

**Ignis**

Lagauðr Hatisbana

“El dragón más fuerte de su calaña, y el último. El dragón de hielo era un simple clon de este, con otro objetivo. Para ser más fuerte que su contraparte, su hijo fue transferido a Mezuvia como recompensa por ayudar a Ignis a derrotar a uno de los héroes más fuertes. Ahora, Ignis está viejo y cansado, y no es tan poderoso como cuando era joven. Sin embargo, su poder destructivo sigue siendo terrible”.

- Ignis, el dragón de fuego (Siglo XIII después de la batalla de Mezuvia)

## Prólogo

El pasaje que acabas de leer fue escrito por un habitante de los Jardines Kjonoh en una carta a su familia, en la que describe al dragón que asolaba aquellas tierras.

Es la primera evidencia de que alguna vez existió el dragón Ignis, el primer dragón de fuego de Mezuvia. Pocos de los dioses que estaban vivos en aquella época lo recuerdan, y los que lo hacen no tienen muy clara la historia.

Este libro recopila los testimonios de los muertos de aquel momento. Fue necesario preguntar a muchos para reconstruir toda la historia. Aunque la mayoría solo lo avistaron unos segundos, incluso eso sirve para entender lo que pasó.

Ignis era el único dragón de fuego que hubiese existido jamás. Era hijo de Nidhogg, uno de los dragones ancianos que, según algunas de las creencias Nórdico - Mezuvianas, viven en las ramas de Yggdrasil.

Ignis, al ser el hijo de un dragón de tanta importancia, se crió en la élite de Mezuvia, el mundo más importante de los siete conocidos y que conquistaba a los otros para explotarlos. Se sabe que desde la temprana edad de diez años desarrolló una rivalidad contra Vetrfall, el dragón del hielo. Vetrfall era el príncipe en peligro del Valle Isveldart, y se encontraba refugiado en Mezuvia.

No se sabe mucho de Ignis antes de la edad de 70 años, momento en el cual empezó el entrenamiento con el dios Hades. Sin embargo, la parte más importante de su historia inicia a partir de sus 150 años, edad a la que Ignis empezó su travesía de 800 años conocida como “La conquista de Kjonoh”. Este relato se sigue contando en todos los hogares de Mezuvia hasta el día de hoy.

Los capítulos de este libro contarán la historia del entrenamiento de Ignis y su problema con la corte. Mostrando un poco del lado más vulnerable del ahora odiado dragón del fuego, guardián de la prisión, gran demonio de Kjonoh, asesino de Tarik.

Los hechos contados en este libro ocurrieron hace más de cinco mil años. Tal vez las historias del resto de personajes que son parte de este relato, que ayudan a Ignis, batallan contra él, o aparecen brevemente en algún capítulo, tengan algún día su propio espacio en la gran biblioteca de Mezuvia.

Estimado lector, aquí empieza la historia de Ignis, el dragón de fuego.

## Capítulo I

### Los inicios del fuego

Ignis, el dragón del fuego, nació para destruir a todos los héroes que se atrevieran a retarlo. Su deber era proteger Mezuvia, su reino natal, de los intrusos. Desde su nacimiento, eran claras sus habilidades para el combate. Ganó fama rápidamente al destacar entre los demás dragones, y por ser el único dragón del fuego.

Ignis empezó sus hazañas en los Jardines Kjonoh a los 150 años, luego de terminar su entrenamiento con Hades, dios del inframundo y dueño de Cerberus. Esta edad es relativamente temprana para los dragones, equivale aproximadamente a 14 años humanos.

Cuando Ignis tenía 70 años Hades vio un increíble potencial en él, incluso mayor al de Vetrfall, el dragón del hielo y discípulo de Poseidón. Fue así que Ignis comenzó a entrenar con Hades.

El entrenamiento era duro. Sin embargo, a sus 90 años Ignis alcanzó un poder considerable, equivalente al doble que el de Cerberus. El día en que Ignis casi le arranca una pierna a Hades durante un entrenamiento, este entendió que estaba moldeando a un ser que podría tomar el control del mundo. Hades pensó que el poder de Ignis podría alcanzar para capturar alguno de los cuatro mundos que seguían liberados: la Ensenada de Amert, el Valle Isveldart, los Jardines Kjonoh, o, con un poco de suerte, Lagatlaz.

Desde el momento en que este pensamiento rondó la mente de Hades, el entrenamiento se volvió veinte veces más duro. Ahora Ignis debería volar por todo Mezuvia durante 15 días antes de volver a probar el agua. Luego, debía prender fuego a un lago sin siquiera respirar, en menos de diez segundos. Y, en el reto más extremo de todos, Hades hizo que Ignis forjase un escudo cada veinte años. Un escudo gigante capaz de resistir cualquier tipo de ataque de fuego, incluso la mortífera tormenta de fuego de Ignis.

Durante los siguientes veinte años Ignis soportó el infernal entrenamiento de Hades. Ni bien terminaba un ejercicio pasaba al siguiente, y luego hacia el primero de nuevo, y así sucesivamente.

Para forjar el escudo Ignis tendría que ir al Cañón Racandey's, el lugar donde se encontraban los mejores minerales de los mundos. Pero había un problema, los gases de las minas eran tóxicos. Para poder entrar al cañón, Ignis buscó al dios más bromista de todos, Anubis, para hacer un trato, y ese fue su primer error.

Anubis era, en muchos aspectos, diferente a los otros dioses. Era bromista, ladrón y un poco violento. Sin embargo, se decía que la balanza de Anubis tenía el poder de eliminar los gases de la mina por algunos años.

Así que Ignis se encaminó al templo de Kartses, ahora habitado por Anubis, para pedirle un favor al dios.

- Señor Anubis -dijo Ignis-, espero que haya oído de mí. Soy Ignis, el hijo de Nidhogg

- He escuchado un poco sobre ti, dragón del fuego -contestó Anubis-. Me han llegado rumores de que deseas algo de mí.

- Los rumores son ciertos, Señor. Deseo que elimine los gases de las minas del Cañón Racandey's. A cambio, me ofrezco a traerle todas las almas de los héroes que caigan derrotados ante mí y ante mi descendencia, si sobrevivo lo suficiente para tener una.

- Interesante. Todas las almas de los héroes que caigan derrotados ante ti y tus hijos. Incluso si no los tienes, la cantidad de almas que me llegarían sería considerable. Tal vez suficiente para ganarle a Hades en almas y poder al fin reclamar un trono en la torre Mezuviana.

- Entonces, ¿tenemos un trato? -dijo Ignis, sintiendo euforia.

- Lamentablemente, mi amigo con alas, no es tan fácil. Verás, para quitar todas las nubes de toxicidad de las minas necesito las llamas de Cerberus. Para ello, debemos derrotarlo y, en vez de destruir el corazón del volcán, robar un poco de sus llamas. Usaré las llamas para limpiar la mina, y una vez terminado el trabajo, debemos devolverlas a Cerberus rápidamente. Si no lo hacemos a tiempo, el inframundo se sumirá en un caos.

- De acuerdo, Señor. Pero, ¿cómo llegaremos a la Jungla donde habita Cerberus?

- Ay mi amigo, soy un dios, no tienes que preocuparte por eso.

En ese momento, Anubis cogió un cetro y dibujó un círculo en el suelo. A continuación, el círculo los absorbió a ambos en una especie de remolino dorado, y, para cuando Ignis se dió cuenta, estaba en una barca junto con Anubis.

- ¿Qué es esto? -preguntó el dragón, intrigado y sorprendido.

- ¡Ah! Esta preciosidad es la barca del legendario Kartses, el dios del sol. Maté a mucha gente para obtenerlo. Saqué mi cetro de él también.

“Mejor no pregunto más”, pensó Ignis.

El lugar se sumió en un profundo silencio, e Ignis aprovechó para observar los hermosos grabados en la superficie del barco: representaciones de Dioses, un faraón rindiéndoles tributo, y más detalles.

Ignis estaba observando el lugar extraño por el que navegaban, cuando la barca desapareció. Él y Anubis se encontraron de repente en un volcán con mucha lava, como si acabase de entrar en erupción. Al mismo tiempo, el volcán parecía ser una jungla, puesto que tenía muchos árboles y flores extrañas.

Entonces, Ignis volteó su cabeza y se dio cuenta de que justo enfrente de ellos, se encontraba Cerberus.

El can se sobresaltó, ladró, y dio un salto hacia atrás mientras escupía llamas.

- Tranquilízate, Cerbe -dijo Anubis.
- ¿Qué quieren? -preguntó el perro, por la cabeza derecha.
- Nada más que tus llamas -contestó Anubis.
- ¿Para qué quieren mis llamas un dios y el excepcional dragón del fuego? - contestó Cerberus, por la cabeza central -¡Idiotas!-, dijeron las tres cabezas al mismo tiempo-, ya tienen todas las llamas que quieren.
- Es cierto. Pero, para lo que queremos hacer necesitamos especialmente tus llamas.
- ¿Me están diciendo que quieren limpiar el Cañón Racandey's?
- Exactamente. -dijo Ignis-. Mi maestro Hades desea que forje un escudo capaz de resistir la mayor tormenta de fuego de la historia.
- Interesante -contestó el perro-. Admito que respeto mucho a Hades, él me crió desde que era un cachorro de solo 200 años e hizo de mí su can de confianza. Sin embargo, si entregase mis llamas, los muertos de los Campos de Castigo y de los Campos de Asfódelos intentarían escapar al mundo humano. Mi señor Hades estaría muy ocupado como para detenerlos, solo quedarían las tres Furias, pero ellas sólo podrían detener a una cuarta parte de los muertos...
- Sin embargo -lo interrumpió Anubis-, estoy seguro de que podrás hacer una excepción para un pupilo de Hades y un dios.
- ¿Acaso crees que soy tonto, dios de los funerales? Sé que quieres que los muertos escapen para que más almas lleguen a ti, ya que la corte Mezuviana perdería la confianza en Hades.
- Entonces, ¿no hay forma de que nos des las llamas? -preguntó Ignis.
- Me temo que no, dragón.
- Bueno, intentamos hacerlo por las buenas. Ignis, ¡ayúdame a derrotar a este perro tricéfalo! -declaró Anubis, y atacó a Cerberus.

