

Varias fueron las veces en que repitió el intento mismo de emboscada, y todas las veces fue interceptado gracias a la semi-clarividencia de Vermillion. Llegó un punto en que fueron tantas las ruinas que controlaba y llevaba consigo que el susto fue suficiente para enterrarle en ellas, dejándole inmóvil y declarando ganadore a su contrincante.

Una vez se dio por satisfecho, decidió desechar la daga en favor de la bola de cristal. La tiró en frente del ente, aparentemente desmayado.

—Ten, puedes quedártela.

Y con eso, dio media vuelta y se dirigió a la puerta que había usado anteriormente para entrar en el edificio. Vermillion no esperaba ningún tipo de respuesta; sin embargo, una debilitada voz resonó en el recinto:

—¿Es cierto?

—¿Eh?

—¿De verdad puedes ver lo que hay dentro de la bola de cristal? — la sobrevenida ternura en sus palabras sorprendió a Vermillion.

—Claro, es decir... para eso sirve, ¿no?

Después de soltar esas palabras, ambos compartieron una serie de miradas. La intensidad del evento mantuvo a ambos sin mover un músculo durante lo que parecían horas.

—Interesante. — es todo lo que respondió tras la larga pausa.

Pasando a través de los escombros como si nada, la aparición se esfumó con la misma rapidez con la que había puesto la catedral patas arriba.

Año 7, día 12 de mayo:

~~Hoy he avistado un quebrantahuesos. No permitiré que haga su nido en la torre.~~

Cambio de planes.

Una obra de tontodechoque, hecha posible en físico gracias a Zine Arranger de Nash High (nashhigh.itch.io/zinearranger)

HUESOS ROTOS una obra de tontodechoque

Capítulo 1: Encuentro

Año 1, día 1 de enero:

Primer día como caballero. El procedimiento de iniciación ha ido bien. Ya casi he memorizado la estructura de la torre. Mis superiores dicen que ven gran potencial, pero sé que dicen eso a todo el mundo. Los compañeros son de apariencia simpática, de momento. Con ganas de aprender.

Año 1, día 2 de enero:

Todo en orden.

Año 1, día 3 de enero:

Ídem.

Año 1, día 4 de enero:

Ídem.

Año 2, día 26 de julio:

(Entrada vacía.)

Año 3, día 18 de octubre:

Ídem.

Año 5, día 29 de junio:

Ídem.

Año 7, día 5 de febrero:

Un intruso ha entrado en la torre desde el valle. Sin contrabando, armado con una espada. Parecía desorientado y asustado, así que nada más entrar le instruí como salir del bosque sin morir. Cogió un par de provisiones y se adentró en la arboleda.

Año 7, día 6 de febrero:

Todo en orden.

Monotonía.

Si había una palabra que describiese ese sentimiento de desasosiego que caracterizaba cada instante de su vida adulta sería esa. Monotonía.

Desde que ascendió a jefe de estudios la responsabilidad se fue amontonando con el estrés y juntos hacían una mezcla especial de desesperación. Lo único que pudo salvar ese inmenso aburrimiento que le consumía fue el escándalo con Rouge, pero eso hace ya cinco años o así. El recuerdo de la controversia era perfecto para distraerle de la monotonía. Esa maldita monotonía.

Los mismos pasos, las mismas palabras día tras día, las mismas caras, las mismas calles, la misma comida, el mismo uniforme, los mismos formalismos. Se sentía como si le hubiesen puesto una maldición y tuviera que revivir el mismo momento una y otra vez. Un día se volvería majara.

No es que odiase su trabajo, o a sus chicos, es solo que necesitaba un descanso. Tenía que escapar. Aunque solo fuera un día, tenía que alejarse de todo el vacío que conocía como rutina si quería seguir teniendo la cordura intacta. Necesitaba un cambio, algo que le recordase que todavía no había muerto. Que su corazón seguía latiendo igual de fuerte que siempre.

Necesitaba un reto.

