crepitar de las llamas, que se habían adueñado de la selva. Una bocanada de sangre negra apagó el fuego que nacía en el interior de Kaisha, mientras una densa estela de humo salía por sus ollares como prueba de su último aliento de vida. Sherkan pensó que había sido una lástima tener que eliminar a aquella dragona, pero todo aquel que no estuviese de su parte sólo merecía la muerte. Además, Kaisha guardaba un valioso tesoro que se había negado a entregarle; tres huevos de dragón que le habían costado la vida.

Todo había comenzado a principios de kíerber. Después de su encuentro con Válfekar en el Desierto de Piedra y de haber explorado algunas zonas más allá del sudoeste de las Tierras Conocidas, Sherkan había pasado todo áester en las Islas Ígneas, cerca de Dágorlax y de Krénator. De esta forma, con la llegada de kíerber, el hechicero había pedido a Sherkan que continuase con su búsqueda de dragones en los confines de Úrowen. Tras haber partido de la fortaleza del mago a comienzos de la nueva estación, el poderoso dragón había volado hacia el sur de los Montes Úreher, donde se había adentrado en una inmensa y exuberante jungla, llena de vida. Tras explorar durante varios éstrios aquella inhóspita selva, Sherkan había detectado el inconfundible olor de los de su especie; un aroma que lo había guiado hasta una enorme cueva enclavada en una escarpada e inaccesible montaña cubierta de vegetación. Allí fue recibido por Kaisha, quien después de escuchar la propuesta de Sherkan de unirse a las filas de los seguidores de Zorbrak y de negarse a entregarle los huevos que habían sido descubiertos por el dragón, alzó el vuelo para tratar de alejar de su cubil a aquel terrible enemigo que había conseguido vencerla y que ahora contemplaba su cadáver.



La columna de humo cerca de su guarida fue lo primero que llamó la atención de Háskaror cuando regresaba de cazar, portando un tapir en sus fauces. El joven dragón batió con fuerza sus alas y aceleró el vuelo en dirección a su caverna, en la que había dejado a su compañera Kaisha hacía varios dyüres. Fue entonces cuando el viento le llevó el olor de un dragón desconocido para él. A lo largo de su vida, Háskaror sólo había conocido a Kaisha. Tras haberse criado solos en diferentes puntos de Úrowen, ambos se habían encontrado en aquella selva hacía algunos líznars, y creían ser los últimos descendientes de los de su raza. Por ello guardaban con gran celo tres huevos que podrían ser los últimos vestigios de una especie que creían condenada a la extinción. Antes de su encuentro con Kaisha, Háskaror siempre había estado solo. No sabía quiénes habían sido sus progenitores y desconocía por completo la historia de la tierra que lo había visto nacer. Por su parte, Kaisha sí recordaba la figura de su madre; una longeva dragona que, antes de morir, le había enseñado que siempre debía mantenerse alejada de una raza de pequeños seres, crueles y despiadados, que habitaban en el norte, en un reino subterráneo llamado Gyrcaukas, ya que habían conseguido acabar con la gran mayoría de los dragones, hasta expulsar a sus últimos descendientes más allá de los confines de Úrowen. Por todo ello, desde su encuentro, los dos dragones no habían abandonado aquella jungla en la que se sentían seguros y en la que podían conseguir comida y agua en abundancia.

Toda su vida pasó en un instante por la mente de Háskaror cuando, guiado por su sentido del olfato, se dirigió hacia la parte de selva que estaba en llamas y descubrió a un poderoso dragón de escamas verdes, que bañadas en sangre, brillaban bajo la luz de Estrión y del fuego que lo rodeaba. Entonces todo pasó muy deprisa. La ira creció inmensamente en el corazón de Háskaror cuando descubrió el cadáver de Kaisha, que yacía inerte junto a un dragón desconocido que en un instante se había transformado en su mayor enemigo. De inmediato escupió el cuerpo del tapir que portaba en sus fauces, y se lanzó en picado contra su rival. Sherkan, que lo vio venir, alzó el vuelo y se dirigió hacia aquel dragón de escamas rojas como la sangre que osaba hacerle frente. Los poderosos rugidos de ambos contendientes resonaron con fuerza sobre la selva que ardía sin control. El impacto de los dos dragones, el uno contra el otro, fue terrible. Sus cuerpos se enredaron y comenzaron a caer, mientras se herían mutuamente con garras y dientes. Poco antes de estrellarse contra la cúpula de árboles que cubría la selva, los





dragones se separaron y batieron las alas para ganar altura. Sherkan voló a gran velocidad y se alejó de la zona que estaba en llamas. Háskaror lo seguía de cerca, cegado por el odio. Finalmente Sherkan giró sobre sí mismo y encaró a su rival.