## Capítulo II

### La Mina

Anubis se movió tan rápido que Cerberus apenas pudo saltar hacia atrás cuando Anubis intentó darle un golpe con su cetro.

- Bueno, parece que este perro no está tan oxidado como creía. Ignis, de verdad necesito tu ayuda.
- Pero, ¿no nos meteremos en problemas con Hades y la corte Mezuviana?
- Sí, pero el problema empezó cuando intenté golpear a Cerberus, el daño ya está hecho. Sin embargo, siempre podemos decir que era necesario para completar la tarea de Hades.
- Bueno, ataquemos a este cachorrito de una buena vez -declaró Ignis.
- ¡Me gusta el espíritu! Ahora, basta de charla y a pelear.

Anubis e Ignis atacaron. El dragón lanzaba llamaradas tan calientes que se teñían de color celeste, mientras que el dios lanzaba orbes de energía oscura de ambos lados de su cetro, al mismo tiempo que lo hacía girar. Parecía que en vez de estar peleando, estuviesen haciendo un número para el circo.

Pero la habilidad de lucha de Cerberus también era soberbia. Lanzaba fuego de sus tres cabezas. Literalmente, no solo de sus bocas, si no de todas sus cabezas.

Fue una batalla digna de verse. Se escuchaba el choque del fuego y la materia oscura, se veía una mezcla de colores naranja, rojo, amarillo, negro, blanco y azul. Se podía también observar a Anubis, Ignis y Cerberus combatiendo ferozmente. Y, claro, todos sentían un ligero sabor a ceniza en la lengua, puesto que los ataques generaban tanto calor que hasta el aire se estaba quemando.

Pero entonces, de pronto, todo el caos se detuvo. Ya no había fuego, energía ni ningún estruendo. Solo humo. Y en medio de todo el humo había una silueta. Era Anubis, sujetando a Cerberus por el cuello.

El perro estaba a punto de perder el conocimiento, y antes de caer desmayado, dijo: "¡Ahora me atacan, pero en unos cientos de años, cuando algunos aventureros como ustedes los ataquen cada día, solo querrán descansar"

Ignis odió a Cerberus por eso. Para él, la batalla era lo más importante. Le hizo una seña a Anubis y este empezó a extraer las llamas.

El dios metió la mano dentro de la boca de Cerberus y empezó a mover el brazo hacia los lados como si estuviera buscando algo. De pronto, sacó unas llamas del tamaño de la palma de una mano de adentro de Cerberus.

- Bueno, Ignis, esto es lo que buscábamos: las famosas llamas de Cerberus
- ¿Esas son? -inquirió Ignis.
- Claro, ¿acaso esperabas otra cosa? Algo como, no sé, una caja gigante con un hueco para una llave que dijese: "Llamas de Cerberus, manejar con cuidado".
- No, bromista, esperaba algo un poco más grande.
- Más grande no significa más poder, Ignis. De hecho, estas llamas solo las puede sostener un dios, o el propio Cerberus.
- Entendido, no coger las llamas. Ahora, ¿vamos al Cañón para limpiar las minas?
- Claro, pero primero tenemos que deshacernos de éste -Anubis señaló a Cerberus, que estaba inconsciente.
- No querrás matarlo ¿verdad?
- Claro que no. Lo tiraré al inframundo subconsciente, donde tardará unas horas en recuperar la conciencia. Cuando lo haga, saldrá inmediatamente. Una entidad tan poderosa como Cerberus no puede permanecer mucho tiempo en ese lugar.

A continuación, Anubis cogió su cetro y dibujó un círculo en el suelo, tal y como lo había hecho en el templo de Kartses, en Mezuvia.

- Listo -dijo el dios-, ahora vámonos al Cañón.

Luego de decir esto dibujó otro círculo en el piso, y este los absorbió a Ignis y a él.

Tras otro paseo por la barca de Kartses, Ignis y Anubis aparecieron en la entrada de una mina del Cañón Racandey's.

La entrada a la mina era como una pequeña cueva. No obstante, unos metros después de la entrada la oscuridad consumía todo. Encima de la entrada de la cueva había un cartel de madera con una advertencia pintada con pintura blanca: "Minas con gases tóxicos. Ingrese bajo su propio riesgo", indicaba el cartel.

- Bueno -dijo Ignis-, ¿cómo haremos para poder ver ahí dentro? De nada nos sirve eliminar los gases si no podemos ver el hierro.
- Para eso están los dioses, amigo -contestó Anubis-. Tengo un simple hechizo que nos permitirá ver ahí adentro. Una vez resuelto eso, haré el conjuro para eliminar los gases.
- Bueno, haz el hechizo de una vez.
- De acuerdo -contestó el dios, y golpeó la tierra con su cetro.

A continuación, una luz invadió toda la mina, dejando ver desde afuera los múltiples utensilios de minería y las nubes de gas tóxico.

- Listo -dijo Anubis-. Ahora recitaré el conjuro para eliminar los gases tóxicos. Y, ¿sabes qué?, me he divertido tanto contigo que creo que te ayudaré a minar.

- ¿De verdad? Gracias, amigo.
- ¿Amigo? Bueno, parece que sí. Cuando volvamos a Mezuvia, visítame de vez en cuando. Pero ahora, el conjuro.

Entonces, el dios abrió su mano y en ella aparecieron las llamas de Cerberus. Anubis empezó a recitar unos cánticos en egipcio, los cuales Ignis no pudo entender para nada. Mientras los recitaba, Anubis parecía emanar energía. Después de un rato, dejó de recitar.

En ese momento, todas las nubes de gas tóxico dentro de la mina empezaron a girar muy rápidamente, y se convirtieron en una gran masa de gas tóxico. La gran nube empezó a girar muy rápido, hasta que, con un destello de luz, desapareció.

- Aquí están, mi amigo -dijo Anubis-, las minas de Nut. En las cuales se encuentra el mejor hierro que haya existido jamás.

Y, diciendo esto, el dios invocó dos picos de oro y le tendió uno a Ignis.

- No pensabas irte sin esto ¿verdad?
- Emmm, no -respondió Ignis, un poco avergonzado, mientras alargaba una de sus patas para coger el pico que le ofrecía el dios de los funerales.
- Bueno, vamos a por ese hierro. ¡Buena minería!

Ignis y Anubis entraron a la mina y empezaron a buscar el hierro, pero sólo veían carritos, picos, palas, y todo tipo de herramientas para la minería.

Buscaron por varios minutos, pero no parecía que allí hubiese rastro del metal más resistente de todos.

En ese momento Ignis recordó que, según las leyendas de la antigua Mezuvia, los metales más resistentes se encontraban en las capas más profundas de los mundos, y se lo comentó a Anubis.

- Eso significa que tenemos que bajar mucho, ¿no? -preguntó el dios.
- Exacto -contestó Ignis-. Aunque hay una cosa que me intriga: si los metales más resistentes se encuentran en las capas inferiores de los mundos, eso significa que el metal más resistente...
- Debe estar en el centro de la tierra -dijo Anubis, y por primera vez, Ignis sintió terror en su voz.
- ¿Tienes miedo? -preguntó el dragón, intrigado. Nunca había visto a Anubis con miedo.
- No exactamente -contestó el dios. Se podía notar el miedo en sus palabras-. Emm, bueno, es que, bueno, digamos que no me llevo muy bien con Tern, el dios de la tierra.



- ¡No me digas que le hiciste alguna de tus jugarretas de dios travieso!
- ¡No! Claro que no. Nunca me atrevería a hacerle eso a un dios tan importante como él. Lo que pasa es que le arranqué un ojo a su nieto.
- ¡¿Cómo?! -preguntó Ignis, gritando- ¿Cómo se te ocurre quitarle un ojo a un dios?
- Digamos que mi maestro me pidió que pelease con él. Y, bueno, pasó lo que tenía que pasar. Además, no es justo, porque después de la pelea reconstruyeron su ojo. En cambio, a mí no me curaron la pierna y estuve cojeando por dos milenios.
- Bueno, eso no importa ahora. Pero, ¿qué te hará Tern si entras a lo más profundo del mundo?
- Posiblemente nos aplastará para vengarse, y luego me encerrará en alguna estatua hasta que se aburra. Eso significa, aproximadamente unos quinientos mil años. Eso es bastante hasta para un dragón, ¿no crees?
- Si, pero no importa. ¿Cómo haremos que Tern no nos mate?
- Podría ofrecerle mi cetro como ofrenda de paz, al menos por unos años. Pero de ser así quedaría desprotegido hasta que volvamos a Mezuvia, lo cual deberemos hacer volando, puesto que no podría abrir un portal.
- Bueno pues, ofrécele tu cetro al dios. Necesitamos ese hierro.
- Está bien - dijo el dios, y clavó su cetro en la tierra al mismo tiempo que decía frases en una lengua que Ignis no conocía.

En ese momento, la tierra alrededor del cetro se empezó a elevar, y formó una cúpula que lo cubría por completo. Cuando se terminó de formar, toda la tierra cayó súbitamente. El cetro había desaparecido.