Justo daba la casualidad de que se le permitía compensar las horas de trabajos extra si estas superaban las 24 horas acumuladas con días de vacaciones, y justo daba la casualidad, también, de que había estado guardando suficientes días como para permitir irse un mes. También daba la casualidad de que había comunicado previamente que se iba a ir de vacaciones a mediados de mayo, y también daba la casualidad de que su cumpleaños era en ese mes. ¡Menua casualidad!

capacidad de reacción de Vermillion le permitió escapar de las encerronas que el maleador de la piedra le preparaba.

La retirada temporal del ente en su campo visual preparó a Vermillion para la posible carrerilla que este hiciera para abalanzarse de nuevo. Vista la inutilidad del filo que portaba, tenía que actuar rápido si no quería quedarse sin vida. No tardaron los pilares en contorsionarse hacia su dirección, y detrás de ellos el fantasma en armadura. Sin embargo, justo antes del impacto, Vermillion tuvo un fugaz momento de lucidez. Anteriormente, se fijó en que solo había atacado en frente suyo. Siendo un ente metafísico, no le costaría nada acercarse desde otro ángulo para embestirle y vencerle. Entonces, ¿por qué no lo hacía? La respuesta era simple.

—¡Atrás! — una repentina sacudida de la antorcha a su dirección fue suficiente para provocar el grito despavorido del caballero. Las partes de la catedral, junto a su controlador, retrocedieron sin más dilación.

Un insuperable miedo al fuego. Claro, eso lo explicaba todo. Las antorchas apagadas en todas las habitaciones de la torre, las cenizas en la sala de tortura, el hecho de que el ente haya esperado tanto para hacer su entrada triunfal, todo cuadraba. La daga ya no importaba, por fin tenía una verdadera arma con la que defenderse.

—¡Eso, eso! ¡¡Que la luz de Dios sea tu perdón!!

Cegado por la ira, el fantasma usó la infraestructura para comenzar a crear una red de escombros que dividía la estancia entre el crucero y el altar, prohibiendo el acceso a la bola de cristal. Antes de que fuese completada, aun así, Vermillion se adentró en ella para poder pasar al otro lado antes de que le comiesen los trozos de pilares, paredes y figuras religiosas.

Siendo más rápido que las entrañas de la catedral, consiguió acercarse al altar, donde su premio le esperaba. No tardó en levantar la sorprendentemente ligera bola de cristal. De hecho, estuvo a punto de guardarla entre su brazo y torso cuando vio una imagen mostrarse en su interior: el camino que estaba siguiendo el caballero para atacarle de nuevo. Puso la antorcha en esa misma dirección como preparación para cuando viniese, y, efectivamente, le pilló por sorpresa e hizo que algunos de los escombros desestabilizados por su susto se cayeran encima de él.

—¿Cómo has...?!

—He tenido un pelín de ayuda. — meneó la bola con cuidado de no tirarla sin querer.

—¡Indescriptible!! ¿Cómo te atreves a mofarte de nosotros de esta manera?! ¿Sabes siquiera lo que estás diciendo, el valor que tienen tus palabras?! ¡Hoy caerás!

expuesto encima de este. Un extraño objeto que no era típico de ningún tipo de catedral, una bola de cristal. Premio.

Antes de que pudiera alcanzarla con sus guantes, un acorde musical le hizo saltar. Mientras la melodía proseguía, Vermillion no tardó en encontrar su origen. Un grande e impotente órgano descansaba en el triforio ubicado encima de la entrada, la vidriera más grande de la catedral acompañándolo detrás. Desde su posición, no podía ver quien era el virtuoso que envolvía el recinto en un aura etérea, si acaso existía. Siempre cabía la posibilidad de que de verdad sí que estuviese sole y el órgano tuviera un complejo sistema de automatización que permitía que las teclas fueran presionadas sin intervención humana.

