

que aún quedaba mucho por descubrir.

Antes de marcharnos, Kathy pronunció una última advertencia:

—Esto no ha terminado. El Último Alba no es vuestro enemigo... pero ella sí lo es.

Sus palabras quedaron flotando en el aire mientras nos alejábamos. Habíamos ganado la batalla, pero la guerra aún estaba lejos de terminar.

Con el Procesador Cuántico en nuestro poder, sabíamos que nuestro próximo destino nos acercaría aún más al verdadero final de esta historia.

Tania Turkishova nos esperaba.

## 19

### ZONA ESTE DE CIUDAD OSCURA

Ciudad Oscura emergió ante nosotros como una herida abierta en la tierra. Sus rascacielos derruidos arañaban un cielo color plomo, y entre las ruinas se alzaba el eco de un pasado en ruinas que se negaba a morir. A diferencia de otras zonas que habíamos atravesado, aquí el caos tenía estructura, y la destrucción, un precio.

La zona este estaba controlada por una organización que se hacía llamar Los Arbitradores.

Bajo su estandarte -una balanza con un engranaje y un corazón hueco en equilibrio inestable- imponían un orden férreo basado en la transacción: todo se compraba, todo se vendía. Desde un vendaje hasta una palabra. Desde un suspiro hasta un secreto.

Nos adentramos en el mercado principal, una especie de ciudadela improvisada en los restos de un centro comercial. Altavoces oxidados anunciaban



subastas, mientras centinelas armados recorrían las pasarelas superiores. No había espacio para la empatía. Solo cifras, trueques y contratos.

—¿Buscáis respuestas? ¡Tienen un coste!— nos advirtió uno de los comerciantes con una sonrisa hueca.

El nombre de Anna Fedorova resonaba como un eco temido. La líder de Los Arbitradores era una figura enigmática, austera y de mirada tan penetrante que parecía diseccionar las intenciones ajenas con solo parpadear. Su reputación la precedía: justa según algunos, despiadada según la mayoría. Había impuesto un sistema de control con puño de acero y economía de guerra.

Nos presentaron ante ella sin ceremonia. De pie en una terraza elevada, flanqueada por dos escoltas, Anna nos observó durante varios minutos antes de hablar:

—He oído de vuestro viaje... y de la vacuna. Pero aquí nada se ofrece sin un equilibrio. Si queréis respuestas, debéis pagar el precio de la verdad.