- Bueno -dijo Anubis-, creo que Tern acepta nuestra ofrenda de paz
- Mejor -contestó Ignis-. Ahora, ¿cómo vamos a llegar al centro de la tierra?

De pronto, como si hubiese sido una orden, se abrió un agujero delante de ellos. Era del tamaño suficiente para que los dos entrasen sin problemas.

Cuando Ignis se acercó para observarlo, se dió cuenta de que el agujero no tenía fondo. Aparentemente, llevaba al otro extremo del Cañón Racandey's.

- Parece que tenemos que saltar. En algún momento deberíamos agarrarnos de algo para detener la caída y empezar a excavar -dijo Anubis.
- ¡¿Agarrarnos de algo?! ¿Cómo vamos siquiera a sobrevivir al centro del mundo? Es el mundo más caliente de los siete que existen: la Ensenada de Amert, Tropical, la Jungla, allí solo llueve; el Valle Isveldart, ahí nos congelamos hasta los dragones; los Jardines Kjonoh, hay sol pero es agradable; Lagatlaz, allí no hay clima porque se encuentra bajo el agua; Mezuvia, es el cielo, siempre hace sol pero no demasiado. Sin embargo, el Cañón Racandey's es un desierto. Todo el calor viene aquí, reflejado del gran trono Mezuviano.
- Cálmate. Debe de haber alguna cueva donde aterrizar, de las épocas en las que los dioses venían a excavar.
- Perdona mi mente cerrada, pero, ¿cómo vamos a "aterrizar" en una cueva?

- La gravedad, dragoncito -contestó el dios-. No existe en el centro del Cañón Racandey's. Cuando lleguemos al centro de la tierra lo sabremos, y solo tendremos que caminar en el aire hasta la cueva, donde minaremos todo ese rico hierro.
- Bueno, pues vamos -dijo Ignis.

Y a continuación, él y Anubis se lanzaron al agujero.

Ignis no había caído en cuenta de lo grande que era el Cañón Racandey's hasta que, después de media hora de caída, le preguntó a Anubis cuánto tardarían en llegar a la cueva.

- Unas dos horas más -contestó el dios-. Mientras tanto, ¿quieres jugar a las cartas? -y sacó de ninguna parte un mazo de cartas, y las empezó a barajar en el aire.

Ignis y Anubis jugaron algunas partidas de cartas flotantes por unas horas más, hasta que de pronto, sintieron que algo los jalaba hacia un lado. Entonces, tal y como Anubis había indicado horas antes, caminaron hacia la cueva, dejándose guiar por lo que los jalaba.

Después de seguir por un rato esa sensación, Ignis llegó a la entrada de una cueva. Cuando miró a Anubis, este movió la cabeza de arriba hacia abajo, indicando que entrase.

Cuando entró a la cueva, había tanto hierro que Ignis no lo podía creer. Era difícil encontrar alguna parte de las paredes que no tuviera hierro. Rápidamente, se pusieron a picar el tan preciado mineral.

Estuvieron unas tres horas picando ese mineral tan brillante y resistente. Para cuando terminaron, tenían suficiente hierro como para forjar tres escudos. Aunque, sinceramente, Ignis había vivido tantas cosas que casi no recordaba por qué estaban allí.

Pero algo intrigaba al dragón: si existía tanto hierro así en el mundo, ¿por qué los dioses no habían ido antes a picarlo?

- Seguramente Tern nos ha ayudado -fue la respuesta de Anubis cuando Ignis le preguntó su opinión-. Creo que me perdonó. Una de dos: o mi cetro fue una ofrenda demasiado buena, o no me odiaba tanto.
- Tal vez solo sea buena gente -contestó Ignis.
- Es posible, sin embargo, tendremos que preguntarle otro día. Ahora tenemos que salir de aquí, debemos dejarnos caer otra vez

Y eso fue exactamente lo que hicieron. Volvieron al agujero y se dejaron caer. Volvieron a jugar a las cartas, mientras se jactaban de todo el hierro que tenían.

Cuando llegaron a la superficie del Cañón, Ignis se empezó a preparar para emprender el vuelo hacia Mezuvia junto con Anubis. Al principio le preocupó tener que cargar con el dios y el hierro, pero Hades le aseguró que podía invocar unas alas, y que podría cargar con ellas también el hierro.

Cuando estaban a punto de despegar, apareció Poseidón, el dios del mar. Anubis le preguntó qué hacía allí. La respuesta del dios del mar fue muy inesperada.

- Anubis, dios de los funerales, e Ignis, dragón del fuego: por crímenes contra la Ley de orden y protección de criaturas de Mezuvia y mundos adjuntos, y bajo el poder de Mezuvia, están arrestados por robar las llamas de Cerberus.

### Capítulo III

#### La corte Mezuviana

Ignis y Anubis fueron llevados ante la corte Mezuviana, el grupo de los siete dioses más importantes y poderosos, para ser juzgados por sus crímenes.

Ignis no sabía con claridad quiénes eran los miembros de la corte, sólo tenía claro que uno, el líder, era Zeus el Rey del Cielo. Pero en cuanto entró a la corte junto con Anubis, pudo reconocer a todos los dioses.

Primero, en el centro de una gran U de tronos, estaba Zeus, el rey de los dioses, la máxima autoridad de los tres mundos bajo el control de la Corte Mezuviana.

A su lado izquierdo se encontraba su hermano Poseidón. Se decía que era muy tranquilo, como las olas, y que por eso tenía la obligación de mantener calmado a Zeus, el dios más temperamental de todos.

Al lado izquierdo del dios del mar se encontraba Hades, hermano de los otros dos dioses ya mencionados, el dios del Inframundo, el maestro de Ignis. Hades le guardaba cierta rivalidad a Anubis, por ver cuál de los dos conseguía el control de más almas en sus respectivos inframundos.

Junto a Hades se encontraba Leivdar, el dios de la venganza, con una espada en la mano. Se decía que estaba en la misión de conquistar la Ensenada de Amert, la cual estaba invadida por lobos. Leivdar no podía permitir esto, puesto que de pequeño había sido atacado y gravemente herido por un lobo.

Al lado derecho de Zeus, se encontraba Paist, la diosa de la vida, quien se encargaba de curar a los guerreros heridos en las conquistas de los mundos. Era también la más pacífica de todos los dioses de Mezuvia.

A la derecha de Paist se encontraba Bejor, el dios de paz, aunque también podía ser violento. Muchas veces había matado demonios que lo amenazaban, lo que lo ponía siempre a la defensiva.

Por último, en el extremo derecho se encontraba Jortyr, el dios de la guerra. Jortyr era un gran luchador, y junto con Leivdar acababa con los mayores enemigos del campo de batalla. Entre sus grandes hazañas se encuentra la derrota del gran árbol de Kjonoh.

Al principio habló Poseidón, quien los había arrestado. Se sabía que era el comandante de la misión suicida para conquistar Lagatlaz, lo que le daría a Mezuvia una considerable ventaja en esta guerra.

- Hermanos -habló Poseidón-, he traído a Ignis, hijo de Nidhogg, y a Anubis, dios de los funerales, para que los juzguemos por robar las llamas de Cerberus. Si alguien tiene que decir algo en su defensa, dígalo ya.
- ¡Yo! -habló Ignis, sorprendido de poder decir algo ante los dioses, quienes se veían muy imponentes- Yo y Anubis robamos las llamas de Cerberus para limpiar las minas del Cañón Racandey, y poder conseguir hierro para cumplir una tarea impuesta por Hades.
- Y, ¿por qué no consultaste con la Corte Mezuviana, o con el propio Hades, antes de atacar a Cerberus? -preguntó Paist.
- No puedo decir que Cerberus me caiga bien -dijo Jortyr-, pero concuerdo con Paist. Cometieron grandes imprudencias, podrían haber muerto en las minas. Tern podría haber cambiado de opinión sobre perdonarlos, o podría haber habido un derrumbe.
- ¿Cómo saben todo eso? -preguntó Anubis- Todavía no hemos dicho nada.
- El mismo Tern nos lo contó -dijo Poseidón-. De hecho, por eso llegué allí para arrestarlos.
- Ya entiendo por qué nos dejó las cosas tan fáciles -murmuró Anubis-. Ese canalla de Tern nos metió en su trampa para que Poseidón nos atrapase.
- Entonces -dijo Zeus-, está claro que atacaron a Cerberus y robaron sus llamas, las cuales obviamente ya hemos devuelto. Causaron que 114 muertos escapasen de los Campos de Castigo, y ahora estén causando caos en los Jardines Kjonoh.
- Ellos mismos deberían solucionar el problema -declaró Leivdar-. Yo digo que los mandemos a atrapar a los muertos a Kjonoh, y luego de eso los mandemos al servicio de guerra por 400 años.
- No es una mala idea, Leivdar -contestó Zeus-. Pero tengo una mejor idea. Ignis, tienes habilidad para la batalla, te pondremos a pelear con Vetrfall, el dragón del hielo. Si ganas, terminas tu entrenamiento, y luego veremos qué haremos contigo. Posiblemente servicio de guerra. En cuanto a tí, Anubis, ya nos has causado muchos problemas. Te desterraremos al Cañón Racandey, donde podrás derrotar a los héroes que quieras, y, cómo no, podrás visitar a tu amigo Ignis cinco días al

año, si es que sobrevive a Kjonoh. Pero recuerda, Anubis, estoy siendo misericordioso. Causanos un problema más y te encerraremos en una reliquia.

- De acuerdo, señor Zeus -dijo Anubis, mientras se arrodillaba-. Lo haré lo mejor que pueda.

Dicho esto, el dios desapareció, dejando a Ignis junto con los siete dioses más importantes de todos.