Su miedo fue superior a elle; dobló su rodilla para meter la mano en su bota y poder armarse con la daga. En el medio segundo que le costó sacar el filo, se le ocurrió un plan: coger la bola con su brazo y salir corriendo antes de que quienquiera que estuviera en el piso de arriba pudiera bajar. Cuando volvió a tornarse hacia el altar, la música desapareció.

—¡Tú!

El dedo acusatorio de una armadura flotante fue suficiente para hacer que pasase a una posición defensiva. Se trataba de lo que parecía ser un caballero, con la cara y cuerpo recubierto por una túnica blanca. Unas calaveras astadas adornaban su hombrera derecha y capucha, Vermillion asumió que eran anteriores víctimas tuyas y que su destino sería el mismo. El ente se fue acercando a elle sin darle tiempo a reaccionar.

—¿Qué es aquello que buscas? ¿Cuál es tu propósito en estos lares?!

—Bueno, era venir aquí o los Pikudos, así que...

—¡¡Insensato!! — la aparente tranquilidad de Vermillion se desmoronó tras oír al espectro gritar. —¿Tienes algún tipo de daño cerebral que te impida acatar las órdenes de los demás o ere simplemente idiota?!

—Pues, la verdad es--

—¡Ahórrate el discursito! Ya has hecho tu elección. Como representante supremo del Cuerpo de Caballeros, es mi cometido hacerte responsable del peaje. ¡El precio a pagar es tu vida!

La aparición se abalanzó hacia Vermillion y forcejeó con elle. Intentó usar su daga para atacarle, mas esta pasaba directamente a través de su cuerpo como si nada.

Las baldosas del crucero se salieron del suelo y fueron directas hacia su dirección, Vermillion a duras penas pudo esquivarlas. En un segundo, la estructura del edificio de culto se había tornado hostil y creaba barrotes con las paredes y fundamentos, cuyo objetivo principal era atraparle. La muy trabajada

Ese día, aun así, tenía que aguantar. Mayo todavía no había llegado, pero casi podía saborear la libertad que le supondría ese ansiado mes. Faltaban un par de semanas, así que ese era el tiempo perfecto para comunicar a sus inferiores y alumnos sus tareas mientras estaba fuera. Iba a echarles de menos, a su manera.

Todo el papeleo necesario para canjear sus ansiados días libres le estaba mareando, así que para descansar decidió empezar a planear lo que haría una vez hubiesen comenzado. No pensaba quedarse en su casa todos los días, eso seguro. Tanto tiempo fuera del campo de batalla le había dejado con ansias de aventura.

Se decantó por encontrar el mapa de Solulide más cercano en la biblioteca de la academia y revisar por qué sitios no había ido hasta el momento, lo cual fue en vano ya que la mayoría de lugares emblemáticos que le llamaban la atención ya los había visitado. Sus excursiones, por lo tanto, deberían extenderse a rincones más profundos de Galtérea si quería la satisfacción de una nueva odisea.

Mientras buscaba mapas del resto de regiones, recordó una anécdota en específico que escuchó varias veces por los pasillos del recinto escolar. Se decía que en algún lugar de la frontera oeste del bosque Astra se hallaba una temida torre embrujada, la cual hacía como puente entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Esa última parte debería ser hipérbole, pensó. Aun así, no hubiera sido muy disparatado ir a buscarla, y si de todas maneras no existiera la torre de la leyenda siempre se podría haber entretenido en el bosque. Ya se había mentalizado de que ese sería su primer destino.

Para Vermillion, su plan era diversión asegurada.

Año 7, día 10 de mayo:

Ídem.

Año 7, día 11 de mayo:

Ídem.

Año 7, día 12 de mayo:

Hoy he avistado un quebrantahuesos. No permitiré que haga su nido en la torre.

Tras unos arduos días, por fin consiguió salir por la otra parte del bosque. En parte fue culpa suya, pues quería retarse a sí mismo dejando su hacha en casa; lo único que consiguió con ello es ralentizar su progreso. Mucha gente se sentiría incluso halagada de poder disponer de un arma en cualquier momento y la llevarla a todas partes por lo que pudiera pasar; Vermillion no era ese tipo de persona.