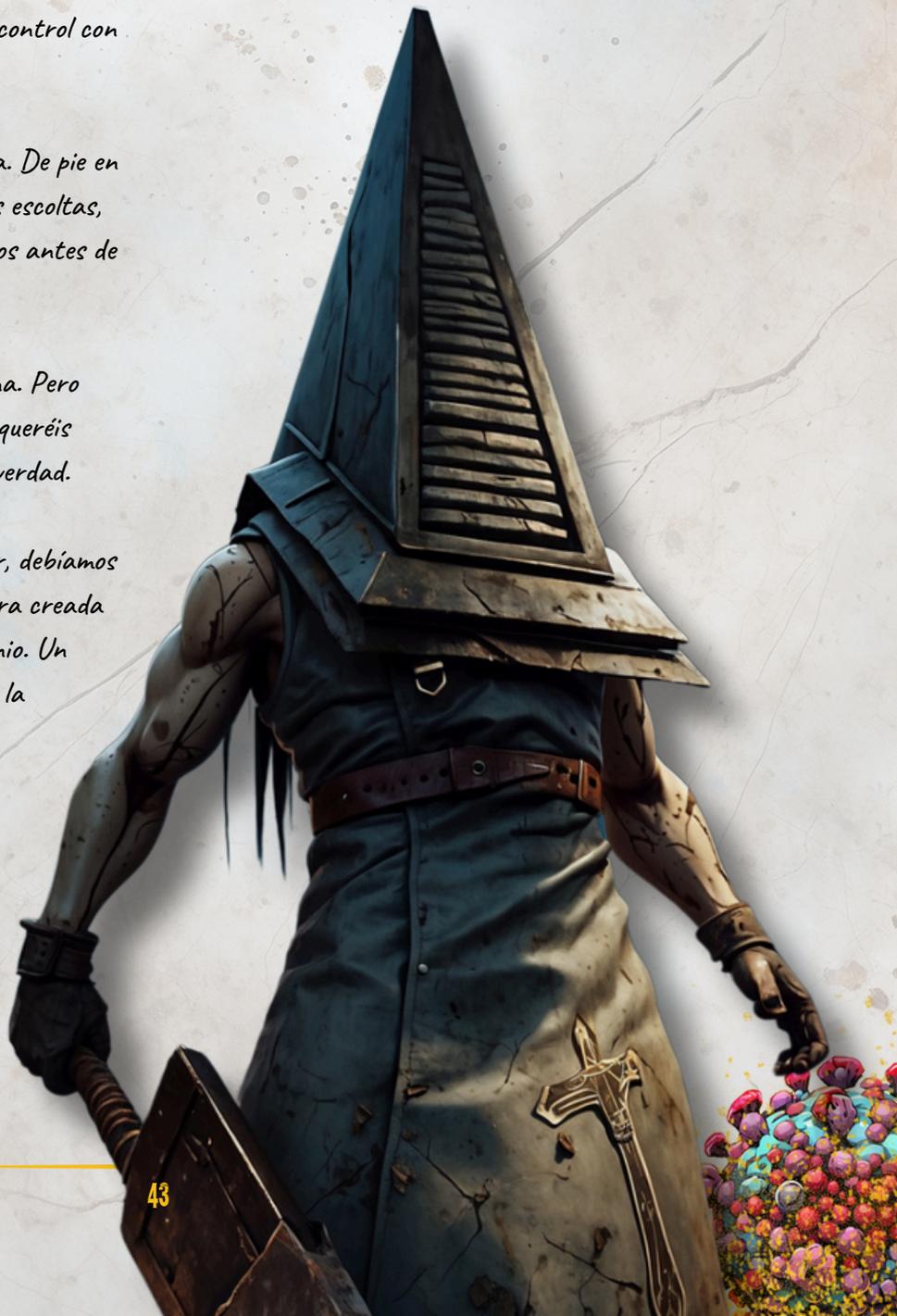
Su propuesta era clara: antes de hablar, debíamos enfrentarnos a su "verdugo", una criatura creada para defender lo más valioso de su dominio. Un engendro moldeado a partir de la rabia, la pérdida y la venganza: Pyramid Head.

La lucha fue brutal.

La criatura descendía por el pasillo de acceso con pasos que hacían temblar el acero. Su cuerpo musculoso, deformado por

cicatrices y grapas, sostenía una espada colosal. Su cabeza, una pirámide de metal oxidado, no tenía ojos visibles, pero sentíamos su juicio. No era solo fuerza lo que irradiaba, sino una presencia que apelaba a nuestros pecados más ocultos.

Fue una batalla contra la culpa, contra nosotros mismos. Cada golpe resonaba como una sentencia. Pero la voluntad nos guió. Caímos, sangramos, nos levantamos. Y al final, cuando el monstruo se derrumbó entre nubes de polvo y metal, sentimos que habíamos ganado algo más que una batalla: habíamos sobrevivido a la prueba de equilibrio.



*Anna se acercó, sin ocultar su sorpresa ni su respeto. Con un gesto silencioso, nos entregó un fragmento de código cifrado y una unidad de datos antigua. Allí, entre los archivos deteriorados, una coordenada parpadeaba: el barrio occidental.*

*—No creáis que sois los únicos buscando el final de esta historia —nos dijo con voz grave—. El Olvido también ha llegado. Y ellos no negocian.*

*Con el corazón encogido y la ciudad a nuestras espaldas, supimos que la parte más oscura del viaje acababa de comenzar.*

*Y que el precio del orden había sido solo el principio.*