- Entonces -dijo Ignis-, ¿cuándo es mi batalla contra Vetrfall?
- Creo que yo debería decidirlo -declaró Jortyr-. Como dios del duelo, yo soy el más apropiado para elegir la hora, el lugar, y las reglas del combate.
- Me parece justo -dijo Zeus-. ¿Todos a favor?

Todos los dioses de la corte levantaron la mano derecha al mismo tiempo.

- Bueno -proclamó Jortyr-, como dios elegido para dirigir el combate, considero que le demos a los dos dragones que van a combatir tres días de preparación. Aunque, claro, Vetrfall aún no sabe de esto, habrá que avisarle.

Al terminar de decir esto, el dios chasqueó los dedos, y en medio de la sala apareció Vetrfall, el antiguo rival de Ignis.

- ¿Para qué se me ha convocado? -dijo el dragón de hielo.
- Debemos informarte, Vetrfall, que has sido seleccionado para luchar contra el dragón Ignis, aquí presente -le anunció Poseidón, mientras señalaba a Ignis-. La batalla será en tres días, y puedes usarlos para entrenar como quieras. Jortyr estaba terminando de darnos los detalles.
- Exactamente -dijo el Jortyr-. El lugar debería ser la cima de la gran torre del Minotauro, también conocida como la torre de la colisión de los mundos. Ya que, al ser los dos luchadores capaces de volar, tendrán lugar para aterrizar, despegar y batir sus alas. ¿Todos a favor?

Nuevamente, todos los dioses alzaron sus manos.

- Bien -declaró Jortyr-, respecto a las reglas, son fáciles: no se puede salir del perímetro de batalla, es decir, lo que abarca la cima de la torre. Se pueden volar hasta quince mil metros por encima del suelo de ésta. Gana quien deja inconsciente a su enemigo, logra que el otro se rinda, o lo hace salir del perímetro de batalla. ¿Entendido?

Todos los presentes, incluidos Ignis y Vetrfall, asintieron con la cabeza.

- Entonces -dijo Jortyr-, Vetrfall, Ignis, tienen tres días para entrenar. Los veremos en la cima de la torre del Minotauro al cuarto día a partir de mañana, exactamente

al mediodía. Hasta entonces, les repito, entrenen. Ignis, si pierdes, te exiliaremos al abismo del Ginnungagap, el vacío primordial, donde te consumirás. No nos importa que seas hijo de Nidhogg.

- Espera, ¿qué?! -preguntó Ignis, exaltado- No me habían dicho nada de eso.
- Lo siento, chico -habló Zeus-, pero es lo que se debe hacer -el dios hizo una pausa-. En cuanto a tí, Vetrfall, cometes muchos pequeños crímenes en Mezuvia. Si pierdes, te mandaremos de vuelta al Valle Isveldart, ya te lo habíamos dicho.
- Sí, mi señor Zeus -contestó el dragón de hielo-. Fui notificado de mi destino en caso de perder, señores. Aunque sea un príncipe de ese lugar, mi pueblo me odia, y ellos están en guerra con ustedes. Si voy allí, moriré.
- A no ser que luches y nos ayudes a conquistar ese lugar. En ese caso te dejaríamos vivir en tu castillo, cuidando el Isveldart. Al menos tu destino será mejor que el de Ignis, si pierdes -le recordó Leivdar.

Después de eso no pasó mucho. Los dioses discutieron algunos temas sin importancia sobre las raciones de comida y otros asuntos. Luego, despidieron a Ignis y Jortyr volvió a teletransportar a Vetrfall a donde sea que este estuviese antes de que lo llamasen.

Antes de que Ignis emprendiese el vuelo a los bosques para entrenar, Hades, su maestro, lo llamó y le dio algunos consejos de batalla. Al final, le deseó suerte:

- Ignis, por favor, da buena pelea. No puedo dejar que el idiota de Poseidón se jacte por los próximos doce siglos de que su discípulo fue mejor que el mío. Así que, buena suerte, la necesitarás.

Y a continuación, se teletransportó a algún lugar de los siete mundos, posiblemente al Inframundo, en lo más profundo de una de las islas flotantes que conformaban Mezuvia.

## Capítulo IV

### Batalla de fuego y hielo

Los siguientes tres días fueron un infierno para Ignis, lo cual es mucho decir, considerando que el solía entrenar en el Inframundo con el mismísimo dios de los muertos. Sin embargo, lo que hizo en ese tiempo no fue nada en comparación a lo que pasó entrenando para derrotar a Vetrfall.

Después de que Hades desapareciera, Ignis emprendió el vuelo hacia los bosques de Mezuvia, una gran isla con una superficie de 367 kilómetros cuadrados, llena de árboles mágicos gigantes e inmortales. Y, cómo no, Ignis se propuso incendiarlos.

Cuando llegó le sorprendió la belleza del bosque. Todos los árboles, imponentes y majestuosos, albergando toda la vida silvestre que viviría para siempre dentro de ellos. Aunque claro, eso no impediría que Ignis tirase llamas a los árboles durante horas. Luego de admirar por unos segundos aquel hermoso lugar, empezó a dar vueltas sobre este, y, cuando llegó a alcanzar una velocidad considerable, empezó a escupir fuego. Grandes llamaradas de fuego de dragón, uno de los tipos de fuego más poderosos de los siete mundos.

A Ignis le costaba lanzar tantas llamas, sin embargo, se repetía en la mente una y otra vez: “no puedo dejar que el estúpido de Vetrfall me gane, no puedo dejar que el estúpido de Vetrfall me gane...”, todo el tiempo, mientras sobrevolaba ese hermoso bosque.

El bosque siendo atacado por las llamas de Ignis era una imagen singular. Puesto que los árboles y la vida en ellos eran inmortales, no se podían quemar con el fuego. Sin embargo, el fuego se infundía en ellos, de modo que cuando entraba en contacto con el tronco o las hojas de los árboles, estos entraban en llamas, pero no se consumían ni echaban humo. En consecuencia, el bosque se tiñó rápidamente de un tono anaranjado rojizo.

Después de unas horas de incendiar el bosque, Ignis empezó a agarrarle el ritmo y a hacerlo casi sin pensar, lo cual le dio tiempo para crear una estrategia para la batalla.

Su plan le parecía infalible. Primero, cuando la batalla iniciase, lanzaría llamas alrededor de él mismo, de modo que Vetrfall no pudiese atacarlo por tierra. Haciendo esto, obligaría a su enemigo a ascender al cielo para atacar, posiblemente lanzando hielo.

Una vez que Vetrfall estuviese en el cielo, Ignis incendiaría todo el suelo mientras esquivaba los ataques de su enemigo, quitándole por completo la posibilidad de atacar por tierra.

Cuando todo el campo de batalla estuviese en llamas, ascendería muy rápidamente, más arriba que Vetrfall, y empezaría a lanzar llamaradas de fuego hacia abajo. Así lo obligaría a descender, hasta tenerlo acorralado entre sus llamas y el incendio del campo de batalla. Una vez acorralado, le lanzaría llamas y lo golpearía en la cabeza para noquearlo y ganar el duelo.

La verdad era que Ignis no sentía ninguna pena por Vetrfall, a quien odiaba desde que era un pequeño dragón. El sentimiento era mutuo, puesto que Vetrfall odiaba a Ignis por ser famoso, hijo del gran luchador Nidhogg, mientras que él solo era un refugiado en Mezuvia, que, aunque era el gran príncipe del Valle Isveldart, había tenido que huir porque su reino estaba en guerra.

Para Ignis, Vetrfall era arrogante y se sentía superior solo por ser un príncipe y un dragón de gran potencial. Sin embargo, la mitad de los habitantes de Mezuvia eran nobles, reyes, príncipes y demás.

Mezuvia era un barrio de élite, donde hasta los más pobres gozaban de grandes lujos. Esto era de esperarse ya que Mezuvia era una gran potencia militar, que conquistaba todo a su paso y usaba los recursos de la zona para su beneficio. Este era el caso de la Jungla y el Cañón Racandey, los dos mundos que se encontraban en el poder de Mezuvia en ese momento.

Después de unas siete horas más de entrenamiento, las cuales Ignis pasó fantaseando acerca de lo que le pasaría a Vetrfall cuando lo desterraran de vuelta a su mundo natal, el dragón de fuego decidió que era hora de descansar. Empezó el vuelo de vuelta a la ciudad, y entonces recordó que no tenía donde dormir. Normalmente se quedaba a descansar en los calabozos de Hades en el Inframundo, pero esta vez no sabía si sería bienvenido en la tierra de los muertos, al ser alguien cuyo destino aún estaba por definirse.

Dado eso, decidió que lo más sensato sería dormir en el área de entrenamiento. Una arena de entrenamiento pública, donde los luchadores podían descansar por las noches.

Llegó al área de entrenamiento y se dirigió a la sección de descanso. En un instante se quedó dormido.

Los siguientes dos días fueron prácticamente iguales al primero, dedicados al entrenamiento duro en el bosque. En ningún momento tuvo problemas con las autoridades ni con otros ciudadanos, por lo que se podría decir que tuvo un entrenamiento bastante tranquilo.



Al cuarto día se levantó impaciente, aunque nervioso. Sabía que si su plan fallaba y perdía la batalla, lo desterrarían al abismo del Ginnungagap, donde se desintegraría.

Salió del área de entrenamiento y emprendió un vuelo ligero hacia la torre del minotauro, lugar donde se celebraría el duelo, frente a la Corte Mezuviana.

Mientras volaba observó todo Mezuvia: las torres, las diferentes islas, los bosques, los grandes palacios, y todo lo hermoso de aquellas tierras. Pensaba en que podría ser la última vez que viese toda esa hermosa ciudad, que a pesar de estar en guerra, conseguía que todos sus habitantes vivieran felices. Ignis esperaba que Anubis, el dios del que se había hecho amigo mientras buscaba el hierro, estuviese feliz en el Cañón Racandeys.