Aun así, lo malo ya había pasado, pensó; si tenía suerte, esa torre estaría habitada y tendrían alguna que otra reserva de comida, si es que eran lo suficientemente caritativos como para darla a alguien que ha estado pasando hambre durante días.

Su siguiente objetivo era, por lo tanto, encontrarla. Según lo que había oído, se suponía que la torre aparecería al traspasar Astra, pero no era capaz de avistarla. Rápidamente ignoró el cansancio de sus piernas para proseguir con su camino a lo largo de la frontera, sería un problema para más adelante.

Se tomó este ligero paseo para plenamente asimilar que por fin se había alejado del entorno académico al que se había sometido los últimos años. El respirar aire nuevo le reconfortaba, y esperaba que lo que su olor adictivo no fuera ninguna especie de veneno pulverizado. De alguna manera, se sentía como si estuviese haciendo algo prohibido, que no estaba teniendo en cuenta la normativa de la academia, la cual ya se había integrado casi en su integridad en su día a día.

A veces se sorprendía de lo mucho que había cambiado su manera de ser una vez había sido contratada. La cantidad de autocontrol que había ganado era sobrehumana para su naturaleza insaciable. Su carácter ha mutado considerablemente, casi se siente orgulloso de lo mucho que ha conseguido gracias a la palabra y no al puño. Pero, por otra parte, sabía que era una farsa. Un antifaz que usaba para poder sobrevivir en un mundo donde su manera de ser era la inadecuada. Allí, sin embargo, podía ser quien quisiera ser sin disculparse con nadie, mas la naturaleza no iba a juzgarle. En ese momento, era la persona más normal del mundo.

Lo echaba de menos.

Cesó su caminata al distinguir una erguida forma en la lejanía y redirigió sus pasos hacia el lugar de su procedencia. Al cabo de unos pasos más, la encontró.

Torre Cortafuegos. El lugar que separa las hordas de los muertos de la tranquilidad de los vivos. El sitio que tanto anhelaba investigar, que tanto llamaba a su instinto. Una majestuosa obra arquitectónica de verticalidad inigualable, la cual aparentemente continuaba bajo tierra hasta el inframundo y más allá de las tinieblas.

Sin dudar, se dirigió en un instante a la entrada y se adentró en ella.

Y una mierda.

Vermillion no había sobrevivido a los horrores del bosque sólo para volver con las manos vacías. La osadía de la nota le hacía hervir la sangre, a punto estuvo de hacerla pedazos e incinerarla.

Por lo tanto, decidió ignorarla y proceder hacia el interior de la torre una vez más. Como de costumbre, la entrada a la siguiente sala había cambiado de nuevo, esta vez convirtiéndose en un único arco sin puerta que redirigía a un largo y oscuro pasillo. El sonido de papel entrando en contacto con sus botas le volvió a alertar de nuevo. Otra nota, esta vez bastante más corta:

«Le recomiendo que obedezca. Dé media vuelta antes de que se arrepienta.»

Las amenazas del protector de la torre cayeron en oídos sordos, pues Vermillion estaba determinada a descubrir el porqué de tanto secretismo. Descartando de nuevo el papel, prosiguió con su caminata hacia el corazón de la bestia. Las paredes no tardaron en llenarse de nuevos mensajes colgados. Varios papeles adornaban el camino hacia adelante, diversos «aléjese», «no debería estar aquí» y «salga», entre otros, comenzaban a amontonarse, cada vez con peor letra y en mayúsculas. Llegó un punto en que las notas lo cubrían todo de arriba a bajo, envolvían el pasillo como una crisálida de manera que pasó a ser irreconocible. Lo único que hacía era darle ganas de quemarlo todo. La amalgama de papel cesó en una aparente pared, mas un par de pomos desenmascararon la verdadera naturaleza de aquello que se escondía tras las cartas. Sin más dilación, se adentró en la siguiente habitación.

