

# SOMBRAS DEMONIACAS

Muestra de lectura gratuita



**FLASH  
INTERACTIVO**

Francisco Tapia-Fuentes Sanguino

CON PLUMA Y PIXEL

## **SOMBRAS DEMONIACAS**

El sol arranca destellos de los cascos y escudos, mientras la columna de soldados avanza por lo que antaño fueran fértiles tierras de labranza. Ahora nadie cuida de estos campos y la maleza se extiende por doquier en un cuadro de desolación y muerte. Hace ya un año que el rey Kardesteim I declaró la guerra a Yrmill. Hace ya un año que perdéis esta guerra.

Tu nombre es Jarena. Entraste al servicio del rey de Aradamia al poco de comenzar el conflicto. Como mujer en un mundo de hombres, tuviste muchos problemas para ser aceptada en el ejército, pero, con la escasez de efectivos masculinos que hubo tras los primeros combates, no les quedó más remedio que claudicar. Creciste en los bosques, lo que te proporcionó las habilidades suficientes como para progresar en el Real Cuerpo de Batidores. Ahora diriges tu propia escuadra de exploradores, al servicio del ducado de Vangen.

Los soldados avanzan silenciosos y cabizbajos, como corderos que van al matadero, pues saben que muchos de ellos no vivirán para ver un día más. Vuestro destino es el frente, un lugar espantoso donde los hombres se deshacen bajo

la hechicería yrmilliana como los rescoldos de una hoguera bajo la lluvia. No hay gloria en esta guerra. No hay nada.

Al frente de la columna, montado en su gallardo alazán, marcha vuestro señor, el duque Elthan de Vangen, el León de Aradamia. Su insignia, un león sobre un campo de gules, ondea en el pendón que porta su escudero, como si con ello pudiera amedrentar por sí solo al enemigo.

Tu señor es un hombre justo. Desde que entraste a su servicio, no has visto en él ninguno de los defectos que parecen aquejar a la nobleza aradama en los últimos tiempos. Hay quien dice que se parece a los héroes de antaño, a los Primeros Conquistadores que llegaron hasta estas tierras hace muchas generaciones. Quizá es por eso que te reconforta el hecho de que dirija él mismo este ataque contra las fuerzas del enemigo, porque su presencia ayudará a mantener alta la moral de las tropas cuando empiece la batalla.

El duque da una orden a uno de sus subalternos y los capitanes la transmiten por la cadena de mando. Veinte mil efectivos armados se detienen en la llanura. A lo lejos, a menos de una legua, el terreno asciende paulatinamente hasta formar los montes de Aren. Allí hay un paso, el valle de Arender, que hace de corredor natural entre las

montañas. Más allá de ellas, quizá a un par de días de marcha, se encuentran los últimos territorios conquistados por el enemigo, el lugar en el que se sellará vuestro destino.

Ha llegado la hora de que los batidores se adentren en el valle de Arender. Ha llegado tu hora.

Que los dioses te protejan.

# 1

Tiras de las riendas y sales de la fila, lista para liderar a tu patrulla. Sois media docena de exploradores, cuya misión es la de observar el terreno antes de la batalla y averiguar las posiciones ocultas del enemigo. Vuestra indumentaria es ligera, tan solo una cota de cuero flexible y una espada corta, y para defenderos contáis con vuestra pericia con las monturas.

Con una leve inclinación de cabeza, le indicas al teniente que estáis dispuestos para partir.

Os alejáis de la columna y os adentráis en el valle de Arender siguiendo el curso del río. Un poco más adelante, como a un par de millas, el terreno asciende poco a poco a medida que os aproximáis a los montes de Aren, entre los cuales discurría un caudaloso río antes de la guerra. Ahora no es más que un hilo de agua sucia de poco más de veinte brazas de anchura, en el cual no se aprecian seres vivos. Maldices en silencio a los yrmillianos y su hechicería demoniaca.

Antes de llegar a las primeras colinas, te percatas de que debéis separaros en dos grupos para cubrir ambas vertientes del valle. Cuando se lo comentas a tu segundo al mando, un sureño

llamado Dundren, ves que el tipo asiente con una sonrisa torcida.

—Sí, señora. Como queráis, señora —comenta entre dientes.

—Desde luego que lo quiero —respondes con frialdad—. En esos bosques podría esconderse todo un ejército y no lo veríamos con esa niebla. —Señalas hacia la bruma que remolonea entre los árboles—. Tenemos que ir.

Dundren está a punto de contestarte, aunque opta por morderse los labios y asentir con desgana. Puede que todavía se sienta castigado por haber sido relevado del mando en beneficio de una mujer, pero desde luego que este gañán no es imbécil.

Divides a los batidores en dos grupos, uno para cada zona.

Si quieres liderar al que va a explorar la vertiente izquierda del valle, pasa al **35**.

Si prefieres hacerlo con el que va a ir por la derecha, pasa al **16**.



Y aquí, en esta interesante escena, tenemos que dejarlo.

Si quieres saber cómo continua la historia, no dudes en pasarte por nuestra web para adquirir el texto completo:

<https://conplumaypixel.com/>

Gracias por leer,

El equipo de Con Pluma y Píxel