Mientras pensaba en todas esas cosas sobre Mezuvia, Anubis, y todo lo que había hecho en sus 90 años de vida, no se dió cuenta de que se acercaba a la torre del minotauro. Cuando espabiló, casi se la había pasado.

Ignis descendió a tierra y pisó el puente de madera que llevaba a la entrada de la torre. Caminó por el puente y llegó a la entrada de aquel imponente edificio. La puerta, hecha de cobre y bronce con un escudo tallado en medio, se abrió justo cuando estaba por empujarla para entrar. Una vez adentro, Ignis vió una amplia sala vacía. En ella solo se encontraban unas escaleras que llevaban hacia el techo. Ignis se sintió frustrado de tener que subir tantas escaleras. Si los dioses iban a hacerlo pelear por su vida, al menos le hubieran puesto una manera más rápida de subir.

Sin embargo, en cuanto se acercó a la escalera, una corriente de aire ascendente lo impulsó fuertemente hacia arriba y lo lanzó con fuerza hacía el techo. Mientras ascendía, se abrió rápidamente una trampilla, e Ignis fue depositado en el techo de la torre, el cual medía unos quinientos metros de diámetro.

Ignis no se encontraba solo allí arriba. En cuanto miró a su alrededor, encontró a Vetrfall delante de él, al lado de Jortyr. Hacia un extremo del techo de la torre se encontraban Zeus y los otros cinco miembros de la Corte Mezuviana.

- Aquí se encuentran los dos luchadores -anunció Jortyr, sin dejarle a Ignis decir palabra alguna-. Ignis, Vetrfall, ambos se han presentado a la hora indicada, de modo que deberíamos empezar el duelo.
- ¡Espera! -gritó Zeus- No deseo empezar un duelo sin antes recordarle a los participantes que, el que pierda, será castigado -hizo una pausa-. Aunque no hace falta decir que el castigo de Ignis será mucho más grave si pierde, puesto que será desterrado al terrible abismo del Caos...
- Del Ginnungagap -le recordó Tyr.
- Bueno, sí, eso. Son prácticamente lo mismo, solo que con nombres diferentes. ¡Paist!

- ¿Si, señor? -contestó la diosa.
- ¡Recuérdame más tarde que le pongamos nombres iguales a todas las cosas! Esto de que todos le pongan a lo que quieren el nombre que les dé la gana me harta.
- Emmm, claro, se lo recordaré señor.
- ¡Gracias! -le contestó el dios del cielo- Ahora, Jortyr, diles a estos dos dragones lo que tienen que hacer.
- Claro -dijo Jortyr-. Bueno, Vetrfall, ve a ese extremo del tejado. Y tu Ignis, al opuesto.

Una vez que los dos dragones estuvieron posicionados, Jortyr les recordó las reglas del combate a los dos. Cuando todo estuvo claro, pronunció la frase que Ignis tanto temía y esperaba al mismo tiempo:

- Bueno, ¡que comience el duelo!

Rápidamente, Ignis recordó su plan, y antes de que Vetrfall pudiese moverse se rodeó a sí mismo en un círculo de fuego. Tal como había planeado, Vetrfall no pudo atacarlo por tierra.

Pero el dragón de hielo era inteligente, e hizo algo que Ignis no se había planteado cuando elaboró su estrategia: se rodeó de un círculo de hielo, hielo muy filoso. Si Ignis lo tocaba, posiblemente se haría un corte muy grave.

Con los dos dragones protegiéndose a sí mismos, ninguno parecía dispuesto a atacar, por lo que estaban en un punto muerto. Al principio, Ignis pensó que solo era cuestión de tiempo que el calor del sol derritiera el hielo de Vetrfall. Sin embargo, parecía que, al igual que las llamas de Ignis, el hielo de Vetrfall no podía ser destruido por causas naturales. Debía ser destruido de manera intencional.

Entonces, Vetrfall se puso a insultar a Ignis, como si quisiera provocarlo para que atacase. Insultos como “cobarde”, “débil”, y “canalla” resonaban en los oídos de Ignis. Pero el dragón era fuerte, y no se dejaba herir por palabras. Aunque le hubiera concedido mucho placer contestarle con una frase sobre cómo las palabras no hacían daño, sabía que nada le causaría más problemas a Vetrfall que el hecho de que su plan no funcionase, lo que volvía a Ignis el más poderoso de los dos mentalmente.

Y así pasaron las horas, con los dos dragones en los círculos de sus elementos, esperando a que el otro cometiera el error de atacar. Pero había una diferencia entre los dos: uno estaba callado, pensando una estrategia, mientras que el otro no dejaba de parlotear sobre todos los defectos de Ignis. En la cultura Mezuviana había un dicho muy famoso: “En momentos de problemas, el más fuerte se queda callado”, y eso es exactamente lo que Ignis hacía. Estaba allí, silente, en guardia, desarrollando una estrategia para ganar el duelo.

En algún punto del día Vetrfall se dio cuenta de lo que Ignis hacía. Entonces se quedó callado, y empezó a desarrollar una estrategia.

Ignis se sintió triunfante. Vetrfall estaba desarrollando una estrategia, claro, pero Ignis le llevaba horas de ventaja y ya casi terminaba.

Mientras los dos dragones elaboraban sus estrategias, la Corte se aburría, pero sus propias leyes dictaban que no podían abandonar el lugar del combate hasta que este terminase, a no ser que se presente alguna necesidad urgente.

De esa manera llegó la noche, el momento que Ignis esperaba para realizar su plan. Sabía que era una temporada de vientos nocturnos muy fuertes, y planeaba empujar el hielo de Vetrfall fuera del tejado de la torre. Si bien el hielo no podía ser destruido de forma natural, sí podía moverlo. Con ayuda de un poco de fuego, ese proceso tardaría muy poco.

Cuando los vientos llegaron Ignis lanzó fuego al cielo nocturno, derritiendo y empujando rápidamente el hielo de Vetrfall.

El dragón de hielo estaba tan sumido en sus pensamientos que apenas se dio cuenta de esto. Para cuando lo hizo, era demasiado tarde.

- ¡¿Qué rayos?! -gritó cuando se dio cuenta de que su preciada protección de hielo había desaparecido, pero ya no había nada por hacer.

Ignis consideró que era el momento oportuno para salir de su círculo de fuego. Entonces ascendió y le lanzó una llamarada de fuego a Vetrfall.

El dragón de hielo espabiló y dio un salto con giro hacia atrás, e intentó defenderse lanzándole hielo a Ignis. Ignis respondió con más fuego, y derritió el hielo en segundos. A continuación, Ignis se lanzó en picada hacia Vetrfall. Mientras descendía invocó su famosa tormenta de fuego.

La tormenta de fuego de Ignis tiñó todo el campo de batalla de un tono anaranjado-rojizo, y empezó a quemar a Vetrfall. Este intentó protegerse con hielo, pero el fuego de Ignis era simplemente superior y Vetrfall ni siquiera pudo hacer que el hielo saliese de su boca.

En ese momento, todo el campo de batalla se convirtió en fuego, e Ignis se convirtió en un ser mucho más poderoso, por unos pocos segundos. En ese pequeño espacio de tiempo sintió un poder y una ira que no había sentido jamás. Su mente solo tenía un objetivo: acabar con el canalla de Vetrfall y hacer que la Corte Mezuviana lo desterrase al Valle Isveldart, donde se podría por el resto de sus días.

Con este objetivo en mente, y con una velocidad que nunca antes había alcanzado, atacó a Vetrfall cuerpo a cuerpo. Lo golpeó con una fuerza sorprendente, incluso para un dragón.

Lo siguió golpeando con la misma fuerza, y con cada golpe que le daba Vetrfall empezaba a quemarse. Si no hubiera sido un dragón de hielo, posiblemente Vetrfall hubiera muerto en el combate.

Vetrfall se esforzaba por resistir y no perder el conocimiento, sin embargo, Ignis lo había herido, y el fuego que lo rodeaba no hacía más que quemarlo y abrirle nuevas heridas o agravar las que Ignis le causaba golpeándolo. Todo esto le causaba un gran dolor y no parecía existir forma de detenerlo. Vetrfall había entrenado para soportar los ataques de fuego, y esta resistencia solo lograba que su dolor se prolongase.

Vetrfall ni siquiera podía rendirse, ya que el dolor le impedía moverse. No podía abrir la boca para declarar su rendición, y aún si hubiese sido capaz de hacerlo, es probable que nadie lo hubiera escuchado en medio de todo el ruido que hacían los golpes de Ignis y el fuego, que nuevamente era tan fuerte que llegaba a quemar el aire.

En la mente de Ignis, todo esto parecía ocurrir en una dimensión distinta a la suya. Era como si él no controlara todos esos ataques, estaba sumido en el odio. Quería matar a Vetrfall por todo lo que había hecho. Odiaba cada centímetro de él, quería masacrarlo y destruir todo lo que tenía y todo lo que lo rodeaba, para que tuviese que huir y vivir una vida llena de dolor.

Entonces se dió cuenta de que Vetrfall ya había pasado por eso. Había vivido feliz hasta que Mezuvia había empezado la invasión del Valle Isveldart. Aunque eso no le parecía excusa para ser tan arrogante, entendió que Vetrfall sólo había sentido dolor desde que vivía en Mezuvia, y decidió tener piedad de él.