Un techo alto decorado por arcos y bóvedas le saludó, una agradable yuxtaposición a las cámaras estrechas que se había encontrado hasta ahora. La estampa le trajo un tipo de calma que no sabía cómo explicar; más bien, no podía comenzar a comprender cómo un sitio de tal magnitud cabía dentro de la torre.

Acababa de entrar en una maldita catedral.

Tras observar detenidamente la altitud del edificio desde el nártex, pasó directamente a acercarse al crucero para conseguir una mejor vista de la totalidad del recinto. Vidrieras y figuras adornaban las capillas de más adelante, dándole una tenue pizca de color a la estancia. Sus pasos resonaban con fuerza, siendo estos la única compañía que disponía. Consiguió discernir una pila baptismal al lado del altar, mas la ignoró, pues lo que de veras le interesaba era lo que había

tener el corazón en la garganta: en los bordes de la cámara había rastros de ceniza.

Un escalofrío recorrió su espalda al imaginarse el número de personas que fueron víctimas en esa sala. Ciertamente, ese tipo de tradiciones inhumanas deberían ser parte del pasado.

Fue cuando volvió a notar el mismo brillo azulado por la puerta que Vermillion salió de su trance. Lo siguió y volvió a la sala de armas; otra vez, volvió a encontrarse solo, ni rastro del haz luminoso. No obstante, eso no significaba que no hubiera ningún cambio, pues donde anteriormente había un set de armadura completo, en ese momento halló un agujero en el suelo, con una larga cuerda atada a la pared encima del susodicho. La cabeza le iba a explotar, nada de lo que estaba pasando en esa maldita torre tenía sentido. Como si por inercia, no se entretuvo en pensar por qué había aparecido tal agujero y pasó directamente a bajar con ayuda de la cuerda, con cuidado de no quemarla.

No le sorprendió volver a aparecer en el vestíbulo de la planta baja. Evidentemente, la torre tenía alguna especie de mecanismo que, a la vez que le invitaba a explorar, le castigaba por hacerlo. Es como si tuviese vida propia y quisiera que se alejase de ella. Lo que sí que no se esperaba, sin embargo, era una página de papel colgada donde antes residía la antorcha. Se acercó a la nota y comenzó a leer la delicada caligrafía escrita en cursiva:

«Querido visitante,

espero y deseo que posea el don del alfabetismo, mas sino este mensaje jamás llegará a cumplir su cometido.

No es mi intención causarle ningún tipo de desasosiego, pero me temo que se encuentra, en este mismo instante, invadiendo propiedad ajena. Por supuesto, entiendo que la Torre Cortafuegos es una indudable parte del patrimonio cultural de Galtérea, así que comprendo su deseo de explorarla a fondo. Sin embargo, esta circunstancia no le da derecho a entrar sin avisar en ella, y mucho menos a cometer un hurto en sus entrañas.

Le invito amablemente a discutir su próxima excursión al recinto, además de la devolución del arma sustraída, sobre una maravillosa taza de té, en algún establecimiento del territorio del valle. Aun así, si demuestra el más mínimo indicio de actuar en contra de la voluntad de aquellos que una vez hicieron de esta Torre su hogar, insisto que la abandone de inmediato.

Mis más cordiales saludos,

- Sir Verdi Spinto, Representante del Cuerpo de Caballeros de Torre Cortafuegos.»

Lo primero que notó fue la diferencia de claridad entre el interior y el exterior. Vermillion forzó la vista para acostumbrarse a la oscuridad de la zona. Una vez adaptados sus ojos, se percató de que en las paredes se mostraban colgadas antorchas apagadas. Naturalmente, cogió una de ellas por si más adelante encontraba algo con lo que hacer fuego.

—¿Hola?

La reverberación del recinto hacía que su voz se distorsionara más de lo que hacía su propio casco. Esperó un rato para ver si alguien respondía a su saludo, pero solo consiguió percatarse de su propio retorno.