—¡No cometas el mismo error que tu compañera! ¡No tienes por qué morir! ¡Únete a mí y te perdonaré la vida!

—¿Cómo te atreves a pedirme eso después de lo que has hecho? —rugió Háskaror, echando fuego por las fauces—. ¿Quién te crees que eres?

—¡Soy Sherkan, líder de las huestes de dragones del dios Zorbrak, y me debes lealtad, estúpido insolente!

—¡Yo te maldigo! ¡Maldigo tu nombre y el de tu miserable dios! ¡Jamás descansaré hasta darte muerte!

Tras escuchar aquellas palabras, Sherkan se lanzó contra su rival, atacándole con sus terribles colmillos. Por fortuna, Háskaror logró evitar la embestida y consiguió lanzar una certera dentellada que atrapó parte del ala izquierda de su enemigo. Desestabilizado por dicho ataque, Sherkan comenzó a caer con su rival pegado a él. Fue entonces cuando el veterano dragón aprovechó una posición desventajosa para sorprender a Háskaror, que no había soltado ni un instante la presa del ala. Con gran agilidad, Sherkan giró su largo cuello con precisión, lanzó sus fauces y clavó sus afilados colmillos en la garganta de su adversario, justo debajo de la cabeza.

A aquellas alturas de la lucha, ambos dragones presentaban múltiples heridas y sangraban por diversas partes del cuerpo. Así, en un abrazo mortal, caían a gran velocidad, apretando fuertemente sus mandíbulas para probar el sabor de la sangre de su enemigo, mientras desgarraban con las zarpas las partes de su rival que tenían al alcance. En aquel momento, Sherkan soltó su presa y lanzó una gran columna de fuego que los rodeó al instante. Fue así cómo, envueltos en fuego y rodeados por una espesa nube de humo negro, Sherkan y Háskaror se estrellaron violentamente contra una caudalosa corriente de agua que se abría paso a través de la densa jungla.

Temiendo sufrir un nuevo ataque de su oponente, Sherkan trató de orientarse bajo el agua, estiró el cuello y, algo aturdido, consiguió sacar la cabeza a la superficie. Entonces empleó toda la fuerza de sus poderosas patas para luchar contra la violencia de la corriente, con el fin de dirigirse a la orilla más cercana, donde finalmente consiguió salir del agua, arrastrándose y con la respiración entrecortada. Estaba agotado, pero no perdió ni un solo momento. Sherkan se incorporó lo más rápido que pudo, recuperó el





aliento, elevó la cabeza y miró en todas direcciones, intentando localizar al dragón escarlata.

Con los músculos en tensión listos para lanzarse de nuevo al ataque, la vista fija en las estrepitosas aguas, el olfato alerta y el oído atento a cualquier señal que delatara la presencia de su enemigo, el dragón aguardó con impaciencia la aparición de su rival, pero no encontró rastro alguno. Ante la falta de signos de vida de su oponente, Sherkan se relajó pasado algún tiempo y se lamió parte de las heridas que le había ocasionado aquel inesperado adversario que, al parecer, había perdido la vida bajo la vertiginosa corriente de agua. Fue en aquel dyüre en el que comenzaron a caer las fuertes lluvias que cada éstrio solían azotar aquella zona de la selva tropical. De repente, un gran aguacero se precipitó sobre la jungla. El cansado Sherkan agradeció la calidez de las gotas de agua que limpiaron sus heridas y que le ayudaron a recuperar parte de sus fuerzas.

Cuando cesó la tormenta, el dragón se sobrepuso al dolor de su ala lastimada y remontó el vuelo en dirección a la cueva en la que había encontrado a Kaisha. Ayudándose en su avance por las corrientes de aire, Sherkan sobrevoló la parte de la selva que había ardido y que ahora, extinguidas las llamas gracias a la torrencial lluvia, humeaba silenciosa y yerma. Sin demora, se dirigió al cubil en el que lo aguardaba su preciada recompensa. Una vez allí, se posó en la entrada de la caverna y comenzó el descenso por la espaciosa oquedad. Pronto descubrió los tres huevos de dragón por los que había peleado en una lucha a muerte. Sherkan se acercó y con sumo cuidado asió dos de los huevos con sus garras delanteras. Por último, inclinó la cabeza y recogió el tercero de ellos con gran delicadeza, empleando en dicha tarea aquellas aterradoras fauces acostumbradas a hendir escudos, desgarrar carne y sembrar muerte.

Así fue cómo Sherkan, una vez en el exterior de la cueva, volvió a desplegar sus alas para retomar el vuelo en dirección al norte, portando uno de los mayores tesoros de todo Úrowen; tres huevos de dragón, de color gris oscuro, que albergaban en su interior las vidas de tres pequeños reptiles, muy posiblemente, últimos descendientes de una raza que en las Tierras Conocidas se creía extinta.