Ignis detuvo su ataque, y rápidamente el odio abandonó su cuerpo. A su alrededor el fuego empezó a extinguirse, y la mente de Vetrfall empezó a adquirir claridad. El dragón de hielo se mostró sorprendido ante ese repentino cese en los ataques de Ignis, y se preguntó si Jortyr o algún otro miembro de la Corte había detenido el combate.

Los dioses de la Corte estaban tan sorprendidos como Vetrfall. Al inicio del combate se habían aburrido con los dos dragones en los círculos de sus elementos, pero luego habían visto un gran espectáculo de ataques por parte de Ignis. Y ahora Ignis, estando tan cerca de ganar el duelo, detenía sus ataques.

Ignis se apresuró a hablar antes de que los dioses dijese algo.

- Vetrfall -dijo Ignis-, sabes que si continuamos peleando te destruiré. Ríndete ahora y veré que estás cuerdo, y te ayudaré para que no te destierren.

Vetrfall lo pensó. Efectivamente, sabía que si continuaba luchando contra Ignis sería derrotado y lo desterrarían. Sin embargo, no quería quedar como un cobarde ante la corte, y dudaba mucho que la palabra de Ignis fuese a ayudar, puesto que la Corte ya había pronunciado su decisión respecto a su destino si era derrotado.

Vetrfall tenía dos opciones: rechazar la propuesta de Ignis y seguir peleando, solo para salir derrotado y ser desterrado, o rendirse y quedar como un cobarde, y ser desterrado después de que la palabra de Ignis no lo ayudase en nada.

En ambos casos acabaría desterrado al Valle Isveldart, donde el pueblo en guerra lo mataría por abandonarlos en el momento más crítico de la guerra. En el primer escenario Ignis lo derrotaba y lo desterraban con honor, y en el segundo no era derrotado y lo marcaban de cobarde.

Entonces, lo entendió. Ignis lo podía derrotar, era mucho más poderoso que él. Pero si Vetrfall colaboraba con Ignis se ganaría un poderoso aliado. Si lo convencía en el futuro de que lo ayudase a tomar el control del Valle Isveldart en nombre de Mezuvia, podría volver a Mezuvia con honores para tener una vida tranquila.

De ese modo, aunque le costó mucho decir las palabras, aceptó la propuesta de Ignis.

- Ignis -dijo Vetrfall, con la voz temblorosa-, acepto tu propuesta. Sé que si esta pelea continúa acabarás derrotándome, y tu ayuda me vendría bien. Aunque dudo mucho que tu palabra impresione a la corte, serás un poderoso aliado si nos encontramos en el futuro.

Ignis se sorprendió cuando Vetrfall aceptó su propuesta, a pesar de que sabía que la decisión del dragón de hielo había sido la más sensata. Aún así, conociendo el carácter de Vetrfall, había pensado que se decidiría por pelear.

Sus pensamientos se vieron interrumpidos por el grito de rendición de Vetrfall. Se escuchó un “¡Me rindo, me retiro del duelo!” dirigido a los dioses desde la otra punta del campo de batalla.

- ¡Tenemos un ganador! -anunció Jortyr, mientras se levantaba de las tribunas donde se encontraban los dioses y se empezaba a dirigir hacia Ignis- Ignis, felicidades, no serás desterrado y podrás terminar tu entrenamiento con Hades.
- Gracias, señor Jortyr. Sin embargo, por favor, les pido que no destierren a Vetrfall al Valle Isveldart. Estoy seguro de que si entrena unos años más podrá ser de ayuda para Mezuvia y...

- Te detendré allí, dragón de fuego -lo interrumpió Zeus, con una voz estridente-. Una vez que una sentencia ha sido dictada por los dioses, esta debe cumplirse. La de Vetrfall era volver al Valle Isveldart si perdía el duelo, y eso es lo que ha sucedido, por lo que le corresponde ser desterrado. De hecho, gracias por recordármelo. Lo mandaré al Valle en este momento.

En el instante en el que esas palabras llegaron a sus oídos, Ignis gritó un “¡NO!” tan fuerte que se escuchó en media Mezuvia. Hubiera dejado sordos a todos los presentes si estos no hubiesen sido dioses muy poderosos, o dragones de gran poder. Vetrfall también soltó un grito de negación, acompañado de una rafaga de hielo que le produjo escalofríos a Ignis. El único dios que reaccionó de una manera parecida a Vetrfall e Ignis fue Poseidón, antiguo maestro de Vetrfall, antes de que la corte lo condenase por crímenes menores que Ignis desconocía. Poseidón lanzó la silla en la que estaba sentado al suelo, rompiéndola en muchas partes, y le gritó a su hermano Zeus que escuchase a los dragones.

Todo eso fue en vano. En ese mismo instante Zeus chasqueó sus dedos y Vetrfall desapareció, dejando unas pocas partículas de hielo flotando alrededor de donde había estado.

Ignis estaba a punto de gritar que era una injusticia, pero vio que Hades le hacía unas señales con las manos. El mensaje era claro: “No digas nada, no queremos que a tí también te destierren”

Y así lo hizo Ignis. Se aguantó las ganas de quejarse durante todo el tiempo que estuvo en frente a los dioses. Aunque le costaba, odiaba escuchar a Zeus perdonarlo por sus crímenes y enviarlo de vuelta a completar su entrenamiento con Hades, mientras que Vetrfall estaba en el Valle Isveldart posiblemente luchando por sobrevivir porque los dioses le habían dado un castigo injusto. Poseidon era el único que parecía entender cómo se sentía Ignis, puesto que el dios del mar había sido el maestro de Vetrfall. Ambos estaban cabizbajos, envolviéndose en su ira y odio contra Zeus.

Esta vez, Ignis no llegó a calmarse como cuando estaba peleando contra Vetrfall. Siguió acumulando toda la ira que sentía, y antes de darse cuenta estaba entrenando nuevamente en el inframundo, con mayor intensidad que antes, forjando los escudos cuyo material le había costado tanto conseguir. Sin siquiera haber notado el paso del tiempo forjó tres escudos, y tenía ciento cincuenta años.

Un día, después de derrotar fácilmente a la tropa de élite del ejército guardián del inframundo como entrenamiento, Hades se le acercó y con voz seria le dijo:

- Ignis, te tengo noticias. Eres mi mejor discípulo, y ha sido un honor entrenarte. Aquí acaba tu entrenamiento, te he enseñado todo lo que sé.

- ¡¿Qué?! Lo siento, digo, emm... Claro, señor -contestó Ignis, sorprendido y nervioso. Pensaba que aún le quedaban muchos años de entrenamiento, y no sabía cómo se valdría por su cuenta-. Gracias por todo, señor. Solo tengo una duda, soy libre, ¿verdad? ¿Me puedo quedar a vivir aquí?, mi padre Nidhogg vive muy lejos.
- Ese es el problema, Ignis, no eres libre. La Corte Mezuviana, cuando te absolvió de los cargos por robar las llamas de Cerberus, dijo también que debías unirme al servicio militar en cuanto acabases tu entrenamiento. Así que empaca tus cosas, mañana debes encontrarte con Jortyr en el borde del mundo. Irás a conquistar los Jardines.

Después de que Ignis se reuniese con Jortyr, éste le indicó al dragón exactamente donde debían saltar para caer en los Jardines Kjonoh. Saltar no era la forma más segura de llegar, pero desde luego era la más rápida, y puesto que Ignis podía volar en caso de perder el control no había razón para no usar este método.

Ignis saltó a lo que parecía un vacío, desconfiado. Dudaba de que allí abajo estuviesen realmente los Jardines Kjonoh y no el abismo del Ginnungagap. Mientras caía, miraba Mezuvia, nuevamente sabiendo que podría ser la última vez que viese su bella ciudad natal.

Unos segundos después de saltar vió como Jortyr se lanzaba también, lo que le dió un poco más de confianza. El dios no tardó en llegar al mismo nivel que Ignis. Una vez igualados, empezó a darle instrucciones:

- Ignis, al caer llegarás a una llanura, en un mundo sumido en plena guerra. Apenas toques tierra, mantente alerta porque todo será una batalla -le iba explicando al dragón con cierto brillo en los ojos, como si le entusiasmase la pelea. Esto le hacía sentido a Ignis, ya que era el dios del duelo-. Los guerreros muertos que liberaste del Inframundo cuando robaste las llamas de Cerberus fueron reclutados y mandados a la batalla en Kjonoh, por lo que tendrás apoyo extra. Sin embargo, tú eres el centro de esta operación, no tenemos más refuerzos para atacar Kjonoh. Aunque los enemigos tampoco tienen refuerzos. Si perdemos esta batalla, todo se acabará en Kjonoh, necesitaremos quinientos años para recuperarnos.
- De acuerdo -contestó nervioso el dragón.
- Tu objetivo es acabar con todos los soldados de los jardines, aproximadamente doscientos humanos. Si los eliminas, habremos ganado. ¿Todo claro?
- Sí, señor Jortyr -contestó Ignis. Una vez que el dios escuchó su respuesta, desapareció, dejando un montón de partículas azules

Poco después de que Jortyr se fuera, Ignis llegó a los Jardines Kjonoh. Era una gran llanura con árboles, todo rebosante de vida. O al menos lo habría sido si no hubiera estado en guerra.

Unos segundos después de llegar, Ignis miró a sus alrededores más cercanos y se percató de todos los guerreros muertos y humanos que peleaban en esa llanura. Ignis estaba observando como un muerto y un humano peleaban cuando una roca muy pesada lo golpeó en el ala derecha, haciéndolo tambalearse.

Ese ataque lo puso alerta, y buscó con rabia la catapulta que había lanzado aquel proyectil. La vió en la cima de una colina cercana. Voló hacia ella y le lanzó una fuerte llamarada que chamuscó en instante al humano que la manejaba.