Puso su mano izquierda en la pared para seguir la estructura de la habitación sin tropezarse con nada, su otra mano sosteniendo la antorcha como una maza improvisada. A más pasos daba, más oscuro se hacía su entorno, así que debería estar alerta en todo momento.

Al cabo de unos pasos, sus pies se toparon con el primero de los escalones de una escalera. No era cualquier tipo de escalera, sino que se trataba de una escalera en espiral, lo cual le ponía en desventaja natural si algún hostil fuera a atacarle allí. Pese a todo, decidió tomar el riesgo y subir por ella, con cuidado de no caer.

Mientras lo hacía, no pudo ignorar el tenue destello que desprendía el piso de arriba, lo cual le daba esperanzas de encontrar una fuente de luz con la que encender su antorcha. Pero, cuantos más escalones subía, más se daba cuenta de que no se trataba de un tipo de luz a la que estaba acostumbrado. En vez de parecerse a aquella de una fogata o un farol, se asemejaba más al reflejo del agua marina en las paredes de una cueva.

Una vez sintió con los dedos el cese de la pared, dejó de lado esa contradicción y se adentró en el primer piso. La luz de la luna adornaba el pasillo principal gracias a las ventanas de la pared a su izquierda, ausentes del piso de abajo. El paso de la hora podría explicar perfectamente por qué la luz que era fría y no cálida, de todas maneras, ya era bien pasada la tarde cuando salió del bosque. El astro decidió ofrecerles misericordia a sus ojos forzados y bendecirlos con el don de la vista.

Pese a que la claridad solo entrase en rayos a lo ancho del pasillo, ya era suficiente para discernir que la pared derecha se encontraba llena de puertas sin explorar. También se percató de que todas las antorchas habían sido descolgadas de sus respectivos ganchos.

No le dio mucha importancia, así que se decantó por ponerse delante de la primera puerta. Cerrada. Tuvo la misma suerte con la segunda y la tercera, pero el pestillo de la cuarta cedió a su toque. Por un instante, juró haber visto una figura por el rabillo del ojo, pero al mirar hacia el final del pasillo lo único que pudo distinguir fue la misma puerta que había visto antes.

Sin más dilación, entró en la habitación en frente de elle. La chirriante puerta dio lugar a lo que parecía una sala de invitados, esperando en impoluta condición a su nuevo huésped. La estancia en sí radiaba tranquilidad, lo cual creaba una atmósfera idónea para descansar. Lo primero que atrajo a los ojos de Vermillion, no obstante, fue que esta disponía de una hoguera encendida. No tardó mucho tiempo en acercar su antorcha a las llamas y encenderla. Tener al fin una fuente de luz estable en cualquier lado adónde vaya le daba muchísima confianza, pero no podía dejar de ignorar un pequeño detalle. Cuando vio la torre por primera vez, no había nada de humo emanando de su parte de arriba; es más, en ningún momento había visto ninguna chimenea por su exterior. Lo segundo tendría una solución razonable: simplemente habría un conducto de ventilación que conectaría esta habitación, y el resto de las habitaciones si también tenían chimenea, con alguna trampilla o estructura en la cima de la torre que dejase salir el humo hacia el exterior. Lo primero, sin embargo, le dejaba con una única respuesta: había alguien más en la torre.

Al percatarse de esto, instantáneamente revisó la habitación de arriba abajo para encontrar cualquier tipo de objeto que le ayudase a sobrevivir. Una vez inspeccionada, y con las manos vacías, se tornó hacia la puerta del pasillo y asomó el casco por ella. Cuando comprobó que ambos lados del pasillo estaban vacíos, salió de la cámara y se acercó a la puerta del final del pasillo. Tras pasar por ella, fue sorprendido por otro pasillo, este de mayor calidad que el anterior. Estaba adornado por cortinas y armaduras de caballero expuestas en frente de cada pilar. Las paredes estaban repletas de cuadros y vidrieras, los cuales representaban varias escenas bélicas o autoridades a lo largo de los años.