Ese ataque hizo que todos los que estaban peleando lo miraran. No tardó en cundir el pánico entre los humanos, algunos de los cuales empezaron a correr en cualquier dirección, deseosos de huir de una vez de la batalla y de aquel amenazante dragón. Por todo el lugar se escuchaban gritos de horror y pánico provenientes de los humanos, la mayoría parecidos a “¡Un dragón!, ¡estamos todos muertos!”, o “¡Huyan, un dragón de fuego!”.

Los guerreros muertos aprovecharon aquel desconcierto para atacar a los humanos, los cuales sufrieron grandes bajas por culpa de haberse distraído. Ignis tampoco se quedó atrás y empezó a lanzar fuego por toda la llanura, incendiando toda la vegetación y causando que todos los humanos que se encontraban en la llanura se prendiesen en llamas, y que los gritos de horror volvieran a llenar el terreno de batalla.

El fuego de Ignis no afectaba a los guerreros muertos. Ignis los observó con detenimiento en cuanto pudo darse el lujo de bajar la guardia. Eran una especie de cadáveres, todos en diferentes estados de putrefacción, todos ataviados con ropas rojas de caballeros medievales. Algunos sostenían altos estandartes con símbolos que Ignis no pudo identificar. Supuso que eran de los clanes a los que servían los guerreros cuando seguían con vida, antes de ir a parar al Inframundo.

Luego de darles un tiempo de descanso a los guerreros muertos, les indicó que marchasen hacia la ciudad. Hacía allí habían huido todos los humanos supervivientes a la batalla, y ahí se encontraban también los ciudadanos que no habían tenido la valentía o la condición física para ir a luchar contra Mezuvia.

Después de darles órdenes a los guerreros muertos, emprendió el vuelo hacia la ciudad. Luego de unas horas de trayecto, pudo avistar la ciudad a lo lejos. Era un hermoso lugar, con palacios de tejados morados, y hermosos y elegantes puentes sobre los ríos. Casi le daba pena destruirlo todo y matar a todas las personas inocentes y asustadas, casi.

En cuanto se acercó a la ciudad lo suficiente para que los guardias lo vieran, sonaron unas cornetas, el sonido de alarma de la ciudad. Esto alertó a todas las personas que estaban dentro, muchas de las cuales intentaron escapar tirándose al río. Los arqueros de la ciudad empezaron a lanzar flechas a Ignis, pero las escamas del dragón eran muy resistentes, por no decir irrompibles, y los proyectiles que lo alcanzaban apenas le hacían cosquillas.

Cuando llegó a la ciudad, lanzó llamas hacia ella, y la ciudad no tardó en prenderse en fuego. Todos los habitantes entraron en pánico, y cada vez eran más los que se lanzaban al río en un intento desesperado por sobrevivir.

Ignis continuó lanzando llamas hacia la ciudad, matando cada vez a más humanos. Sin embargo, había subestimado a los habitantes de la ciudad. Los pocos que habían estado de guardia en una colina cercana empezaron a lanzar piedras a Ignis con ayuda de una catapulta.

Al principio, Ignis no le dió importancia, tenía que terminar de destruir la ciudad. Pero después de unos impactos a Ignis se le abrió una herida, que se iba agravando con cada piedra que le impactaba.

Ignis se dió cuenta demasiado tarde de lo grave que era el estado de su herida, y una piedra casi lo hace perder el conocimiento. Si eso pasaba sería su fin, los humanos irían a rematarlo. ¡Pum! Otra piedra lo impactó, y luego otra, y otra. Ignis resistía por poco, estaba perdiendo mucha sangre y se desmayaría en cualquier momento.

Entonces, escuchó unos gritos de guerra, y cuando volteó la cabeza, se dió cuenta de que los guerreros muertos habían llegado. Rápidamente atacaron a los humanos que habían estado lanzando piedras a Ignis, quienes se tiraron por un precipicio intentando escapar, y murieron por el impacto al chocar contra el suelo.

Unos cuantos muertos vendaron la herida de Ignis y le suministraron una poción para calmar el dolor. El dragón se incorporó rápidamente, y emprendió el vuelo nuevamente para ayudar a los guerreros muertos en la batalla contra los supervivientes.

La batalla fue fácil, puesto que casi todos los soldados humanos ya estaban muertos y los ciudadanos estaban débiles por la huida. No hace falta aclarar que fue una masacre.

Luego de la batalla, Ignis se desmayó por el esfuerzo. Despertó a la mañana siguiente en una llanura, un poco dolorido y con los pensamientos nublados. Recordó que, según las palabras de Jortyr, debía esperar a que uno de los miembros de la Corte se reuniese con él, pues su misión había sido exitosa.

Estuvo todo el día esperando a que llegase aquel miembro de la Corte. Al medio día, cuando estaba bebiendo agua de un arroyo, apareció a su lado Leivdar, el dios de la venganza. Ignis se sobresaltó un poco cuando el dios apareció, aunque después de todo lo que había pasado, ese tipo de cosas le parecían de lo más normales.

- Buenos días, señor -saludó Ignis, sin mostrar ninguna emoción.
- Ignis, dragón del fuego -empezó a hablar Leivdar con una voz autoritaria-. Has tenido éxito en la conquista de Kjonoh, sin embargo, tu castigo todavía no queda pagado por completo...

Esto sorprendió a Ignis, quien pensaba que ya había pasado suficientes penalidades por el robo de las llamas de Cerberus.

- Por lo tanto -continuaba el dios-, la Corte Mezuviana ha decidido que protegerás a Kjonoh de los héroes por el resto de tus días. Erigiremos una torre, en la cual encerraremos a los guerreros muertos y esconderemos tesoros invaluable. Cualquier héroe que venga a Kjonoh pasará por allí. Tu deber es proteger la torre. La única salida será por el cielo, y tú estarás allí, esperando a los intrusos. Sin embargo, ni siquiera tú serías capaz de proteger la torre por ti mismo, por lo que crearemos cuatro demonios a partir de tu sangre. Estos serán independientes, pero al mismo tiempo serán parte de tí. Serán tu ojo -el dios desenfundó un cuchillo, y con un rápido movimiento, cortó el ojo del dragón. Este gritó de dolor-, tu escudo -cortó una escama de Ignis-, tu raíz -hizo un corte en una de las patas del dragón- y tu mano -el dios cortó un dedo de una de las garras delanteras de Ignis.

Ignis no pudo aguantar el dolor, y se lanzó al suelo. Empezó a emitir quejidos. No era solo el corte, parecía que el cuchillo de Leivdar arrancase un pedazo de su alma.

- No seas cobarde -le reprendió el dios de la venganza.
- Usted no entiende -replicó Ignis-. Me está arrancando un pedazo del alma, nunca he sentido un dolor así, estoy seguro de que usted tampoco lo aguantaría.
- ¿De verdad? -preguntó el dios en un tono burlón, y antes de que Ignis pudiese contestarle, se apuñaló el corazón. Sin siquiera emitir una queja, empezó a crear a los demonios a partir de la sangre de Ignis

El dragón estaba impresionado, Leivdar se había apuñalado el corazón sin siquiera dudar, y ahora estaba creando demonios a partir de su sangre.

El dios empezó a recitar conjuros en un idioma extraño, y en un momento, tiró toda la sangre de Ignis al suelo. Del charco de sangre emergió primero una especie de gelatina viscosa de color naranja, con una casco vikingo en la parte de arriba. Cuando empezó a tomar más forma, un solo ojo apareció en el centro de su cuerpo.

Ignis no dejaba de impresionarse. El dios había creado un demonio a partir de su ojo, y todavía iba a crear más.

Mientras Ignis observaba al demonio de un ojo que había creado Leivdar, empezó a formarse otro ser. Era una especie de caballero gigante que llevaba una armadura de piedra en llamas, y sostenía una gran espada y un escudo. Ignis supuso que estaba hecho de su escama.

El tercer demonio que se formó era una especie de árbol gigante, con muchas espinas prendidas en fuego. El árbol también tenía ojos, y unas hojas abajo de estos hacían parecer que tenía bigote.

El último de los demonios fue el más temible de todos. Era una figura encapuchada que sostenía una guadaña. Cuando Ignis intentó verle la cara, descubrió que debajo de la capucha del demonio solo había oscuridad. Parecía la muerte misma.

- Aquí están tus demonios, Ignis -le dijo Leivdar cuando el demonio encapuchado terminó de formarse-. Ahora solo falta una cosa, los demonios necesitan defender algo.

Dicho esto, el dios empezó a mover las manos abiertas lentamente hacia arriba. Mientras lo hacía, en el otro lado de la llanura en la que se encontraban empezó a emerger del suelo una torre de piedra negra. Esta torre era majestuosa, y el sonido que hacía al salir de la tierra se escuchó por todos los Jardines.

Cuando la estructura terminó de formarse Ignis empezó a inspeccionarla, impresionado. La torre tenía diez pisos y grandes balcones por fuera. En la piedra se observaban caras grabadas, cuyas expresiones eran de puro terror, como si estuviesen viendo a un monstruo.

La estructura era majestuosa e imponente, y al propio Ignis le daría miedo entrar si no supiera que aquella base era aliada.

- Ignis -dijo finalmente Leivdar-, he de regresar a Mezuvia, así que estas son tus últimas instrucciones.

Ignis asintió con la cabeza, y dejó que el dios continuase.

- No tienes permiso para salir de Kjonoh, excepto los días en los que nosotros te convoquemos en otro mundo. Todos los demonios tienen que permanecer en la torre en todo momento, incluso si un héroe está huyendo. Para perseguirlos estás tú. Y, por último, todos los guerreros muertos serán encerrados en la prisión. Cada vez que haya un intruso, serán liberados para ayudar a los demonios a luchar contra ellos. ¿Todo claro?
- Claro, señor -contestó Ignis apresuradamente.