Uno de los cuadros que más le impactó fue uno que tenía una serie de caballeros desempuñando sus armas en unísono. Como ninguno portaba su casco, era aparente que todos ellos eran parte de una subespecie que había desarrollado cuernos. De hecho, lo que realmente le llamó la atención fue un caballero en específico que, al contrario que sus compañeros, no los tenía. No, no era eso; sí que tenía, es solo que los tenía limados. Algo sobre ver a alguien así ser parte de algo tan importante como un cuerpo de caballeros llenaba el corazón de Vermillion de una familiaridad que hacía que se sintiese... ¿cumplide? ¿orgullose? No sabía qué sentimiento era exactamente, pero era reconfortante ver a alguien así en un sitio como aquel, y que además estuviera documentado en algo tan notorio como un cuadro. Miró la placa del marco poco después.

“Dedicado a todos los caballeros que dieron su vida para proteger Torre Cortafuegos.”

Decidió dejar pasar el momento de melancolía, no había tiempo que perder. Siguió por el pasillo, inspeccionando el resto de la decoración con cuidado de no quemarla con la antorcha. Al final de éste había una puerta idéntica a la que había

atravesado, así que decidió también pasar por ella. La siguiente habitación era algo que no se esperaba.

Era la planta baja. O, al menos, una habitación idéntica a ella. Se dirigió en confusión hacia la entrada para comprobar si era alguna especie de balcón o algo por el estilo. No, se encontraba en la planta baja.

Vermillion no entendía nada. Era imposible que hubiera bajado del primer piso sin ir por escaleras; además, la entrada al primer piso eran unas escaleras en espiral, no una puerta que conectase ambos pisos de manera imposible. Nada de aquel sitio tenía sentido, y eso a la vez le daba más ganas de investigar. Con sus sentimientos contradictorios, dio media vuelta hacia el interior de la torre y, para su sorpresa, la puerta al otro lado de la recepción había vuelto a cambiar. En su lugar había unas escaleras que conducían hacia el subterráneo. Qué bien.

Era casi como si la propia torre estuviese riéndose de elle, pero no importa. Estaba convencido de que esta pequeña sesión de sadomasoquismo acabaría pronto. Siguió el nuevo camino hasta encontrar lo que parecía una sala de armas. Igual que el anterior pasillo, estaba recubierta de una gran cantidad de armaduras, pero estas eran menos ornamentadas y parecían más duraderas, pesadas y peligrosas. También había una serie de mesas con utensilios para afilar y crear armamento, aunque los hornos para fundir el material estaban apagados. Las paredes fueron decoradas con diversos tipos de arma: espadas, hachas, dagas, lanzas, arcos y flechas, bolas de pinchos... la lista era interminable. La luz de la luna le daba un brillo etéreo al metal del armamento que le atraía. Podría tomar prestado una, seguramente nadie se daría cuenta, pensó.

Antes de poder escoger un arma para defenderse, Vermillion escuchó el sonido de una puerta cerrándose.

—¿Quién anda ahí?! —avisó, tornándose hacia el origen del sonido.

No fue capaz de ver a nadie, solo la entrada a una habitación en una esquina de la sala de armas. Esta torre le estaba dando dolor de cabeza. Decidió ser prudente y guardarse una de las dagas en la bota para tener una mano libre con la que abrir la puerta, ya que, tristemente, la falda no tenía bolsillos. Preparado para lo peor, abrió suavemente la puerta.

Se esperaba haber acorralado a quienquiera que sea la persona que cerró la puerta, pero parece ser que había escapado, pues era la única persona que se encontraba en esa pequeña cámara. De hecho, la sería la segunda cosa más notoria de ésta, ya que la primera era la única silla que se encontraba justo en la mitad. A contrario de las sillas corrientes, esta parecía tener una serie de cinturones en ambos reposabrazos y las dos patas delanteras. Las manchas de sangre secadas, además de que al lado había una colección enorme de utensilios bélicos, daba a entender qué tipo de actividad se hacía en esta claustrofóbica habitación. Vermillion también se dio cuenta de un minúsculo detalle que le hizo