Una vez que hubo escuchado la respuesta del dragón, el dios desapareció. Solo quedaron unas partículas doradas flotando en el lugar donde había estado parado Leivdar.

Así fue que Ignis, asimilando su nueva vida en los Jardines Kjonoh, entró a la torre. Lo primero en lo que se fijó fue en los ríos de lava que recorrían los lados de los pasillos, detalle que le recordó al Inframundo en las épocas en las que aún era libre y entrenaba con Hades. Esos tiempos antes de tener problemas con la Corte, hace unos largos sesenta años.

Cuando llegó al segundo nivel, notó que todo el piso estaba cubierto de lava, aunque tenía un enrejado fino de hierro encima para evitar que alguien cayese.

Luego del segundo piso, la torre era simplemente un montón de pasillos que de vez en cuando eran rodeados por celdas en las que se encontraban los muertos. Después de un tiempo de subir por la torre y apostar a los demonios en diferentes pisos, llegó por fin al último piso, el tejado.

El tejado de la torre estaba hecho del mismo material que el resto de la estructura, sin embargo, al no tener paredes se sentía totalmente diferente. Se podía ver todo el resto del mundo desde la cima. En altura, la torre era solo superada por el cielo. El tejado también estaba rodeado por pinchos gigantes que lo hacían más tenebroso.

Ignis, orgulloso de la torre, se dirigió hacia el otro lado del tejado y descolgó los tres escudos que cargaba en su espalda. Los tres escudos estaban hechos del acero más resistente del mundo, el acero por el cual había tenido que robar las llamas de Cerberus y limpiar las minas del Cañón Racandey's. Razón por la cual la Corte Mezuviana lo había desterrado a Kjonoh. De no ser por aquellos escudos, no estaría en ese lugar, atrapado.

Clavó con fuerza e ira los escudos en el suelo. El sonido que hicieron al incrustarse en la piedra hizo retumbar a todo Kjonoh. El dragón se dirigió hacia el borde de la torre y observó los Jardines. Estaba todo deshabitado y hecho un caos. Las personas sufrían. Eso le generó una pequeña satisfacción.

Entonces, se dio cuenta de que estaba cansado. Había pasado por innumerables cosas en los últimos años, batalla tras batalla, problema tras problema. Solo quería descansar de una vez, le parecía que se lo había ganado.

Se tumbó en el frío suelo de la torre, y, por primera vez, se sintió libre de descansar. Cuando estaba a punto de caer dormido, recordó las palabras de Cerberus cuando Anubis y él lo vencieron: "¡Ahora me atacan, pero en unos cientos de años, cuando algunos aventureros como ustedes los ataquen cada día, solo querrán descansar". El perro había tenido razón, Ignis estaba harto de la batalla. Si hubiese sabido eso cuando era joven, nunca habría aceptado el entrenamiento con Hades. Ay, ojalá pudiera volver a Mezuvia.

La situación le pareció graciosa, casi cómica. Antes de caer derrotado por el cansancio, pensó: "Interesante. Incluso aquel que en un momento odiaste por sus ideales, puede tener razón".



## La última batalla de Ignis

Ochocientos años después, un héroe llegó a los Jardines Kjonoh. Se asentó en casa de unos amables ancianos que habitaban la ciudad, y empezó a preguntar por la historia del lugar. La mayoría de las personas le contaban que, según las leyendas, había un gran castillo al norte en el cual habitaba un dragón.

Tarik había viajado por todos los mundos conocidos, y había derrotado a muchos enemigos poderosos. Entre sus más grandes hazañas se encontraba haber derrotado al único dragón de hielo cortándole la cabeza. No sabía su nombre, pero se decía que una vez se había enfrentado al gran dragón que vivía en Kjonoh.

Zeus estaba harto de Tarik, siempre le causaba problemas a Mezuvia. Si seguía así, podría ser el líder de la siguiente revolución. De modo que había enviado a sus criados a disfrazarse de mendigos y hacerle llegar a Tarik los rumores de un dragón en los Jardines Kjonoh.

El héroe, entusiasmado por confirmar los rumores y derrotar a otro poderoso enemigo, partió en un viaje hacia la torre que duró diez días y nueve noches.

La primera mitad de su travesía transcurrió sin problemas. Sin embargo, al quinto día, mientras atravesaba una cordillera, se encontró con un grupo de gigantes de piedra. Eran doce, todos ataviados con relucientes armaduras de oro.

En cuanto lo avistaron, todos los gigantes fueron a por él. Pero subestimaron la habilidad del héroe, y Tarik les cortó la cabeza a cada uno de ellos. Entre todas las armaduras había una en muy buenas condiciones, por lo que decidió llevarse una parte como botín. Se cargó a la espalda una greba y reanudó su viaje.

Al décimo día, Tarik avistó una torre a lo lejos. Cuando fue a inspeccionarla descubrió que era lo que buscaba, el hogar del dragón.

Se abrió paso sin problemas a través de la torre, derrotando a cada uno de los demonios. Partió en mil pedazos la gelatina de un ojo. Usó la espada del caballero en su propia contra, y le cortó la cabeza. Clavó una lanza en el estómago del árbol gigante. Cuando llegó a la figura encapuchada luchó bravamente, cortó cada una de sus extremidades, y lo ahogó en la lava.

Finalmente llegó al último piso, donde encontró al dragón. Este estaba durmiendo, o al menos eso parecía. Tarik podría haberle cortado la cabeza, pero le parecía que era de cobardes matar a un enemigo dormido. De modo que golpeó con su espada suavemente la cabeza del dragón. Este, sin siquiera abrir los ojos, preguntó:

- Ignah, ¿eres tú?
- No, señor -contestó el héroe-. Soy Tarik, un héroe, y vengo a luchar contra usted
- ¿Así que eres un héroe? -respondió el dragón, abriendo un poco los ojos- No lucho contra uno desde hace siglos. No es que tenga muchas ganas, ustedes los humanos deben entender que el viejo Ignis quiere descansar. ¡Qué molestos!

Sin siquiera esforzarse, Ignis exhaló una llamarada y chamuscó a Tarik antes de que el héroe pudiera reaccionar.

El dragón ni siquiera reparó en que había acabado con uno de los héroes más poderosos de todo Mezuvia y los mundos. Cerró los ojos para volver a su sueño, pero en ese momento Ignah, su hijo, se acercó a preguntarle algo. Ignah había estado observando todo desde lejos, y quería saber por qué su padre no le daba mayor importancia a su hazaña.

- Padre -dijo Ignah a Ignis cuando se le acercó-, el hombre que acabas de matar no es un viajero cualquiera. Es Tarik, uno de los mayores héroes de todos los mundos. Tu lo mataste, y ni siquiera parece darle importancia.
- Hijo mío -le contestó Ignis-, estoy viejo, y matar a un héroe no me ayudaría en nada. Pero, ¿sabes qué?, toma el cadáver de Tarik y vuela a Mezuvia. Dile a Zeus que tú acabaste con el héroe, tal vez eso te ayude a ganarte su favor.
- Claro, padre -respondió Ignah-. Partiré en este momento.

El dragón batió sus alas y emprendió el vuelo hacia Mezuvia.

Ignah no conocía Mezuvia, todo lo que sabía del lugar lo había averiguado por libros o por las historias de su padre. Sabía que era la ciudad más bella de todas, más que el sol, más que el oro. Una ciudad llena de placeres, de los cuales gozaban las personas que habían tenido la suerte de nacer allí.

El vuelo de Ignah duró veinticinco días, y tuvo que enfrentarse a muchos piratas en el camino. Aunque prácticamente ninguno de ellos fue un reto. A excepción de Dartold, el rey de los piratas, un villano que se autoproclamaba el rey del mar. La pelea fue dura, pero Ignah logró chamuscarlo.

Cuando llegó, Ignah se quedó deslumbrado por la belleza de la ciudad. No podía creer que en los mundos existiera algo tan hermoso. La ciudad hacía honor a las leyendas que contaban, con sus edificios de oro y ríos de agua cristalina que desembocaban en cascadas de igual belleza.

Después de admirar los paisajes por algunos minutos, Ignah recordó que tenía una misión y se dirigió al templo de Mezuvia. Entró al salón donde se encontraba Zeus y le dijo que había matado a Tarik, a lo que el dios respondió:



- Felicitaciones, Ignah. Te has vuelto un guerrero tan diestro como tu padre. Sígueme, creo que tengo un trabajo para ti.

Fin

Aquí termina la historia del dragón de fuego, Ignis. No quedan más registros de lo que pasó con el dragón. No sabemos si murió, porque los dragones solo pueden morir a manos de otro, no a causa de enfermedades ni de vejez. Ignah jura que nunca volvió a ver a su padre después de llegar a Mezuvia, y en la torre de Kjonoh no se ha encontrado nada que pueda contarnos lo que pasó con Ignis.

Algunas personas creen que un héroe lo mató, y tiraron su cadáver al abismo Total, el cual se ubica debajo de todo lo conocido, aún más profundo que la Gran Jungla. Otros piensan que el dragón de fuego sigue vivo, y que ronda todos los mundos raptando a los habitantes sin dejar rastro.

Sin importar lo que piensa cada uno, todos están de acuerdo en algo: Ignis, el dragón de fuego, existió alguna vez y sus aventuras son dignas de su fama.

Si buscas más información sobre Ignis puedes visitar los Jardines Kjonoh, donde todas las personas conocen la historia del dragón que conquistó su mundo.

Leonardo Mera Serpa  
Primero de Secundaria